

Консультация для воспитателей на тему «Давай играть! Развитие речи в игре в детском саду»

Игра – форма проявления активности ребенка. В процессе игры происходят значительные изменения в психике, подготавливающие переход к новой более высокой стадии развития. Большое влияние игра оказывает на развитие речи, в игре ребенок общается, говорит. Этим объясняются огромные воспитательные возможности игры, которую психологи и педагоги считают ведущей деятельностью дошкольника.

В силу того, что игра является основным видом деятельности ребенка, ей присущи черты, характерные для всякой деятельности: наличие цели, мотивов, средств реализации, планомерных действий, результата.

В процессе игры, как и в другие виды деятельности, вовлекается вся личность ребенка: его психические познавательные процессы, воля, чувства и эмоции, потребности и интересы; в игре ребенок активно действует, говорит, использует свои знания.

Игра является ведущим видом деятельности дошкольника. Игра - самовыражение человека, способ его совершенствования. Занимая определенное место в жизни взрослых, для детей игра имеет особое значение. У детей дошкольного возраста она составляет основное содержание жизни. Многие серьезные дела у ребенка приобретают форму игры. В нее вовлекаются все формы личности: ребенок двигается, говорит, воспринимает, думает; в процессе игры активно работают его воображение, память, усиливаются эмоциональные и волевые проявления.

Игра протекает как деятельность осмысленная и целенаправленная. В каждой игре есть значимая для ребенка цель: накормить дочку, полететь в космос, увернуться от «ловушки» и т. д.

Для реализации своих игровых целей ребенок подбирает себе товарищей, отбирает необходимые игрушки, по ходу игры совершает определенные действия, вступает в разнообразные отношения с играющими.

К старшему дошкольному возрасту дети приобретают умение договариваться о теме и содержании игры, распределять роли, в известной степени планировать свою игровую деятельность.

Оценивая вместе со взрослым действия сверстников, отмечая их ошибки, ребенок лучше усваивает правила игры, а потом осознает и свои собственные просчеты. Постепенно возникают предпосылки к формированию сознательного поведения и самоконтроля, что является практическим освоением нравственных норм, Правила игры становятся как бы нормой поведения в группе, приносят новый социальный опыт. Выполняя их, дети завоевывают одобрение, взрослого, признание и уважение сверстников.

Дети лучше выполняют задание, если игра основана на знакомом им содержании. Тогда они углубляют свой жизненный опыт, совершенствуют познание окружающего мира. Но в каждой игре предусматривается не только повторение уже известного, но и познание нового.

Дошкольнику не свойственна созерцательность, он стремится к активному взаимодействию с окружающей его средой. Непосредственный контакт ребенка с доступными ему предметами позволяет познать их отличительные особенности. Но это же порождает у ребенка и множество вопросов. Удовлетворить детскую любознательность, вовлечь ребенка в активное освоение окружающего мира, помочь ему овладеть способами познания связей между предметами и явлениями позволит игра.

Игры детей отличаются большим разнообразием. Они различны по содержанию и организации, правилам, характеру проявления детей, по воздействию на ребенка, по видам используемых предметов, происхождению и т.д. Все это чрезвычайно затрудняет классификацию детских игр. Наибольшее распространение имеет деление игр на две большие группы: творческие игры и игры с правилами.

Содержание творческих игр дети придумывают сами, отражая в них свои впечатления, свое понимание окружающего и отношение к нему.

Игры с правилами создаются и вносятся в жизнь детей взрослыми. В зависимости от сложности содержания и правил, они предназначаются для детей разного возраста. Среди игр с готовыми правилами большую группу составляют народные игры, многие из которых переходят от поколения к поколению.

В свою очередь, обе группы имеют свои разновидности. Группу *творческих игр* составляют сюжетно-ролевые игры, строительно-конструктивные, в которых дети специфическим образом отражают свои впечатления об окружающей жизни, игры-драматизации, в которых дети творчески воспроизводят содержание литературных произведений, и др.

В творческих играх отражаются впечатления детей об окружающей жизни, глубина понимания ими тех или иных жизненных явлений. Содержание творческих игр придумывают сами дети. Свобода, самостоятельность, самоорганизация и творчество детей в этой группе игр проявляется с особой полнотой. Разнообразные жизненные впечатления не копируются, они перерабатываются детьми, одни из них заменяются другими и т.д. Живое воображение, характерное для любой творческой деятельности, проявляются в создании игрового замысла, построении сюжета, отборе изобразительных средств, материала, игрушек и т. д.

Сюжетно-ролевая игра—это основной вид игры ребенка дошкольного возраста. Характеризуя ее, С. Л. Рубинштейн подчеркнул, что эта игра есть наиболее спонтанное проявление ребенка и вместе с тем она строится на взаимодействии ребенка со взрослыми. Ей присущи основные черты игры: эмоциональная насыщенность и увлеченность детей, самостоятельность, активность, творчество.

Основной особенностью сюжетно-ролевой игры является наличие в ней воображаемой ситуации. Воображаемая ситуация складывается из сюжета и ролей, которые принимают на себя дети в ходе игры, включает своеобразное использование вещей и предметов.

Игра-драматизация строится на основе литературного произведения: сюжет игры, роли, поступков героев, их речь определяются текстом произведения. Наличие заранее данного сюжета и ролей сближают игру-драматизацию с играми, имеющими готовые правила. Это же отличает ее от сюжетно-ролевых игр на темы литературных произведений, где связь с тем или иным произведением менее устойчива и определена.

Начало работы над игрой-драматизацией состоит в подборе художественного произведения. Важно, чтобы оно заинтересовало детей, вызвало сильные чувства и переживания. Для игры нужно произведение с занимательно развивающимся сюжетом.

Выбрав произведение для игры-драматизации, взрослый несколько раз читает его детям, рассматривает с ними иллюстрации, беседует о прочитанном. Потом дети пересказывают прочитанное. На основе содержания произведения составляется сюжет, распределяются роли, отбирается речевой материал. Педагог обсуждает с детьми необходимые элементы костюмов, обстановки и помогает изготовить их.

Во многих играх-драматизациях необходима роль ведущего. Первое время эту роль берет на себя воспитатель, а затем передает ее детям.

Игра нередко принимает форму театрализованного представления для детей своей и других групп. Игры-драматизации часто включаются в содержание детских праздников.

После многократного повторения дети начинают вносить новые эпизоды. Постепенно она преобразуется в обычную ролевую игру.

В *строительно-конструктивных играх* дети отражают свои знания и впечатления об окружающем предметном мире, самостоятельно делают различные вещи, возводят здания, сооружения, но в весьма обобщенном и схематическом виде.

В *строительно-конструктивных играх* происходит замещение одних предметов другими: постройки возводятся из специально созданных строительных материалов и конструкторов или же из природного материала.

Очень часто строительно-конструктивная игра, особенно у детей младшего и среднего дошкольного возраста, тесно переплетается с ролевой игрой: в одних случаях постройка служит началом ролевой игры (построили театр и начали представление, построили корабль и отправились в путешествие и т.д.); в других играх постройка почти не используется в игре, но является необходимой частью обстановки (построили вокзал, стали играть в железную дорогу). Многие строительно-конструктивные игры протекают в форме ролевой игры. Дети принимают на себя роли строительных рабочих, которые возводят постройку, строительный материал им подвозят шоферы, в перерыв рабочие обедают в столовой, после работы идут в театр и т. д.

Но существует также большое количество игр, в которых все содержание исчерпывается возведением построек и сооружений. Постройки многократно переделываются, совершенствуются. Иногда это целые комплексы, объединенные одним сюжетом.

В организации строительно-конструктивных игр и руководстве ими педагог должен учитывать опыт детей. Он наблюдает также за характером игр каждого воспитанника (умеет ли ребенок определять тему постройки, добивается ли результата в осуществлении задуманного, способен ли играть и строить сообща со сверстниками). Наблюдения, позволяют определить, в какой помощи нуждаются дети, а также приемы руководства их деятельностью.

Строительно-конструктивная игра, являясь деятельностью продуктивной, позволяет сформировать у детей умения сравнивать, сопоставлять созданную постройку с реальными вещами и предметами и с тем образом, представлением, на основе которого возводилась постройка. Она способствует развитию наблюдательности детей.

Таким образом, в строительно-конструктивной игре происходит многократное развитие умственной деятельности детей.

Игры с готовым содержанием и правилами по своему воспитательному воздействию условно подразделяются на игры дидактические, в которых, прежде всего, развивается умственная деятельность детей, углубляются и расширяются их знания; игры подвижные, в которых совершенствуются различные движения; игры музыкальные, развивающие музыкальные способности, и т.д.

Игры с правилами предназначены для формирования и развития определенных качеств личности ребенка. В одних играх осуществляется музыкальное развитие (музыкальный слух, чувство ритма и др.), другие предназначены для развития движения - бега, прыжков, лазанья, для воспитания смелости, ловкости, увертливости, выдержки и т.д., третьи разработаны педагогами для упражнений детей в правильном звукопроизношении

в счете и т. д. В некоторых играх закрепляются знания детей об окружающих предметах и явлениях. И, наконец, есть такие игры, в которых у детей развиваются сенсорные способности, а также сообразительность, смекалка, внимание, умение обобщать, систематизировать и классифицировать предметы. Таким образом, по своему содержанию игры с готовым содержанием и правилами охватывают самые разнообразные стороны жизни и развития ребенка.

Среди *дидактических игр* различают игры в собственном смысле слова и игры-занятия, игры-упражнения. Первые строятся на основе автодидактизма и самоорганизации детей. Вторые организуются и проводятся взрослыми и без их участия не существуют. Для дидактической игры, как и для любой игры с правилами характерно наличие игрового замысла или игровой задачи. Игровые задачи могут быть самыми разнообразными: первому закрыть все клеточки, собрать пирамиду так, чтобы ребро ее составляло собой ровную линию и др. Разнообразны и игровые действия: подбор предметов или картинок, нанизывание, складывание, передвигание, имитация движений; они могут представлять собой сложную цепочку, состоящую из ряда отдельных действий или их элементов. Действие часто сопровождается речью. Существенным элементом дидактической игры являются правила.

Выполнение правил обеспечивает реализацию содержания. Правила в игре разные: одни из них определяют характер игровых действий и их последовательность, другие регулируют отношения между играющими. Есть правила, ограничивающие или запрещающие определенные проявления и действия или предусматривающие «наказание» за нарушение других правил и совершение запрещенных действий.

Подвижные игры составляют большую группу игр с правилами. В основе игр лежат разнообразные движения – ходьба, бег, прыжки, лазанье, метание и т.д.

Подвижные игры очень разнообразны. По происхождению различают игры народные и авторские. По структуре они могут быть разделены на игры сюжетные и бессюжетные. Различают игры и по характеру их организации: в этом случае выделяются игры без деления играющих на группы и с делением на группы.

Среди игр любого типа встречаются игры доступные и интересные детям разного возраста, однако исследования и практика устанавливают общую тенденцию к смене игровых интересов детей.

Детей раннего и младшего дошкольного возраста привлекают главным образом игры сюжетные, в которых малыши имитируют несложные жизненные движения. Правила в этих играх часто носят скрытый характер, они заключены в самом содержании

изображаемого события или в образе. Доступны также младшим детям игры, движения в которых связаны с использованием предметов.

Детям старшего дошкольного возраста интересны игры, в которых они могут проявить смелость, ловкость, находчивость. Подвижные игры с предметами для детей старшего дошкольного возраста усложняются по задачам, правилам и организации.

Особое влияние на развитие речи оказывают сюжетно-ролевые игры; игры-драматизации, в которых ребенок усваивает богатства родного языка, его выразительные средства, использует различные интонации; подвижные игры; хороводные игры и игры с пением, способствующие развитию выразительности речи и согласованности слов с движениями.

Игра как деятельность ребенка или группы детей не остается неизменной. По мере роста и развития дети переходят от игр со скрытыми правилами к играм с готовым содержанием и правилами. Этот переход от одного вида игры к другому обнаруживается лишь как общая тенденция: оба вида длительно сосуществуют в жизни детей, меняется лишь их соотношение.

По мере усложнения игр увеличивается и доля речевой коммуникации. В предметных и конструкторских играх доля речевой коммуникации младших дошкольников невелика, так как играют они, как правило, в одиночку. Постепенно к среднему дошкольному возрасту игры становятся совместными, и в них включается все больше детей, увеличивается и потребность в общении, что является необходимым условием для развития речи.

Игры детей, различные игровые ситуации предполагают речевое общение. Необходимость объясниться с партнерами по игре, высказать свои пожелания стимулирует развитие связной речи. В ходе игры дети пользуются разнообразными реальными предметами, игрушками и предметами-заместителями. Широкое использование предметов-заместителей дает ребенку свободу обращения с предметами, развивает воображение, речь.

Значительный опыт накапливается ребенком в игре. Из своего игрового опыта ребенок черпает представления, которые он связывает со словом. Игра является сильнейшим стимулом для проявления детской самостоятельности в области языка.

С предметами, представленными в игре, ребенок приходит в частое повторное общение, вследствие чего они легко воспринимаются, запечатлеваются в памяти. Каждый предмет имеет свое имя, каждому действию присущ свой глагол.

Играющий ребенок непрерывно говорит; он говорит и в том случае, если играет один, манипулирует предметами, не стимулирующими к разговору.

Есть так же игрушки, значение которых как стимулов для проявления речи детей исключительное. Это игрушки, изображающие одушевленные предметы; животных, людей. Лошадка, которой играет ребенок, для него — живое существо. Он говорит с ней так, как говорит со своей живой лошадкой обслуживающий ее или с ней работающий хозяин.

Положительное влияние на развитие речи оказывает сюжетно-ролевая игра. В ходе игры ребенок вслух разговаривает с игрушкой, говорит и за себя, и за нее, подражает гудению самолета, голосам зверей и т.д.

Особенно значительна воспитывающая роль куклы. Нет ни одной игры, которая выдвигала бы столько поводов для проявления речи детей, как игра в куклы. Кукла - человек, живущих своей жизнью и отражающих эту жизнь игру в слове.

Сюжетно-ролевая игра требует от ребенка умения объяснить свои действия товарищу по игре, договориться с ним о распределении ролей. Ребенок называет замысел игры, ее сюжет, действующих лиц, задает характерные для каждого из них вопросы, высказывает критические суждения и оценки поведения других персонажей.

Безусловно, взрослый оказывает влияние на сюжетно-ролевую игру дошкольников. Он подсказывает детям, как надо договориться, как распределить роли, помогает воспитанникам развивать игру, используя совет, напоминание, введение новой игрушки, показ незнакомого действия. Если этого не делать, самостоятельная игра либо быстро прекращается, либо задерживается на однообразных действиях с одной и той же игрушкой.

Существуют так же речевые игры, которые целенаправленно ведут к формированию у ребенка правильной речи. Выделяют игры на формирование лексико-грамматического строя речи, на развитие фонетико-фонематических процессов, на развитие артикуляционной моторики, на развитие речевого слуха, на развитие физиологического дыхания, на развитие речевого дыхания, на развитие голоса.

Слово — основная единица языка, и совершенствование речевого общения невозможно без расширения словарного запаса. Словарная работа тесно связана с ознакомлением ребенка с миром вещей, явлений, их свойствами, качествами. Известно, что, знакомясь с огромным количеством вещей, которые их окружают, дети путают предметы, сходные по назначению и похожие внешне: чашка — стакан — кружка; платье — сарафан; портфель — ранец и т. п. Научить детей различать сходные предметы, правильно называть их, определять назначения — одна из задач игр на формирование словаря. Еще одной задачей является научить ребенка описывать предмет, учитывая всю совокупность признаков, помочь ему освоить последовательность описания, избегать повторов. Эти трудности

помогает преодолеть игра « У кого какой предмет?» (см. приложение 1). Она направленная на обучение детей приемам сравнения двух одинаковых по названию, но внешне различных объектов, способствующая активизации в речи дошкольников слов, наиболее точно характеризующих цвет, размер, форму предметов.

Умение сравнивать, классифицировать, обобщать проявляется в логической четкости, доказательности речи. Поэтому необходимо упражнение детей в употреблении сложных синтаксических конструкций с сочинительной и подчинительной связью. Так, одна из целей упражнения «Каждую птицу на свое место» — обучение детей использованию сложноподчиненных предложений (см. приложение 1).

Игры на развитие фонетико-фонематических процессов направлены на автоматизацию различных звуков; обучение звуковому анализу слов; дифференциацию разных звуков; нахождение звука в словах, воспринятых на слух; нахождение места звука в слове; нахождение звука в названиях предметов по картинке; составление слов с определенным количеством слогов и др. (см. приложение 2).

Игры на развитие артикуляционной моторики включают в себя игры на активизацию кончика языка, корня языка, активизацию мышц языка в целом, активизацию мышц губ, нижней челюсти и т.п. (см. приложение 3).

Игры на развитие физиологического дыхания реализуются через упражнения на развитие обоняния, глубокого вдоха, развитие длительного плавного выдоха (см. приложение 4).

Игры на развитие речевого дыхания направлены на развитие фразовой речи на плавном выдохе, развитие ритмичной и выразительной речи и т.п. (см. приложение 5).

Игры на развитие речевого слуха включают в себя упражнения направленные на воспитание слухового внимания, развитие остроты слуха, понимание фразовой речи и др. (см. приложение 6).

Игры на развитие просодического компонента речи включают в себя игры, которые направлены на развитие тембра, силы, высоты и выразительности голоса (см. приложение 7).

Таким образом, в игре, как ведущей деятельности детей дошкольного возраста, создаются наиболее благоприятные предпосылки для развития речи, и сама игра под руководством взрослого может стать эффективным средством развития речи дошкольника, путем использования специальных речевых игр.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

Игры, направленные на развитие лексико-грамматического строя речи

У кого какой предмет?

Цель:

1. Упражнять детей в сравнении двух предметов, одинаковых по названию. Учить, сравнивая предметы, начинать с существенных признаков (ведущих); развивать наблюдательность.
2. Расширять словарь у дошкольников за счет существительных — названий деталей и частей предметов; прилагательных, обозначающих цвет и форму предметов; наречий, предлогов. Следить за использованием слов, наиболее точно характеризующих предмет, его качества и т. п.

Игровой материал:

Парные картинки с изображением предметов, отличающихся друг от друга несколькими признаками и деталями: 2 пуговицы, разные по цвету, величине, форме, количеству дырочек; 2 чашки, разные по форме и цвету, с разными рисунками; 2 рыбки, разные по форме тела, длине и окраске плавников и хвоста; 2 рубашки — полосатая и клетчатая, с длинными и короткими рукавами, у одной кармашек наверху, у другой — два внизу; 2 фартука разного покроя с разной вышивкой; 2 ведра, разные по форме и цвету; другие предметы: пряжки, шарфы, туфли, лодки и др.

Ход игрового упражнения на занятии:

Воспитатель кладет перед детьми по 2—3 пары картинок и объясняет: «На каждой паре картинок нарисованы одинаковые по названию предметы: рубашки, рыбки, фартучки. Но предметы чем-то отличаются друг от друга. Сейчас будем про них рассказывать. Про один предмет буду рассказывать

я, про другой тот, кого я вызову. Рассказывать будем по очереди. Если я назову цвет своего предмета, то и вы должны назвать только цвет; если я скажу, какой формы у меня предмет, то и вы должны определить форму предмета». Вызывает ребенка и предлагает ему вместе рассказать про рубашки.

Воспитатель. На моей картинке - рубашка.

Ребенок. На моей - тоже рубашка.

Воспитатель. У меня рубашка с длинными рукавами. Она для осенне-зимнего сезона.

Ребенок. У меня рубашка с короткими рукавами, для весенне-летнего сезона.

Воспитатель. Моя рубашка клетчатая.

Ребенок. А моя полосатая.

Воспитатель. Рубашка с одним карманом, расположенным на левой стороне груди.

Ребенок. Рубашка с двумя карманами, расположенными снизу.

Другому ребенку воспитатель предлагает вместе рассказать о рыбках.

Воспитатель. У меня рыбка красного цвета.

Ребенок. А у меня голубого.

Воспитатель. У моей рыбки большой хвост.

Ребенок. У моей маленький.

Аналогично проводится сравнение других предметов. При повторном упражнении дети могут сравнивать однородные предметы самостоятельно. В этом случае воспитатель следит за ходом игры, за правильностью сравнений.

Ход игрового упражнения вне занятия:

Играют четверо детей. На столе лежат четыре пары картинок изображениями вниз. Воспитатель предлагает детям взять по одной картинке из каждой пары. Затем он открывает любую из оставшихся на столе картинок и рассказывает о том, что на ней изображено.

Ребенок, у которого предмет того же наименования, включается в сравнение. Потом эти две картинки выкладывают рядом, и играющие проверяют, правильно ли были названы признаки предметов, обо всем ли сказано. Например:

Воспитатель. У меня желтый фартук.

Ребенок. А у меня голубой.

Воспитатель. На моем фартуке один карман.

Ребенок. А на моем два кармана,

Воспитатель. Мой фартук украшен узором из маленьких кружков, точек и треугольников.

Ребенок. А на моем фартуке узор из крупных и мелких цветов.

В дальнейшем на роль ведущего можно назначать кого-нибудь из детей.

Каждую птицу на свое место

Цель:

Упражнять детей в правильном подборе картинок с изображениями хищных, водоплавающих и болотных птиц, пользуясь сведениями, полученными из кратких рассказов об одном из представителей каждого вида птиц. Пояснить, что внешний вид птиц (строение клюва, ног и т. д.) свидетельствует об определенном образе жизни, повадках.

Игровой материал:

1. Таблица, разделенная на 9 клеток. В первом столбике нарисованы орел, журавль и гусь.
2. Предметные картинки с изображениями птиц: коршуна, совы (хищные птицы), цапли, аиста (болотные), лебедя, утки (водоплавающие).

Ход игрового упражнения на занятии

(I вариант)

Воспитатель предлагает детям послушать небольшие рассказы о птицах, изображенных на таблице. Просит особое внимание обратить на описания строения ног, клюва, так как это важно для образа жизни птиц.

Рассказ об орле.

Орел — хищная птица. Он охотится за другими птицами и зверями. С высоты, паря над землей, орел высматривает добычу. У него сильные ноги с загнутыми когтями, которыми он может схватить и удержать в воздухе пойманную добычу. У него сильный загнутый клюв.

Рассказ о журавле.

Журавль живет на болоте, у берегов рек и озер. У него длинные ноги, клюв и шея. Бродя по мелководью, он ищет корм — небольших водных обитателей.

Рассказ о гусе.

На озерах, прудах и реках живут дикие гуси. У гусей на лапках перепонки. Гусь легко гребет ими и быстро плавает. Опустив голову на длинной шее под воду, гусь добывает себе корм. Гусь — водоплавающая птица.

Рассказав о птицах, педагог вызывает детей к столу. Каждый ребенок берет по одной картинке, определяет, с какой птицей рядом (орлом, журавлем, гусем) следует ее поместить, и объясняет почему. Например: «Сову надо поместить рядом с орлом, потому что она тоже хищная птица. Сова охотится за мышами и другими животными. У нее тоже загнутый клюв и сильные когти».

(II вариант)

Воспитатель произвольно раскладывает на таблице все 6 картинок с изображениями птиц. Спрашивает детей, каждая ли птица на своем месте. Предлагает разложить картинки правильно и пояснить, почему сова и коршун должны находиться рядом с орлом, аист и цапля рядом с журавлем, лебедь и утка рядом с гусем.

Придумай фразу.

Цель. Развитие фразовой речи. Правильное построение предложений.

Оборудование. Сюжетные картинки из лото "Что мы делаем".

Описание игры. Показывается одна сюжетная картинка. Педагог придумывает по ней короткую фразу (из двух - трех слов), затем предлагает детям дополнить его фразу одним новым словом. Каждый вызванный ребенок удлиняет фразу еще на одно слово.

Например, педагог говорит: Таня играет. Ребенок повторяет предложение Таня *играет* и добавляет *на улице*. Следующий повторяет предложение Таня *играет на улице* и добавляет в песочнице.

Выигрывает тот, кто придумает последнее слово к предложению и произнесет всю фразу правильно. Короткие фразы (три-четыре слова) произносятся на одном выдохе, а длинные — с паузой через три-четыре слова. Когда дети овладеют правилами игры, можно предложить им придумывать и удлинять фразы без картинок.

Соседи.

Цель. Правильное построение фразы. Совершенствование ориентации в пространстве.

Оборудование. Детские стульчики, бубен.

Описание игры. Детям дается задание: назвать своего соседа справа. Они по очереди говорят, например: я сижу с *Вовой*. Когда все дети назовут своего соседа, педагог дает сигнал бубном. Дети разбегаются по комнате. Они могут взять игрушки и некоторое время поиграть. По новому сигналу должны сесть именно с тем соседом, которого они назвали. Кто ошибся, проигрывает. При повторении игры ответы детей усложняются: я сижу с *Вовой и Женей*; я сижу *рядом с Вовой и Женей*; *справа от меня — Вова*, *слева от меня — Женя*; *мой сосед справа — Вова*, *мой сосед слева — Женя*.

Определи место игрушки.

Цель. Закрепление умения строить развернутую фразу.

Оборудование. Игрушки: машина, пирамида, мяч, мишка, кукла и др.

Описание игры. Педагог раскладывает на столе в один ряд различные детские игрушки. Вызывая ребенка, он спрашивает у него: "Между какими игрушками стоит пирамида?" Ребенок должен дать полный ответ: "Пирамида стоит между машиной и мячом" После двух - трех ответов воспитатель меняет игрушки местами. Постепенно при повторении игры игрушки по одной можно заменять другими.

Методические указания. Перед проведением игры педагог напоминает детям, что нужно говорить неторопливо, выразительно, не отделяя паузами одно слово от другого, а всю фразу говорить как одно длинное слово. Отвечать на вопрос надо полным ответом, например: "Мяч лежит между куклой и мишкой". Правильно ответивший получает фант. Затем определяется победитель.

Игры на развитие фонетико-фонематических процессов

Красный – белый.

Цель.

Нахождение звука в словах, воспринятых на слух.

Оборудование. По два кружка на каждого ребенка (красный и белый).

Описание игры. Педагог предлагает детям внимательно вслушиваться и определять, в каком слове есть заданный звук. Если в слове заданный звук есть, дети должны поднять красный кружок, если нет — поднимают белый кружок.

Где звук?

Цель. Нахождение места звука в слове.

Оборудование. Полоска из цветного картона, разделенная на три части яркими линиями, фишка (флажок или кружок).

Описание игры. Педагог называет слово. Дети определяют место заданного звука в слове. В зависимости от того, слышится ли звук в начале слова, в конце или в середине, фишка ставится на первую, последнюю или среднюю часть полоски. Можно ограничиться только одной большой форматом полоской на столе педагога или раздать каждому ребенку полоски и фишки. В последнем случае дети должны сидеть за столами.

Сначала дети определяют место звука только в начале, затем в конце слова. И лишь когда они все это усвоят, можно взять слова, в которых заданный звук в середине слова. Если заданный звук гласный, то подбираются слова с дополнительным условием: гласный должен быть ударным (аист, река, мак).

Кто больше?

Цель. Нахождение звука в названиях предметов по картине.

Оборудование. Сюжетная картина, на которой изображены предметы с определенным звуком.

Описание игры. Педагог показывает детям картину, например, "Огород". После рассматривания картины педагог предлагает рассказать, что собирают дети на огороде. Затем перед детьми ставится задача сказать, в названии каких предметов имеется звук р (звук с). За каждое слово дается картонный кружок. Выигрывает тот, у кого больше кружков.

Поймай рыбку.

Цель. Активизация словарного запаса, автоматизация отдельных звуков.

Оборудование. Металлические скрепки, небольшие предметные картинки (изображенный предмет вырезан по контуру), коробочка и удочка с магнитом из игры "Поймай рыбку". Скрепки прикреплены к предметным картинкам.

Описание игры. Дети по очереди вылавливают удочкой различные предметы. Называют их. Определяют наличие или отсутствие в названии необходимого звука (например, р), его место в слове (в начале, в конце, в середине слова). За правильный ответ ребенок получает очко. Выигрывает тот, кто наберет больше очков.

Кто больше слов придумает?

Цель. Активизация словаря, автоматизация разных звуков.

Оборудование. Мяч, фанты.

Описание игры. Педагог называет какой-нибудь звук и просит детей придумать слова, в которых встречается этот звук. Затем дети образуют круг. Один из играющих бросает кому-нибудь мяч. Поймавший мяч должен сказать слово с условленным звуком. Он получает фант. Тот, кто не придумал слово или повторяет уже сказанное кем-либо, фанта не получает.

Победитель

определялся по количеству набранных фантов.

Найди место для своей картинки.

Цель. Активизация словаря, дифференциация разных звуков.

Оборудование. Картинки, в названии которых, например, есть звуки *ш* и *ж*.

Описание игры. Дети сидят за столами. Педагог показывает им картинки, где изображен шар. Педагог говорит: "Когда выходит воздух из шара, слышно: *ш-ш-ш...* Эту картинку я кладу с левой стороны стола". Затем показывает им картинку, где изображен жук, и напоминает, как жук жужжит: *ж-ж-ж...* "Эту картинку я ставлю с правой стороны стола. Сейчас я буду показывать и называть картинки, а вы слушайте, в названии какой из них будет звук *ш* и *ж*. Если услышите звук *ж*, то ее надо положить справа". Педагог показывает, как нужно выполнить задание, потом вызывает поочередно детей, которые называют показываемые картинки.

Картинки надо подбирать так, чтобы произнесенные звуки соответствовали их написанию. Нельзя брать такие слова, где звук *ж* стоит в конце слова или перед глухим согласным.

Звенит - жужжит.

Цель. Дифференциация звуков *з* - *ж*.

Описание игры. Выбирается водящий. Он выходит из комнаты. Оставшиеся дети придумывают каждый по одному слову, в названии которого есть звук *з* или *ж*. Водящий, вернувшись, подходит к каждому ребенку, и тот говорит ему слово. Если водящий слышит в слове звук *з*, то он говорит: "Звенит", если слышит звук *ж*, то говорит: "Жужжит". Оцениваются и ответы водящего, и придуманные детьми слова.

Отстукивание слогов.

Цель. Обучение слоговому анализу слов.

Оборудование. Барабан, бубен.

Описание игры. Дети садятся в ряд. Педагог объясняет, что каждому ребенку будет дано слово, которое он должен отстучать или отхлопать. Произносит отчетливо и громко слово, например, колесо. Вызванный ребенок должен отстучать столько раз, сколько слогов в данном слове. Ведущий дает детям разные по количеству слогов слова. Победителями будут те, кто не сделал ни одной ошибки.

Угадай слово.

Цель. Составление слов с определенным количеством слогов.

Описание игры. Дети сидят за столами. Педагог говорит: "Сейчас мы будем с вами отгадывать слова. Я вам не назову их, а только передам по телеграфу — отстучу, а вы должны подумать и сказать, какие это могут быть слова". Если же дети затрудняются назвать слово, педагог снова отстукивает слово и произносит его первый слог. Игра повторяется, но теперь педагог вызывает одного ребенка. Вызванный должен угадать слово, которое ему отстучат, назвать его и отстучать. Когда дети усвоят игру, ведущим можно выбрать кого-нибудь из детей.

Слова-перевертыши.

Цель. Активизация словаря, обучение слоговому анализу слова.

Описание игры. Один ребенок выходит из комнаты, а остальные дети загадывают короткое слово, зовут водящего и говорят ему, например, *лок* (кол), *мод* (дом), *зако* (коза), *сако* (коса) и др. Водящий должен отгадать загаданное слово. Педагог следит, чтобы загадывались доступные для играющих слова и при перевертывании не допускалось ошибок.

Можно предложить детям и другие варианты: загадывать одному, а разгадывать всей группе; кто первый отгадает, тот и начинает загадывать.

Игры на развитие артикуляционной моторики

Вкусное варенье!

Цель. Активизация мышц языка.

Описание игры. Воспитатель показывает картинку, изображающую девочку, которая ест варенье и говорит: "Оно очень вкусное! У девочки испачкалась верхняя губа. Слижем языком оставшееся варенье с верхней губы. Вот так." Показывая, как надо слизать варенье, педагог делает движение широким языком по верхней губе вверх и вниз (а не из стороны в сторону), верхнюю губу не втягивает внутрь рта. "А теперь слижите варенье вы", — говорит педагог. При повторении игры необходимо следить, чтобы дети не помогали языку нижними зубами (работает только язык, а губы и нижняя челюсть неподвижны).

Лошадка.

Цель. Активизация кончика языка.

Описание игры. Дети строятся в колонну, они лошадки. По сигналу педагога "Поехали" дети идут друг за другом и цокают языком, подражая топоту копыт лошадей. По сигналу "Стоп" лошадки останавливаются. Педагог говорит: "А теперь проверим, чья лошадка лучше умеет цокать копытами". Воспитатель берет двух детей, и они, прищелкивая языком, идут навстречу друг другу. Остальные слушают. Так, чередуясь, проходят все дети.

Надо следить, чтобы дети щелкали кончиком языка за верхними зубами. Кончик языка надо поднимать прямо, не поворачивая его. Если у ребенка не получается прищелкивание, то можно с ним выполнить следующее упражнение: положить на кончик языка сливочную тянучку или ириску и попросить присосать ее к нёбу.

Прятки.

Цель. Активизация корня языка.

Описание игры. Дети сидят лицом к педагогу, который предлагает им поиграть в прятки. "Но прятаться будем не мы, а наши язычки. Посмотрите,

как спрячется мой язычок, вы его даже не увидите". (Показывает.) Дети должны сидеть спокойно, голову держать прямо. Педагог следит, чтобы они не закрывали рот, когда отодвигают язык назад. Кончик языка при этом все время находится внизу.

Веселый язычок.

Цель. Активизация мышц языка.

Описание игры. *Вариант 1.* Дети сидят на стульчиках лицом к педагогу. Педагог говорит: "Жил язычок в своем домике. Проснулся и осмотрелся. Выглянул за калиточку (язычок высовывается из открытого рта), посмотрел вверх, светит ли солнышко (кончик языка поднимается вверх), потом посмотрел вниз, нет ли луж на земле (кончик языка опускается вниз). Понравилось язычку на улице и захотел он погулять (кончик языка поворачивается вправо, влево, вверх, вниз). Устал язычок и решил поесть, чтобы сил больше набрать. И стал молочко лакать, как кошечка (языком производит ласкательные движения). Наелся язычок, а губки испачкал молочком. Почистил губки, сначала верхнюю, потом нижнюю (облизывание кончиком языка верхней и нижней губы). А теперь почистил зубки верхние и нижние (такое же облизывание зубов под губами). Сделал все язычок и опять решил поиграть. Увидел качели и стал качаться на них (поднимание и опускание лопатообразного языка и верхней и нижней губе при раскрытом рте) вверх-вниз, вверх-вниз, все выше и выше (постепенно поднимается высунутый язык к носу и опускается к подбородку). Перестал качаться на качелях и решил покататься на лошадке (щелкает кончиком языка за верхними губами). Устал язычок и пошел в свой домик спать. Закрыл калиточку (язык распластать во рту и сомкнуть губы)".

Вариант 2. Дети сидят на стульчиках лицом к педагогу. Педагог говорит: "Жил язычок в своем домике, никуда не выходил. Надоело ему сидеть дома. Захотелось поиграть и порезвиться. Открыл он свой домик, высунул широкий хвостик и опять спрятался в домике (педагог открывает рот,

высовывает широкий язык и опять его втягивает. Дети повторяют упражнение, а педагог регулирует ритм словами "выбежал из домика — спрятался в домик", "выбежал из домика — спрятался в домик"). Сначала язычок бегал медленно, а потом забегал вперед-назад все быстрее и быстрее, как будто котенок молоко лакает". Педагог производит языком быстрые четкие движения, дети повторяют.

Кто умеет улыбаться.

Цель. Активизация мышц губ.

Оборудование. Петрушка, куклы.

Описание игры. Дети сидят полукругом. Педагог говорит: "Когда мы радуемся, мы улыбаемся. Вот так (показывает). Когда мы хорошо улыбаемся, видны наши улыбки. Улыбнитесь, дети. Ребята, сейчас к нам в гости придет Петрушка. Давайте все хорошо ему улыбнемся (дети улыбаются, педагог показывает Петрушку, затем прячет его). Дети, Петрушка спрятался, и вы спрячьте свои зубы, закройте их губками. А когда он снова покажется, опять улыбнитесь ему" (игра повторяется 3—4 раза). Педагог следит за тем, чтобы дети улыбались естественно, без напряжения и зубы не сжимали, а слегка сближали.

В лесу.

Цель. Активизация мышц губ и нижней челюсти. Развитие силы голоса.

Оборудование. Две корзиночки.

Описание игры. В кругу детей стоят мальчик и девочка. У них в руках корзиночки для ягод. Все дети ходят по кругу и говорят:

Летом Вова и Марина

В лес ходили за малиной

Они кричали в лесу...

После этих слов девочка и мальчик сначала по очереди, а потом вместе громко говорят: "Ау!"

Потом выбирается другая пара детей, и игра повторяется.

Кто умеет смеяться без голоса?

Цель. Активизация мышц губ.

Описание игры. Дети сидят перед педагогом, который спрашивает: "Кто из вас умеет смеяться, но только так, чтобы я не слышала вашего голоса, но видела, что вы смеетесь? Посмотрите, как я тихо смеюсь (показывает, произнося про себя звук э). А теперь посмеемся все вместе, но чтобы я не слышала вашего голоса". Потом педагог вызывает тех детей, у которых получается лучше, и они показывают всем детям, как можно смеяться без голоса. Необходимо, чтобы дети смеялись без напряжения, т.е. не морщили нос, не растягивали сильно губы, не открывали широко рот.

Кормление птенцов.

Цель. Активизация мышц нижней челюсти.

Описание игры. Дети сидят на стульях лицом к педагогу, который показывает картинку, на которой изображена птичка, кормящая птенцов. Педагог говорит: "Сейчас мы поиграем. Вы будете птенчиками и я - мамой-птичкой. Птичка принесла зернышки, и все птенчики открыли клювы. Съели зернышки и закрыли клювы". Дети выполняют эти движения. Игру можно проводить несколько раз. Дети должны сидеть прямо, спокойно. Голову держать прямо, не кивать ею во время открывания и закрывания рта. Движение выполняет только нижняя челюсть, язык и губы спокойны. Рот открывается спокойно, без напряжения.

Игры на развитие физиологического дыхания.

Осторожные птицы.

Цель. Закрепление представлений по теме "Птицы".

Оборудование. Музыкальные духовые игрушки: дудочки, саксофоны и т.п.

Описание игры. Педагог рассказывает детям о том, что дикие гуси очень осторожны. У них есть вожак. Если стая во время перелета опускается на какой-нибудь лужок поесть или отдохнуть, вожак все время настороже. Он следит, не грозит ли птицам опасность. В случае опасности вожак пронзительно кричит, и вся стая стремительно поднимается в воздух. "Давайте и мы поиграем в таких осторожных птиц", - предлагает детям педагог. Дети выбирают вожака. Остальным детям раздают музыкальные игрушки и разрешают негромко в них подуть. Так, негромко наигрывая на своих дудочках, дети изображают гусей, которые спокойно щиплют траву. Вожак не щиплет траву: он внимательно следит, нет ли опасности. Вдруг вожак подает тревожный сигнал (сильно дует в дудочку). Все дети бегут к своим местам (стульчикам).

При повторении игры вожака меняют. Необходимо напомнить, что все дети должны подуть в свои дудочки спокойно, не напрягаясь, ровно, не заглушая друг друга. Только вожаку разрешается подуть 2—3 раза в свою дудочку очень сильно. Летом игру лучше проводить на воздухе.

Узнай ягоду.

Цель. Закрепление представлений по теме "Ягоды". Развитие обоняния и глубокого вдоха.

Оборудование. Наиболее распространенные в данной местности ягоды, обладающие достаточно сильным запахом, например: черная смородина, земляника, малина.

Описание игры. На столе тарелочка с ягодами. Педагог предлагает понюхать ягоды и запомнить их запах. Затем вызывается один ребенок к столу. Педагог

предлагает ему закрыть глаза, подносит к его лицу одну из тарелочек и спрашивает, какие ягоды на тарелке. Для этого ребенок, не открывая глаз, делает глубокий вдох носом.

Ягоды можно заменить фруктами, которые лучше разрезать, чтобы сильнее был запах.

Чей пароход лучше гудит?

Цель. Развитие длительного плавного выдоха. Активизация мышц губ.

Оборудование. Каждому ребенку дается чистый пузырек (высота пузырька 7 см диаметр горлышка 1-1,5 см).

Описание игры. Педагог говорит: "Дети, посмотрите, как гудит мой пузырек, если я в него подую (гудит). Загудел, как пароход. А как у Миши загудит пароход?" Педагог по очереди вызывает всех детей. а затем предлагает погудеть всем вместе.

Следует помнить: чтобы пузырек гудел, нижняя губа должна слегка касаться края его горлышка. Струя воздуха должна быть сильной. Каждый ребенок может дуть лишь несколько секунд.

Чья птичка дальше улетит?

Цель. Развитие длительного плавного выдоха. Активизация мышц губ.

Оборудование Фигурки птичек, вырезанные из тонкой бумаги и ярко раскрашенные.

Описание игры. Птичек ставят на стол у самого края. Педагог вызывает детей попарно. Каждый ребенок садится напротив птички. Педагог предупреждает, что продвигать птичку можно лишь на выдохе, дуть несколько раз подряд нельзя. По сигналу "Полетели" дети дуют на фигурки. Остальные дети следят, чья птичка дальше улетит (проскользит по столу).

Игры на развитие речевого дыхания

Приятный запах.

Цель. Развитие фразовой речи на плавном выдохе.

Оборудование. Один душистый цветок (ландыш, сирень, жасмин и т.п.), или надушенный носовой платок, или фрукты (мандарин, яблоко, лимон).

Описание игры. Дети по очереди подходят к вазочке с цветком и нюхают его. На выдохе произносят с выражением удовольствия слово или фразу: "Хорошо; очень хорошо; очень приятный запах; очень ароматный цветок (ароматное яблоко)" и т.д.

Первоначально детям предлагают предложения. В дальнейшем они (в зависимости от речевых возможностей) сами придумывают предложения.

Игры на развитие речевого слуха.

Угадай, чей голосок.

Цель. Воспитание слухового внимания. Развитие координации движений.

Описание игры. *Вариант 1.* Играющие сидят. Один из них становится (по назначению педагога) в центре круга и закрывает глаза. Педагог, не называя имени, указывает рукой на кого-нибудь из играющих. Тот произносит имя стоящего в центре. Последний должен угадать, кто назвал его. Если стоящий в центре отгадал, он открывает глаза и меняется местами с тем, кто назвал его по имени. Если же он ошибся, педагог предлагает ему снова закрыть глаза и игра продолжается. Педагог предлагает детям разбежаться по площадке. По сигналу "Бегите в круг" дети занимают свои места в кругу. Один ребенок остается в центре круга.

Дети идут по кругу и произносят:

Мы немножко порезвились,
По местам все разместились,
Ты загадку отгадай,
Кто позвал тебя, узнай!

(Игра повторяется несколько раз).

Вариант 2. Оборудование. Мишка (кукла).

Описание игры. Дети сидят полукругом. Перед ними на некотором расстоянии спиной к детям сидит ребенок с мишкой. Педагог предлагает кому-нибудь из ребят позвать мишку.

Водящий должен угадать, кто его позвал. Он останавливается перед позвавшим и рычит. Тот, кого узнали, получает мишку, садится с ним на стульчик и водит.

Угадай, кто это.

Цель. Воспитание слухового внимания.

Описание игры. Дети стоят по кругу. Водящий выходит в середину круга, закрывает глаза и затем идет в любом направлении, пока не натолкнется на одного из детей, который должен подать голос заранее условленным образом: "ку-ка-ре-ку", "ав-ав-ав" или "мяу-мяу" и т.п. Водящий должен угадать, кто из детей кричал. Если угадает, то становится в круг. Тот, кого узнал, будет водящим. Если не угадает, то останется водить еще 3 раза, а затем его меняет другой.

Улавливай шепот.

Цель. Развивать остроту слуха.

Описание игры. *Вариант 1.* Играющие разбиваются на две равные группы и строятся в одну шеренгу. Ведущий отходит на определенное расстояние, становится напротив и четким, внятным шепотом (уловимым только в том случае, если каждый активно вслушивается) отдает команды ("Руки вверх, в стороны, крутом" и другие, более сложные). Постепенно отходя все дальше, ведущий делает свой шепот менее уловимым и усложняет упражнения.

Вариант 2. Все дети сидят по кругу. Ведущий голосом обычной громкости просит выполнить какое-нибудь движение, а затем едва уловимым шепотом произносит имя (фамилию) того, кто должен выполнить. Если ребенок не расслышал свое имя, ведущий вызывает другого ребенка. В конце игры педагог объявляет, кто был самым внимательным.

Слушай и выполняй.

Цель. Развитие понимания словесных конструкций и фразовой речи.

Оборудование. Различные мелкие предметы или игрушки (фанты).

Описание игры. *Вариант 1.* Педагог называет 1—2 раза несколько различных движений (одно — пять), не показывая их. Ребенку нужно проделать движения в той последовательности, в какой они были названы, а затем самому перечислить последовательность проделанных упражнений. За правильное, точное выполнение задания ребенок поощряется, за каждое

правильно выполненное действие — очко (фант). Набравший большее количество очков - победитель.

Вариант 2.. Педагог дает одновременно двум-трем детям задания: "Петя, побегай", "Ваня, пойдя в зал, открой там форточку", "Коля, подойди к буфету, возьми чашку и принеси Тане воды" и т.п. Остальные дети следят за правильностью выполнения. Неправильно выполнивший задание платит фант.

Игры на развитие просодического компонента речи

Волшебное зеркало.

Цель. Развитие ритмичной, выразительной речи и координации движений.

Описание игры. Дети стоят в кругу или сидят на стульчиках. Водящий подходит к одному из ребят и говорит:

Ну ка зеркальце смотри!

Все нам верно повтори!

Встану я перед тобой,

Повторяй-ка все за мной!

Водящий произносит любую фразу, сопровождая ее какими-либо движениями. Тот к кому он обратился, должен точно повторить и фразу, и движение. Если ребенок допустил ошибку, он выбывает из игры. Новым водящим становится тот, кто верно выполнит без ошибок. Педагог следит за правильностью дыхательных пауз и фразовой речи детей.

Дождик, дождик.

Цель. Развитие ритмичной и выразительной речи, координации движений и ориентировки в пространстве.

Оборудование. Детские стулья.

Описание игры. Стулья расставлены по кругу, на один меньше, чем играющих детей. Дети ходят в середине круга и говорят хором (или один):

Дождик, дождик, что ты льешь?

Погулять нам не даешь.

После слов "погулять нам не даешь" дети бегут к стульчикам. Кому стульчика ни хватило, тот проиграл. Игра повторяется несколько раз.

Аист.

Цель. Развитие выразительности речи, сочетание речи с движениями. Закрепление понятия "право-лево".

Оборудование. Шапочка аиста, корзиночка.

Описание игры. Один ребенок изображает аиста. Ему надевают шапочку аиста. В нескольких шагах от него другой ребенок с корзиночкой. Он заблудился в лесу. Увидев аиста, ребенок обращается к нему:

Аист, аист длинноногий,

Покажи домой дорогу.

Аист отвечает:

Топай правой ногой,

Топай левой ногой,

Снова - правой ногой,

Снова - левой ногой,

После - правой ногой,

После - левой ногой,

Вот тогда придешь домой!

Ребенок с корзиночкой выполняет все движения, о которых ему говорит аист, а затем садится на место.

Библиографический список

1. Артемова Л.В. Окружающий мир в дидактических играх дошкольников: Кн. для воспитателей дет. сада и родителей. – М.: Просвещение, 1992. – 96 с.
2. Богуславская З.М., Смирнова Е.О. Развивающие игры для детей младшего дошкольного возраста: Кн. для воспитателя дет. сада. – М.: Просвещение, 1991. – 207 с.
3. Быстрова Г.А., Сизова Э.А., Шуйская Т.А. Логопедические игры и задания. – СПб.: Каро, 2000. – 112 с.
4. Васильева С.А., Соколова Н.В. Логопедические игры для дошкольников. – М.: Школьная Пресса, 2001. – 80 с.
5. Воспитание детей в старшей группе детского сада: Пособие для воспитателей детского сада/ В.В. Гербова, Р.А. Иванкова, Р.Г. Казакова и др.; Сост. Г.М. Ляшина – М.: Просвещение, 1984. – 288 с.
6. Дошкольная педагогика. Учебное пособие для студентов пед. ин-тов по спец. № 2110 «Педагогика и психология (дошк.)» В 2 ч. Ч. 2. Методика и организация коммунистического воспитания в детском саду/ В.И. Логинова, П.Г. Саморукова, Б.С. Лейкина и др.; Под ред. В.И. Логиновой, П.Г. Саморуковой. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Просвещение, 1988. – 270 с.
7. Катаева А.А., Стреблева Е.А. Дидактические игры в обучении дошкольников с отклонениями в развитии: Пособие для учителя.- М.: Гуманит. изд. центр Владос, 2001. – 224 с.
8. Миронова С.А. Развитие речи дошкольников на логопедических занятиях: Кн. для логопеда. – М.: Просвещение, 1991. – 208 с.
9. Развитие речи детей дошкольного возраста. Пособие для воспитателя дет. сада./ Под ред. Ф.А. Сохина. – М.: Просвещение, 1976. – 224 с.
10. Селиверстов В.И. Речевые игры с детьми// Дефектология, 1998. - №3.- С. 65-71.
11. Селиверстов В.И. Речевые игры с детьми// Дефектология, 1998. - №4.-С. 65-69.
12. Селиверстов В.И. Речевые игры с детьми// Дефектология, 1998. - №5.- С.66-70.
13. Селиверстов В.И. Речевые игры с детьми. – М.: Владос, 1994. – 344 с.
14. Тихеева Е.И. Развитие речи детей (раннего и дошкольного возраста). Изд. 4-е. Пособие для воспитателей детских садов. – М.: Просвещение, 1972. – 176 с.
15. Швайко Г.С. Игры и игровые упражнения для развития речи: (Из опыта работы) / Под ред. В.В. Гербовой. – М.: Просвещение, 1983. – 64 с.

16. Энциклопедия воспитания и развития дошкольника/ Т.В. Балаева, Н.Н. Васильева, Н.В. Ключева и др. – Ярославль: Академия развития, Академия Холдинг, 2001.- 480 с.