***Розвиваємо емоційну сферу дошкільників***

**Гра «Знайди  м`яч»**

Обирається  один  ведучий. Діти  сідають  в  ряд  лицем  до  нього. За  спинами  передається  невеликий  м’ячик  або  інший  предмет. По  виразу  обличчя  та  пози  ведучий  повинен  вгадати,  у  кого  м’ячик. Передача  м’яча  припиняється  після  сигналу.

**Гра «Мімічна  гімнастика»**

Дитині  пропонується  виконати  ряд  вправ  для  мімічних  м`язів  обличчя. Наморщити  чоло, підняти  брови (подив). Розслабитися. Залишити  чоло  гладким   протягом  однієї  хвилини. Зсунути  брови, нахмуритися (серджуся). Розслабити-ся. Повністю  розслабити  брови, закотити  очі (а  мені  все одно – байдужість). Розширити  очі, рот  відкритий, руки  стиснуті  в  кулаки, все  тіло  напружене ( страх, жах). Розслабитися. Розсла-бити  повіки, чоло, щоки ( лінь, хочеться  дрімати). Розширити  ніздрі, зморщити  ніс (огида, вдихаю  неприємний  запах). Роз-слабитися. Стиснути  губи, примружити  очі ( презирство). Розслабитися. Посміхнутися, підморгнути (весело, ось  я  який!).

**Гра «Чарівний  мішечок»**

Перед  грою  потрібно  обговорити  з  дитиною який  у  неї  настрій, що  вона  відчуває,  може  ображена на  когось. Далі  дитині  пропонують  скласти  у  чарівний  мішечок  всі  негативні  емоції: злість, образу, сум. Цей  мішечок  з  усім  поганим, що  в  ньому  єсть, викидається. Можна  запропонувати  дитині  самій  викинути  мішечок. Добре, якщо  дорослий  теж  покладе  в  цей  мішечок  свої  негативні  емоції.

Можна  використати  ще  один  «чарівний»  мішечок,  з  якого  дитина  дістане  ті  позитивні  емоції,  які  вона  хоче.

**Гра «Малюємо  емоції  пальцями»**

Дитині  пропонується  намалювати  свої  емоції  пальцями. Для  цього  потрібно  використовувати  баночки  з  гуашевою  фарбою. Можна  намалювати  свій  настрій  за  допомогою  пальців.

**Гра «Різнокольорова  вода»**

Дитині  пропонується розфарбувати  воду  в  різні  кольори. Запитайте  в  дитини, як  зробити  «сердиту  воду», «добру», «веселу». Можна  розфарбовувати  воду  в  найрізноманітніші  настрої. Покажіть  дитині, як  можна  за  допомогою  однієї  і  тієї  ж  фарби  отримати  різні  відтінки  і  як  при  цьому  зміниться  «настрій» води. Наприклад, чорна  вода була  «сердитою», а  сіра  стала  вже  «задумливою».

**Гра «Крижинки»**

Гра  являється  продовженням  попередньої  гри. Вона  дуже  швидкоплинна, але  напрочуд  гарна. Заморозьте  в  холодильнику  розфарбовану  дитиною  воду, а  потім  розбийте  різнокольорові  крижинки  на  дрібні  шматочки. Спробуйте  викласти  візерунок  з  крижаної  мозаїки. Згадайте, який  настрій  був  у  розфарбованої  води. А  який  став  у  отриманого  візерунка?

***Ігри та вправи, спрямовані на розвиток уваги***

**Хто більше побачить?**

Запропонувати дітям уважно розгляну­ти картинку і перелічити, що вони бачать на ній.

**Знайдіть помилку**

У цієї гри багато варіантів, які пропону­ються відповідно до класу:

* знайти фігуру, яку поклали не на своє місце. Викладається декілька видів карток, підібраних за певними геометричними фігу­рами, проте серед трикутників лежить квад­рат, між ромбами — прямокутник тощо;
* сказати, що неправильно. Пропонують кілька думок, частина з яких — алогічні.
* прочитати речення і знайти помилкові думки. (Наприклад: заєць уміє літати; взимку холодно; на сосні виросли червоні яб­лука; у собаки народилися телята тощо.)

**Фігури**

Зображені фігури 3—4 видів (трикутник, коло, квадрат, ромб). Усього 5—10 рядів по 10 фігур у кожному ряді. Фігури в ряду розташовані довільно. Потрібно:

* розкласти фігури, як показано на зразку;
* розставити значки тільки у квадратах і трикутниках;
* поставити значки в ромбах і підкресли­ти всі квадрати.

**Предмети**

Дається таблиця з предметами 5—10 рядів по 8 у кожному.

Предмети розташовані довільно. Пот­рібно:

* викреслити всі гриби;
* викреслити всі м'ячики;
* викреслити всі ялинки червоним олів­цем, а м'ячики — синім
* викреслити всі м'ячики і підкреслити ялинки.

 ***Ігрові вправи для розвитку просторового сприймання***

**Відгадай і намалюй**

На дотик відгадати фігури, що знахо­дяться в мішечку (пласкі, з картону або фа­нери), назвати їх, а потім намалювати.

Розкладають геометричні фігурки, од­накові з тими, що лежать у мішечку. Ви показуєте будь-яку фігуру і просите дістати з мішечка таку ж.

**З яких фігур?**

Пригадати і назвати предмети, схожі на коло, квадрат, прямокутник трикутник.

Закінчити малюнок із заданих фігур.

**Виклади фігури з паличок**

Спочатку дають дітям зразок, а потім за­бирають, щоб відтворити фігури по пам'яті.

**Яка рука?**

Потрібно:

визначити, якою рукою дівчинка три­ває прапорець;

в якій руці хлопчик тримає кулю;

на якій нозі стоїть дівчинка;

якою рукою хлопчик тримає ручку.

**Що де знаходиться?**

Потрібно назвати, що зображено в сере­дині, що в лівому верхньому кутку тощо.

**Твій шлях**

Потрібно розказати, як ти йдеш до крам­ниці і що де знаходиться (праворуч, ліворуч, позаду, попереду тощо).

**Уважно слухай і намалюй**

Психолог називає геометричні фігури із вказівкою їхнього місця на аркуші. Діти ма­ють замалювати їх на вказаному місці згід­но з інструкцією (вгорі ліворуч трикутник, праворуч від нього квадрат, у центрі коло тощо).

**Лабіринт**

Допомогти зайчику знайти дорогу.

Якою дорогою діти йдуть до школи?

**Домалюй предмети**

Попросити дітей назвати, а потім дома­лювати предмети, зображені на малюнках. Можна заштрихувати або розфарбувати їх.

**Упізнай, що зображено**

Перед дитиною лежать картинки, на яких знайомі зображення дано не повністю. По­просити дітей подумати і сказати, що вони впізнали, кому належать ті чи інші елементи зображення.

 ***Ігри для розвитку мовлення у дитини***

**Гра «Хто швидший за всіх?»**

 Мета: розвиток уваги і логічного мислення.

Перебуваючи в одній кімнаті з дитиною, слід вибрати об'єкт. Потім потрібно пояснити дитині, що той, хто швидше за всіх знайде цей предмет і правильно скаже його назву, стане переможцем. Наприклад, знайти квадратні поверхні, іграшки, тварин, столові прилади і т.п.

**Гра «Незнайко»**

 Мета: розвиток мовлення і пам'яті.

Вибрати з групи малюків одного «Незнайку». Він буде задавати іншим дітям різні питання, на які вони повинні правильно відповісти. Наприклад: «Що таке вишня?» (Дерево.) «Де ростуть помідори?» (На грядці.) «Коли встає сонце?» (На світанку.) «Де плавають жаби?» (У ставку.)

**Гра «Скриня скарбів»**

 Мета: засвоїти правильну вимову іменників і дати їм характеристику.

У ящик покласти декілька іграшок, знайти його в приміщенні разом з дітьми. Вихователь повинен запропонувати подивитися, що там знаходиться. Діти по черзі беруть іграшки та розповідають, що вони знайшли і як це виглядає.

 Наприклад: «Це піраміда. Вона складається з чотирьох кілець і голови. Найбільше кільце зеленого кольору внизу. Трохи менше кільце синього кольору, ще менше - зеленого, а найменше - жовтого». «А в мене трактор. Він помаранчевий і в нього є ківш. Ківш потрібен для того, щоб копати землю». «А в мене кубики. Вони м'які та різнокольорові. На кубиках намальовані цифри і тварини».

 Всі іграшки потім скласти у ящик. Вихователь починає описувати їх, а діти намагаються вгадати, про що саме йде мова.

**Гра «Сорока-ворона»**

 Мета: засвоєння іменників та дієслів.

Дітям розповідають поговірку. «Сорока-ворона кашу варила, (уявно розмішуючи кашу в каструлі вправо) діток годувала (розмішуючи кашу вліво), цьому дам, (загнути мізинець першій дитині), цьому дам, (загнути безіменний палець другій дитині), цьому дам, (загнути середній палець третій дитині), і цьому дам, (загнути вказівний палець четвертій дитині), а цьому не дам! (Підійти до п'ятій дитині та декілька секунд потерти великий пальчик), бо він води не носив, дрова не рубав, проспав увесь день на печі».

 Потім потрібно задати дітям питання, що ж потрібно для того, щоб зварити кашу? Робити підказки окремими словами, наприклад: молоко, крупа, цукор і т.п.

**Гра «Ану відшукай»**

 Мета: вивчення прийменників в, на, під та розвиток концентрації уваги.

До бабусі приїхав у гості онук. Вони вирішили пограти в хованки. Заховався хлопчик (ім'я малюка) в білизняний кошик і сидить тихенько, а бабуся шукає. Де ж (ім'я малюка)? Може він за кріслом? Ні, за кріслом немає. Може він під ліжком? Ні, під ліжком теж немає. А може на шафі? Там його теж немає! А може в кошику? Ага, ось ти де!

 Після цього потрібно озвучити, як саме дитина заховалася у тому місці, де її знайшли.

**Гра «Казка з сюрпризом»**

 Мета: розвиток фантазії та уважності.

Дітям потрібно розповісти казку, яку вони вже знають, наприклад, «Гуси-лебеді». І під час розповіді там, де Марійка ховається з братиком під яблуню, змінити хід подій. «Яблунька-яблунька, захисти від гусей, допоможи нам!» Яблунька не захотіла допомагати і не пустила Марійку з братиком. Гуси-лебеді наздогнали дітей, взяли та віддали бабі Язі».

 Діти повинні сказати, в якому місці казку змінили і почали розповідати не так, як треба. Після цього малюки повинні самі спробувати розповісти казку так, як вони хочуть, проявивши фантазію. При цьому в дітей потрібно запитувати, чому вони сказали саме так а не інакше.

**Гра «Особливий поїзд»**

 Мета: розвиток слуху.

Матеріали для виготовлення макетів та складових частин: картонні коробки.

 Спочатку потрібно виготовити з коробок потяг і вагони. Потім слід розповісти малюкам, що цей поїзд возить лише ті речі, які починаються на букву б, або п, або ц і т.п. Діти повинні вибрати лише ті предмети, назва яких починається на вказану букву і правильно їх назвати.

**Гра «Багато чи один?»**

 Мета: навчити правильно використовувати однину і множину.

Матеріали для гри: кубики з картинками.

Кубики покласти перед дітьми. На кубиках повинні бути зображені картинки з одним малюнком і з декількома малюнками одного і того ж виду. Потім показати його малюкам і запитати: «Скільки їжачків на галявині?». І відповісти: «На моїй галявині три їжачка, а на твоїй - один». Потрібно підбирати картинки таких об'єктів, у яких в множині змінюється закінчення: лапа - лапи, хвіст - хвости, рука - руки і т.п.

**Гра «Гості на порозі»**

 Мета: [розвиток мовлення і мислення](https://dutuna.in.ua/igri-dlya-rozvitku-movlennya-u-ditej-5-6-rokiv/).

Ягня забуло, що воно ягня. Треба допомогти тварині згадати хто вона, якщо її тато - баран, а мама - вівця. Потім розглянути декілька таких ситуацій з вовченям, каченям і т.п.

**Гра «Де моя машина?»**

 Мета: розвиток мовлення та покращення орієнтації.

Перед дітьми слід поставити машину, а поруч з нею покласти вже знайомі предмети. Потім дітей потрібно запитати: «Де твоя машинка?». Відповідь: «На підлозі». Далі потрібно змінювати запитання: «Що лежить поруч з машиною?», «Поруч з чим стоїть машина?», «Що позаду машини?», «Що справа від машини?», «Що зліва машини?» і т.п.

***Розвиток уяви та зв’язного мовлення за допомогою казок***

Одним з важливих, ефективних і перевірених способів розвитку словесної творчості у дітей завжди була казка. Адже саме казка найкращим чином активізує дитячу уяву і творче мислення, служить зразком літературної мови і засобом розвитку зв'язного мовлення, джерелом образів і сюжетів. Виявляється, казки можна не тільки читати! Про систему методів роботи з казками далі і піде мова.

***Придумування продовження казок***

Казки часто не мають відкритого фіналу, навпаки закінчення часто чітке і логічне: ріпку витягнули, колобка з'їла Лисиця, Попелюшка і Принц одружилися. Дитині можна запропонувати поміркувати, що ж могло статися далі в житті персонажів. Варіанти продовження у дітей можуть бути різними, залежно від рівня їх сприйняття та аналізу казки, розвитку творчої уяви.

***Зміна кінцівки казки***

Дитині пропонується змінити кінцівку казки, яка їх не влаштовує. Наприклад, у народних казках «Колобок», «Рукавичка» або в авторських «Русалонька» Г. Х. Андерсена.

***Спеціальне вирішення проблемного питання, поставленого до казки***

Важливо добре подумати над проблемою, яка спонукала б дитину фантазувати, допомагати улюбленим героям шукати вихід зі складних ситуацій, придумувати кілька версій і вибирати з них одну. Для цього потрібно вчитися мислити і придумувати. Наприклад: Принцеса всю ніч лежить на горошині і не може заснути. Потрібно винайти щось таке, що допоможе Принцесі спокійно заснути.

***Заміна ситуацій у знайомих казках***

Вкотре читаючи дитині добре знайому казку, потрібно домовитися щось у ній змінити. Спочатку незначні зміни вносить дорослий, але так, щоб спонукати дитину фантазувати: «А давай зробимо так, щоб ...»

***Заміна характерів персонажів казки***

Улюблені казкові образи, з якими зустрічається дитина безліч разів, формують у неї стереотипи і стереотипне мислення. А для того, щоб розвивати креативність, оригінальність, запропонуйте дитині придумати нову казку, наділивши головних персонажів давно відомої казки новими якостями.

***Складання казок з персонажами з інших казок***

Можна запропонувати дитині створити нову казку, в якій братимуть участь персонажі з інших казок. Для початку доцільно підібрати ілюстрації з їх зображеннями і уважно їх розглянути, згадати історію кожного, а потім «перемістити» їх у нові обставини.

***Складання казок про фантастичні країни і світи***

Звичайно, такі країни придумують спочатку самі дорослі і допомагають дітям дати їм назви: «Тілі-вілі-тряндія», «Небувалія» і т.д. Дитина розповідає про країни за таким планом: 1. Хто живе в цій країні? 2. Що вони роблять? 3. Як ми туди потрапимо? 4. Що там будемо робити? 5. Що привеземо з цієї країни на пам'ять?

Застосовуючи вищевказані способи роботи з казками, ви не тільки будете всебічно розвивати свою дитину, ви також повною мірою забезпечите якісне та цікаве спільне проведення часу.

***Ігри для розвитку та вдосконалення сприйняття часу***

**Розклади по порядку**

Покласти таблички з відповідними слова­ми і попросити дітей розташувати їх у поряд­ку зростання часу.

**Розв'яжи задачу**

Василько гостював у селі тиждень і п'ять днів. Скільки всього днів він був у селі?

**Котра година?**

Використовуючи іграшковий годинник, попросити дітей визначити час на годинни­ку, а потім поставити стрілки за вказівками психолога.

**До чого відноситься?**

Узяти картинки із зображенням пори року і картинки із зображенням таких предметів: саней, лиж, човна тощо. Дитина має назвати предмет і підкласти до картинок із відповід­ною порою року.

**Визначити час**

На табличках написано: ніч, ранок, день, вечір; на картках зображені ситуації, що від­повідають певній частині доби. Пропонується дитині визначити, коли відбувається дія, зображена на картках, і підкласти їх до від­повідної таблиці

Особливу увагу про роботі з дітьми з ЗПР слід приділяти розвитку словесно-логічих  операцій, виконання яких протікає тільки в розумовій площині. Пропоновані нижче ігри і вправи сприя­ють не тільки активізації розумової та мов­ної діяльності, а й розвивають такі психічні процеси, як уявлення, пам'ять, уява, емоції, воля.

Виконуючи ці завдання, дитина має знай­ти схожість і відмінності у предметах і яви­щах, порівняти їх на основі виділених ознак, зробити узагальнення, висновок.

 ***Вправи на розвиток емоційної сфери дітей дошкільного віку***

**Вправа «Зображення  емоції»**

Дорослий  показує  дітям  картинки  із  зображенням  емоцій: радість, сум, подив, злість,страх, сором, цікавість.

Завдання дітей – визначити,  яке  почуття  виражає  картинка. Потім  дорослий  пропонує зобразити  дітям  кожну  з  емоцій.

**Вправа «Вгадай  емоцію»**

На  столі  картинкою  вниз  викладаються  схематичні  зображення   емоцій. Діти  по  черзі  беруть  будь-яку  картинку  не показуючи  її  іншим. Завдання  дитини – за  схемою  вгадати  емоцію, настрій  і  зобразити  її  за  допомогою  міміки, пантоміміки, голосових  інтонацій.

Інші  діти-глядачі  повинні  визначити, яку  емоцію  переживає, зображує  дитина.

**Вправа «На  що  схожа  емоція»**

Дітям пропонується  повідати  іншим  про  якусь  емоцію: її  можна  намалювати, можна  порівнювати  з  яким-небудь  кольором, твариною, станом, можна  показати  її  в  рухах – усе  залежить  від  фантазії  і  бажання  дитини.

**Вправа «Подивимось  один  на  одного»**

Діти  розбиваються  на  пари, беруться  за  руки. Ведучий  пропонує: «Дивлячись  тільки  в  очі  і  тримаючись  за  руки, спробуй  мовчки  передати  різні  емоції: «Я  смутний, допоможи  мені!», «Мені  весело, пограймо!», «Я  не  хочу  з  тобою  дружити!» Потім  діти  обговорюють, у  якому  випадку  яка  емоція  передавалася  і  сприймалася.

**Вправа «Тигр  на  полюванні»**

Дорослий – тигр. За  ним  стають  тигренята. Тигр  навчає  дітей  полювати. Тигренята  повинні  наслідувати  рухи  і  не  вискакувати  попереду  тигра, інакше  отримають  ляпанець. Тигр  дуже  повільно  виставляє  вперед  одну  ногу  з  п’яти  на  носок – витягає  одну  пазуристу  лапу, потім  виставляє  другу  ногу, другу  лапу, підгинає  голову, вигинає  спину  і  повільно  й  обережно  крадеться  до  здобичі. Зробивши  5-6 стрибків, він  групується, притискує  до  грудей «лапу», голову, присідає, готуючись  до  вирішального  стрибка, і різко  стрибає, видаючи  голосний  клич: «Ха!». Тигренята  роблять  усе  це  з  ним  одночасно.

**Вправа «Скажи, як я»**

Дітям  пропонується  прослухати  уривки  із  знайомих  віршів  і  визначити  їх  тембровий  відтінок, відповівши  на  питання: «Яким  голосом  я  прочитала? Чому?». Потім  виразно  прочитати  уривок, наслідуючи  мову  вихователя.

Ускладнення:

1.Підібрати  піктограму, що  відповідає  емоційному  забарвленню  вірша

2. Передати  емоції  за  допомогою  міміки, пантоміміки, наслідуючи  виразні  рухи  вихователя.

**Вправа «Який (яка) я»**

Дорослий  пропонує дітям  висловити  свій  емоційний  стан, своє  самопочуття  за  допомогою  епітетів  та  порівнянь.

Наприклад: я  веселий  та  грайливий, як  літній  дощик; я  задоволена,  як  кішечка  на  сонечку.

**Вправа «Чарівний  обруч»**

Дорослий  пропонує  дітям  стати  в коло, у  центрі  якого  лежить  обруч. Вихователь  пояснює, що  цей  обруч  чарівний  і  кожен, хто  стане  в  нього  перетворюється  на  веселого  цуцика ( злу  пантеру, сумного  зайчика, здивовану  кізочку). Під  відповідну  музику  діти  почергово  виконують  ролі.

**Вправа «Будівники»**

Учасники  стають  в одні  лінію. Ведучий  пропонує  уявити  і  показати  мімікою  та  рухами, як  передаєш  сусіду:

* важке  цебро  з  цементом;
* легкий  пензлик;
* цеглу;
* величезну  важку  дошку;
* цвях;
* молоток.

***Логопедичні ігри. Однина та множина у мовленні дитини***

***Логопедична гра «Один - багато»***

**Мета логопедичної гри:** навчити дітей вживати у мовленні іменники у називному відмінку однини і множини.

**Орієнтовні завдання:**

* Назвати іменники в однині з опорою на зображення. Назви, хто це (зображений на малюнку\стоїть на столі)? (Бегемот, крокодил).

Хто сидить, стоїть, біжить, лежить? (Бегемот лежить, крокодил стоїть).

* Назви усіх їх одним словом. (Тварини).
* Назви один предмет на малюнку. (Бегемот, крокодил).
* Назви багато однакових предметів. (Бегемоти, крокодили).
* Скласти речення з іменниками в однині і множині за поданими словами. Склади речення про бегемота. (Блакитний бегемот вийшов на прогулянку).

Я буду називати один предмет, а ти – багато. Бегемот – … (бегемоти); крокодил – … (крокодили).

* Склади речення про один предмет на столі. (Бегемот читає книжку).
* Склади речення про багато предметів. (Усі крокодили зеленого кольору).

***Логопедична гра «Що робить? Що роблять?»***

**Мета логопедичної гри:** навчити дітей узгоджувати дієслова з іменниками в однині та множині у мовленні.

**Орієнтовні завдання:**

* Назвати предмети та їхні дії. Назви, хто це (зображений на малюнку\стоїть на столі)? Хто сидить, стоїть, біжить, лежить? (Мишеня лікує. Лев спить).
* Скласти речення. Склади речення про тих, хто стоїть, біжить, сидить, спить тощо. (Лев грає на гітарі).
* Назвати предмети та їхні дії за поданими словами. Розглянь предмети. Я буду називати дію одного предмета. А як сказати про цю дію, якщо буде багато предметів? Лев спить. – Леви … (сплять). Мишеня лікує. – Мишенята … (лікують).

***Логопедична гра «Один, два, п’ять»***

**Мета логопедичної гри:** навчити дітей узгоджувати числівники з іменниками у мовленні.

**Орієнтовні завдання**:

* Назвати і порахувати предмети. Назви, що намальовано (стоїть на столі). Порахуй бегемотиків. (Один бегемот, два бегемоти, три бегемоти, чотири бегемоти, п’ять бегемотів).
* Назвати кількість предметів з опорою на зображення. Скільки бегемотів? (Два бегемоти).
* Скласти речення зі словами-іменниками та словами числівниками. Розглянь бегемотиків. Скільки їх? Що вони роблять? Склади речення про бегемотів. (П’ять бегемотів вийшли на прогулянку).

За таким прикладом можна придумати і провести безліч різноманітних і корисних занять з формування та розвитку граматичної компетентності дошкільнят.

***Ейдетика і формування правильної звуковимови***

У результаті вікової незрілості діяльності мозку дитина не здатна належним чином порівнювати свою неправильну (дефектну) вимову з правильною. У такій ситуації самоконтроль недостатній або взагалі відсутнй. І саме символ служить тією опорою, тим помічником, який здатний самоорганізувати, налаштувати на правильну звуковимову, скоротити час виправлення мовленнєвих порушень.

Велику допомогу в логопедичній роботі по виправленню дефектів звуковимови надає символізація звуків. Символ – це наочне уявлення про звук, який служить взірцем для наслідування при вимові. Орієнтуючись на запропоновані логопедом (або ж батьками) символи, діти запам'ятовують не тільки звук, але і образ, який виникає в їхній уяві під час вимови певного звуку. Таке запам'ятовування з опорою на образ називається ейдетичним (з грецької «ейдос» – образ).

Для підвищення ефективності логопедичних занять з формування правильної звуковимови можна використовувати ейдетичні прийоми роботи з образами-символами:

* фонетичні асоціації;
* оживлення символів;
* прийом перевтілення;
* прийом зацікавленості.

**Прийом фонетичних асоціацій**

Слід вдало підібрати спеціальні асоціації, максимально співзвучні з певним звуком. Наприклад:

Свист повітря з насоса нагадує звук [с]:

Насос повітря видуває: с-с-с,

Повітряна кулька надувається: с-с-с.

Політ комара – звук [з]:

Комарик по полю летить: з-з-з,

І пісенька його звучить: з-з-з.

Політ жука – звук [ж]:

Жук у лісі летить: ж-ж-ж,

Жабеняті він «жужить»: ж-ж-ж.

Гарчання тигра – звук [р]:

Тигр по полю біжить: р-р-р,

І на здобич він гарчить: р-р-р.

Рух поїзда – звук [ч]:

Поїзд їде і гуде: ч-ч-ч,

Веселу пісеньку веде: ч-ч-ч.

Працюючи зі звуком, дитина «прив'язує» кожен з них до певного символу, формуючи асоціативний зв'язок між двома об'єктами.

**Прийом оживлення символу**

Цей прийом допомагає дитині не тільки почути конкретний звук, але і за допомогою зорового образу ще й «побачити» його в словах, у тексті. Наприклад, у слові «жаба» дитина буде впевнено промовляти звук [ж], тому що малюнок жука асоціюється у неї з конкретним звуком (жаба - !аба).

**Прийом перевтілення**

Тут дитина сама виконує роль живого символу, створеного в її уяві, входить в цей образ, фіксує свої почуття, емоції. А оскільки власний досвід утримується в пам'яті краще, то і ефект запам'ятовування (як звучить і артикулюється звук) значно сильніший.

Входження в образ живого символу допомагає самостійно концентрувати увагу на конкретному звуці, правильно його вимовляти і, відтак, долати свою невпевненість під час виконання логопедичних завдань з певним звуком.

Наприклад, у логопедичній грі «Жуки полетіли на прогулянку» (в ліс, на поле) дитина уявляє себе жуком, імітує його політ, чітко вимовляючи звук [ж]. З кожним разом завдання для «жука» змінюється, ускладнюється. Політ великого жука – вимовляти звук [ж] твердо, «сердито»; політ маленького жука – тихим, лагідним голосом промовляти звук [ж]; політ великого і маленького жука –почергово імітувати голосом різне звучання звуку [ж].

**Прийом зацікавленості**

Незважаючи на те, що цей логопедичний прийом представлений останнім, за логікою навчального процесу він є провідним. Даний прийом активізує дітей, підвищує мотивацію і результат логопедичних занять.

Під час корекційної роботи з символами увага концентрується не на самому звуці, а на конкретному виді діяльності: жук летить і гуде, тигр стрибає і гарчить, змія виступає в цирку і шипить тощо. Це викликає зацікавленість, захоплення, бажання працювати зі звуком. Дитині не доводиться прикладати спеціальних зусиль, адже включається довільне запам'ятовування. Дитині цікаво пограти з близькими, знайомими і зрозумілими символами, завдяки цьому звуки засвоюються природним шляхом, без натиску і напруги.

Все це робить доступними і цікавими логопедичні заняття зокрема та процес навчання в цілому.

***Формуємо емоційний стан дітей дошкільного віку***

**Вправа «Підбери  риси  до  обличчя»**

Дітям  пропонується  визначити  емоційний  стан  намальованих  героїв  у  певних  ситуаціях. Діти  зображені  без рис  обличчя.

**Вправа «Угадай  настрій  по  голосу»**

Педагог  вимовляє  фразу  з  тембровим  відтінком, що  відповідає  вираженню  однієї  з  емоцій. Дитині  пропонують набір  піктограм, з  яких  вона  повинна  вибрати  ту, на  якій  вираз  обличчя  відповідає  даній  емоції.

**Вправа «На  що  схожий  настрій»**

Учасники  гри  почергово говорять, на  яку  пору  року, природне  явище, погоду  схожий  їхній  сьогоднішній настрій. Почати  порівняння  краще  дорослому: «Мій  настрій  схожий  на  білу  пухнасту  хмаринку,  а  твій?». Вправа  проводиться  по  колу. Дорослий  узагальнює – який  же  сьогодні  настрій  у  всієї  групи: смутний, веселий, смішний.

**Вправа «Тренуємо  емоції»**

Запропонуйте дітям  насупитися,  як:

* осіння  хмара, розлютована  людина, зла  чарівниця,

Посміхнутися, як:

* кіт  на  сонечку, саме  сонце, Буратіно, хитра  лисиця, радісна  дитина, начебто  вони  побачили  диво

Позлитися, як:

* дитина, у  якої забрали  морозиво, два  барани  на  мосту, людина, яку  вдарили

Злякатися, як:

* дитина, що  загубилася  в  лісі, заєць, що  побачив  вовка, кошеня, на  якого  гавкає  собака

Виразити  втому, як:

* тато  після  роботи, людина, що  підняла  щось  важке, мураха, що  тягне  велику  муху

Зобразити:

* туриста, що  зняв  важкий  рюкзак, дитину, що  багато  потрудилася, але  допомогла  мамі, стомленого  воїна  після  перемоги.

**Вправа «Через  скло»**

Дітям пропонується  сказати  що-небудь  один  одному  жестами, уявивши, що  вони  відділені  один  від  одного  склом, крізь  яке  не  проникають  звуки. Тему  для  розмови  дитині  можна  запропонувати, наприклад: «Ти  забув  надягти  шапку, а  на  вулиці  дуже  холодно», або «Принеси  мені  склянку  води, я  хочу  пити», або  дитина  сама  придумає  своє  повідомлення.

**Вправа «Живі  картинки»**

Розглядання  ілюстрацій  до  художній  творів  супровод-жується  аналізом  немовних  засобів  виразності. Після  розглядання  діти  вправляються  у  наслідуванні   зображеним  емоційним  станом  героїв, вираженим  зазначеними  засобами. На  початковому  етапі  вихователь  дає  зразок  використання  цих  засобів.

Варіанти:

1. «Зроби, як я» («Повтори  за  мною», «Покажи, як  я»), педагог  показує  різні способи  вираження  емоцій  персонажів  за  допомогою  немовних  засобів  виразності. Діти  повторюють  за ним.
2. Від  імені  будь-якого  персонажа  діти  виконують  різні  завдання: піймаємо  метелика, підкрадемося  до  будиночка.

**Вправа «Уяви  собі»**

Вихователь  запитує  дитину: «На  чому  ти  сидиш?». Дитина  відповідає. Потім  їй  пропонується  уявити  і  зобразити, як  би  вона  злякалась, якби  сиділа  на даху (на  верхівці  дерева). Дитину  запитують: «Що  ти  побачила?» Потім пропонують  уявити  собі  і  показати, як  би  вона  здивувалась, якби  побачила  веселу  лисичку (великого  птаха, ведмедя); як  би  вона  злякалась, якби  побачила  дракона ( чудовисько, Бабу  Ягу).

Питання: «Кого  зустрів?» Дитина  показує, як  би вона  зраділа, якби  приїхала  бабуся (брат, друг)

Питання: «Кого  проводив?» Дитина  зображує  смуток  від  того, що  від`їхала  мама (загубилось  цуценя, кошеня,занедужав  друг, зламалася  улюблена  іграшка)

Питання: «На  кого  розсердився?» Дитина  уявляє  і  зображує, як  би  вона  розсердилась, якби у  неї  відняли  новий  велосипед (цукерку, іграшку).

**Вправа «Зміни  голос»**

Дітям  пропонується  уявити собі  і  зобразити  ситуацію, коли  Лисиця ( Заєць, Вовк) вітає  Ведмедя, якого  боїться; Лисицю-подружку; Зайця, якого  хоче  з`їсти.

*Варіант.* Запропонувати  дитині  голосом  зляканої  Оленки  попросити  грубку ( річку, яблуньку) сховати  її; виконати  пісеньку  Кози  з  казки  «Вовк  і  семеро  козенят», голосом  Вовка, голосом  Кози; сказати  голосом  одного  з  трьох  ведмедів, щоб  було  зрозуміло, хто  запитує: «Хто  сидів  на  моєму  стільці?», «Хто  їв  з  моєї  миски?»

**Вправа «Продовж  речення»**

Дітям  пропонується  продовжити  речення,  у  якому  дається  опис  емоційного  стану персонажів, зображених  на  предметних  та  сюжетних  картинках. Після  розглядання  картинки  пропонується  гра «Я  почну, а  ти  продовж  речення».

1. «У  цього  зайчика  свято. Він… (веселий). На  його  мордочці…(посмішка). Його  очі…(сяють  від  радості). Вони  схожі…(сяють  від  радості). Вони схожі…(на  сонечко  з  проміннячками). Зайчик  з  радості  плескає…(у  долоні)  і  стрибає…(на  одній  лапці)».
2. «Цей  ведмедик  смутний. На  його  мордочці  немає…(посмішки), очі…(сумні). Лапки…(лежать на  колінах). Він  смутно  опустив…(плечі)   і  тихо  сидить…(на  стільці). Грати  йому…(не  хочеться)».
3. «Мальвіна  дуже  здивувалася. Її  очі…(широко  відкриті), руки…(  притиснуті  до  щік, до  грудей). Вона  викрикнула  від  несподіванки…(«Ах!», «Ох!», «Оце  так!») і  навіть  злегка…(присіла)»
4. «Цей  гном  сильно  злякався. Його  очі…(широко  відкриті). Від  страху  він  сильно…(тремтить). Руки…(притиснуті  до  грудей.
5. «Карабас  дуже  розсердився. Його  очі…(дивляться  зі  злістю, зіщурені). Він» стиснув…(кулаки), тупотить…(ногами)  і  голосно  кричить…(«Я  вам  покажу!»)».

**Вправа «Угадай, з якої  казки  герой»**

Дітям  пропонується  визначити, якому  персонажу  і  з  якої казки  належать  слова, які  вихователь  вимовляє  з  відповідною  інтонацією. Потім  пропонується  відповісти  на  запитання: «Сумно  чи  радісно  говорить  герой?», «Швидко  чи  повільно (тихо  чи  голосно?)»

*Ускладнення:*1. Слова  персонажа  вихователь  супроводжує  характерними  виразними  рухами. 2. Дітям  пропонується  самим  придумати  подібні  загадки. 3. Розігрується  діалог з  літературним  героєм. Дитині  пропонується  поговорити  з  будь-яким  персонажем  зі  знайомих  казок. Педагог  дає  дитині  ляльку, собі  бере  іншу. Потім  веде  діалог, втягуючи в  нього  дитину  так, щоб  інтонаційно  виразити  відповідність  основним  емоціям. Наприклад: зображуючи  бабусю, вихователь  звертається  до  дитини, яка  зображує  онуку: «Чому, онучко, ти  така  сумна? Не  йдеш  з  подружками  погуляти?» Дитина  відповідає. Вихователь: «Не сумуй, посміхнися. Проспівай  мені  веселу  пісеньку, розкажи  вірш, розсміши  бабусю». Дитина  виконує прохання.

**Вправа «Зобрази  на обличчі»**

Дітям  пропонується  відобразити  на  обличчі  зміст  речення: «холодний  вітер», «похмурі  хмари», «сонячний  день», «чудова  веселка», «блиснула  блискавка», «спілий  кавун», «зелене  яблуко», «гіркий  перець».

***Ігри та вправи на розиток мислиннєвих операцій***

**Завдання-головоломки**

 Склади 2 квадрати із 7 паличок, 2 рівні трикутники із 9 паличок тощо.

Візьми 9 паличок і склади квадрат і 4 трикутники.

Дитина має уявити фігуру і здогадатися, як її складати.

Прибери 2 палички, щоб залишився один прямокутник.

 Склади будиночок із 6 паличок, а потім переклади 2 палички, щоб вийшов прапо­рець.

 Прибери 3 палички, щоб залишилося З таких самих квадрата. Прибери 4 палич­ки, щоб залишилося 3 квадрата. Переклади 1 паличку іщоб будиночок був перевернутий в інший бік.

 Намалюй фігурку, яку потрібно. (Увагу дітей слід привертати до відмінних ознак зображених предметів, до їхньої по­слідовності.)

 Продовж числовий і літерний ряд. Викресли зайву фігурку, цифру.

**Гра «Розклади Фігури».** Гра складаєть­ся із 24 карток (8x6 см) із зображенням геометричних фігур чотирьох видів, трьох кольорів (сині, червоні, зелені), великого і маленького розміру.

**1-й варіант.** Мовчки розкласти фігу­ри в купки: спочатку в 3 купки відповідно до форми, потім у 3 купки відповідно до ко­льору.

**2-й варіант.** Покласти на стіл будь-яку картку з фігурою, дитину попросити виклас­ти картку з фігурою, відмінною тільки од­нією ознакою. Наприклад: якщо маленьке червоне коло, то дитина має покласти велике червоне коло або маленький червоний квад­рат тощо.

**Ігри**

 **Зоологічне лото** (настільна гра на за­кріплення знань про тварин).

Покажи, що не підходить (соснові ме­тодика «Четвертий зайвий»).

На закріплення уміння узагальнювати (фрукти, овочі, посуд, меблі геометричні фігури тощо), пояснюючи при цьому, чому не підходить.

 **Яке слово не підходить?**

На таблицях написані слова. Прочитати слова і назвати те, яке не підходить, і чому.

 **Хто що любить?**

Набір карток із тваринами. Дібрати кож­ній тварині з іншого набору карток те, що ця тварина їсть.

 **Кому що треба?**

Попросити дитину дібрати до карток із зображеннями знайомих ситуацій картки, де намальовані предмети, яких бракує.

***Розвиваємо мовлення у дітей***

**Гра «Покупець - продавець»**

 Мета: розвиток слуху та уважності.

Потрібно покласти на столі «товари» і запропонувати дитині «купити» ті, що сподобалися. Придбати їх можна тільки тоді, коли правильно назвеш першу букву потрібного товару. Наприклад, вилка - «в», лялька - «л» і т.п.

**Гра «Красиве слівце»**

 Мета: для вивчення букв і розвитку дрібної моторики.

Матеріали: аркуші А5 або А4, ґудзики. Потрібно написати на аркуші недовге слово (їжак, кіт, баба, дід) і вирізати його. Дитина сам повинна слово прочитати. Далі вихователь просить малюка прикрасити слово, приклеївши до краю ґудзики на свій смак. Якщо дитина починає прикрашати слово неправильно - з середини або справа наліво, їй потрібно пояснити, що слова читаються зліва направо і прочитати вголос.

**Гра «Хто тут у нас?»**

 Мета: розвиток уважності та сприйняття на слух.

Потрібно детально описати когось з дітей, розповісти в чому малюк одягнений, взутий, яка у нього на голові зачіска. Дитина повинна зрозуміти, що мова йде про неї. Наприклад: «Це хлопчик. Він стоїть біля вікна в синіх джинсах та іграшкою в руках.».

**Гра «Що у мене в коробці?»**

 Мета: розвиток вимови і мислення.

Матеріали: коробка, іграшки або фрукти.

Дитина підходить до коробки і бере предмет. Далі самостійно або за допомогою вихователя описує його. Наприклад: «Це огірок. Він зелений. Довгий. Його можна їсти ». Або: «Це лялька Марійка. Вона невелика. У неї біле волосся з червоними бантами. Марійка одягнена в майку жовтого кольору і чорні шорти. На ногах червоні туфлі.».

**Гра «Плутанина»**

 Мета: розвиток мислення, уважності та вимови.

Буратіно вирішив зайти в гості до малюка. Взяв з собою свою приятельку качечку. Буратіно почав описувати свою качечку. Наприклад: «У моєї качки зелений дзьоб, червоне пір'я і дуже великі фіолетові лапи». Або, наприклад, з іншим тваринам: «У корови маленький ніс, короткий хвіст і вона мукає Ква-Ква». Дитина повинна помітити помилки і виправити їх вголос.

**Гра «Хто так розмовляє?»**

 Мета: навчити дитину розрізняти різні голоси і визначати кому вони належать.

Матеріали: музичні іграшки або звичайні іграшки (тоді вихователь імітує звуки тварин самостійно).

Починається гра з того, що дитина ніби чекає гостей. Ось стукають у двері звірі. Собачка постукала і загавкав: «Гав-гав!». Педагог запитує у дитини: «Хто там гавкає за порогом? Що за звір?». Малюк повинен відповісти до того, як собачка з'явиться перед ним.

 Таким же чином заходять у гості інші тваринки. Потрібно сказати дитині, щоб він запросив гостей у будинок, звертаючись до них. Наприклад, «Собачка, заходь!» Або «Коза, не стій на порозі. Заходь в будинок.». Якщо під час гри будуть помилки, вихователь повинен їх виправити і пояснити малюку, як буде правильно.

Можна гру дещо ускладнити, поділивши тварин на дорослих і маленьких. Наприклад, озвучувати маленьких ніжнішим, писклявим голосом, а дорослих - звичайним голосом.

**Гра «Переконай друга»**

 Мета: розвиток вимови і тренування пам'яті.

Гра починається з того, що вихователь «випадково» плутає хто чиє дитинча і хто чий батько. Наприклад: «Я вважаю, що тато козеня - зебра. Зебра має шерсть і козеня теж має шерсть. Зебра з рогами і козеня з ріжками. У зебри є копита і в його дитинчати є копитця». Дитина повинна довести вихователю, що він помиляється і зебра - це маленька конячка. Козеня мекає, а зебра ірже. Козеня одного кольору або різнокольорове, а зебра має чорні та білі смужки і т.д. Можна змішати різні предмети, наприклад: «цукерки ростуть на дереві», «ослик живе в дуплі» і т.п. Гра повинна мати логічне завершення для кращого засвоєння.

**Гра «Подорожі»**

 Мета: розвиток фантазії, пам'яті, вимови.

Потрібно поставити два стільці один за одним, зробити уявний потяг, розсадити малюків в ньому і поїхали! «Чу-чу!» - поїзд поїхав. Потім слід почати розповідати, що «видно» попереду, праворуч, ліворуч і позаду. «Я бачу ставок. А в ньому ось така черепаха! А ось сидить дядько рибалка і хоче зловити рибу». При прояві недостатньої активності дитини в цій грі потрібно допомагати їй, задаючи питання. «Ми проїжджаємо повз селище? Ти бачиш людей на полі? Я бачу хлопчиків та дівчаток. Де ж їх батьки?».

**Гра «Найшкідливіший дитина»**

 Мета: розвиток мислення, вимови, знайомство зі словами антонімами.

Вихователь щось говорить, а дитина повинна сказати протилежне за змістом, наприклад:

Вихователь: - Зошит чистий.
Дитина: - Зошит списаний.
Вихователь: - Іграшка суха.
Дитина: - Ні, вона мокра.
Вихователь: - На вулиці холодно.
Дитина: - Ні. На вулиці тепло.
І так далі.

**Гра «Розкажи хто ти»**

 Мета: [розвиток](https://dutuna.in.ua/multfilmi-dlya-ditej-vpliv-na-rozvitok-i-psixiku/) логічного мислення і мовлення.

Діти по черзі розповідають вихователю про себе. Хто ти - хлопчик чи дівчинка; як тебе звуть (ім'я, прізвище, по батькові); де живеш (місто, адреса); як звуть твою маму і тата; чим тобі подобається займатися (грати ігри, щось майструвати); чи є в тебе брати або сестрички і т.п.

**Гра «Поні»**

 Мета: [розвиток](https://dutuna.in.ua/muzika-dlya-snu-i-rozvitku-ditini/) мовного апарату і правильної вимови букв.

Дитина повинна клацати язичком, показуючи як поні скаче і стукає копитами. Така вправа корисна для правильної вимови букв Р, Ш, Л, Ж. Заняття бажано проводити щодня.

***Ігри та вправи на розвиток пам'яті***

Ігри, спрямовані на розвиток пам'яті, сприяють розвитку цілеспрямованого про­цесу запам'ятовування, розширенню обсягу пам'яті. Діти пізнають раціональні прийоми осмисленого запам'ятовування і пригаду­вання, вчаться встановлювати зв'язки між предметами.

**Подивися!**

Роздають 10 пар картинок, пов'язаних одна з однією за значенням. Треба розклас­ти картинки у два ряди, уважно розглянути і запам'ятати їх. Через 1 хв картинки правого ряду прибрати, а лівий — залишити без змін. Попросити дітей, дивлячись на картинки, що залишилися, назвати ті, які прибрали.

**Що змінилося?**

Пропонують картинку із зображенням З—4 знайомих предметів і просять їх назва­ти. Потім — картинку із 7—8 предметами, і дитина ма$ сказати, чи є серед них ті, які були на першій картинці.

Знайти показану фігуру серед 15 інших. Варіантів цієї гри може бути багато: з предме­тами, іграшками, геометричними фігурами, з кольоровими смужками тощо.

**Слухай і повторюй**

Простукати по столу певну кількість разів і попросити дитину відтворити почуте.

**Назви слова, які запам'ятав**

Дитині дають 5—10 картинок. Завдання: прочитати слова, які треба запам'ятати, і до кожного слова підібрати відповідну картин­ку, щоб вона допомогла, і запам'ятати це сло­во. Картинки: лисиця, книга, сир, машина «швидкої допомоги», мітла, їжак. Слова для запам'ятовування: їжа, навчання, зоопарк, хвороба, робота. Через 20—30 хв після того, як дитина відібрала картинки, запитати, які слова вона запам'ятала.