Развитие выразительности речи.

Свеча.

Цель. **Развивать** выразительность речи.

Описание. Педагог предлагает детям сделать бесшумный вдох через нос, затем подуть на горящую свечу, стоящую на некотором расстоянии.

Правило: не задуть свечу, а лишь заставить пламя плавно *«танцевать»*. Выдох необходимо делать тонкой упругой и плавной струей воздуха через плотно сжатые губы.

Надуем мыльные пузыри.

Цель. **Развивать** правильное речевое дыхание.

Описание. Каждый ребенок с помощью воображаемых соломинок на ровном выдохе выдувает воображаемые *«мыльные пузыри»*.

Правило: выдох должен быть плавным и направленным, чтобы пузырь сразу не лопнул.

Футбол.

Цель: **Развивать** умение выдувать сильную воздушную струю

Описание.

К столу - *«стадиону»* приглашаются два ребенка. На центр поля воспитатель кладет мячик от пинг-понга.Задача каждого ребенка: **постараться** перегнать мячик на половину соперника.

Развитие воображения.

**Игра «Маски».**

**Цель:** развитие воображения, наблюдательности, сообразительности, понимание мимики.

Ход: дети располагаются по кругу. Ведущий показывает маски изображающие разные эмоциональные состояния: грусть, радость, удивление, страх. Дети мимикой воспроизводят эти состояния. После этого маски передаются по кругу.

**Игра «Свет мой, зеркальце, скажи».**

**Цель:** понимание другого человека и развивать внимание к невербальным формам общения.

Ход: дети разбиваются на пары, становятся друг напротив друга. Ведущий произносит предложение, которое дети должны сопровождать определенной мимикой.

**Игра «Немое кино».**

**Цель:** понимание жестов и мимики.

Ход: дети становятся в круг. Воспитатель движениями, жестами, мимикой сообщает о своих намерениях, желаниях, сомнениях. Дети угадывают смысл сообщения.

**Игра «Весёлые диалоги»**

**Цель**: развитие артистических способностей.

**Описание.** Дети разбиваются на пары. Им предлагается инсценировать юмористические диалоги, записанные на карточках.

**Карточка 1**

- Даша, почему ешь стоя, не садишься?

- Мне так удобней, так тапки не спадают.

**Карточка 2**

- Олечка, съешь морковку.

- Мама, лучше почеши её на тёрке.

**Карточка 3**

- Мам, почитай мне «Серебряное копытце».

- Нет, это очень большая сказка.

- Ну, хоть одну серию прочитай.

**Правила игры:** двигаясь по часовой стрелке от ячейки к ячейке, постарайтесь запомнить количество повторений каждого рисунка.

**Задачи в игре могут изменяться:**

* запоминание количества определенных предметов;
* запоминание количества цветов;
* запоминание последовательности предметов или цветов.

**Варианты:** Для разнообразия игры, картинки могут быть одного или разного цвета.

Можно использовать одну картинку, но в разных цветах. В этом случае, нужно будет назвать сколько картинок было того или иного цвета.

Так же "Змейка"может состоять из букв, цифр, слогов или слов.





Развитие образного мышления.

**«Поиск предмета»**

**Возраст:**с 4 лет и старше

**Задача:**Запомнить предметы на картинке или слова в списке, после чего вспомнить их и найти на следующей картинке.

**Варианты игры:**

1. Запомнить предметы на первой картинке. На второй картинке представлен измененный набор предметов. Необходимо назвать, что появилось, и что пропало.

Развитие эмоциональности

***Игра «Детский сад»***

Цель: развивать способность распознавать и выражать различные эмоции.

Выбираются два участника игры, остальные дети – зрители. Участникам предлагается разыграть следующую ситуацию – за ребенком в детский сад пришли родители. Ребенок выходит к ним с выражением определенного эмоционального состояния. Зрители должны отгадать, какое состояние изображает участник игры, родители должны выяснить, что произошло с их ребенком, а ребенок рассказать причину своего состояния.

***Игра «Художники»***

Цель: развивать способность и выражать различные эмоции на бумаге.

Участникам игры предъявляются пять карточек с изображением детей с разными эмоциональными состояниями и чувствами. Нужно выбрать одну карточек и нарисовать историю, в которой выбранное эмоциональное состояние является основной сюжета. По окончании работы проводится выставка рисунков. Дети отгадывают, кто является героем сюжета, а автор работы рассказывает изображенную историю.

***Игра «Четвертый лишний»***

Цель: развитие внимания, восприятия, памяти, распознавание различных эмоций.

Педагог предъявляет детям четыре пиктограммы эмоциональных состояний. Ребенок должен выделить одно состояние, которое не подходит к остальным:

-радость, добродушие, отзывчивость, жадность;

-грусть, обида, вина, радость;

-трудолюбие, лень, жадность, зависть;

-жадность, злость, зависть, отзывчивость.

В другом варианте игры педагог зачитывает задания без опоры на картинный материал.

-грусти, огорчается, веселиться, печалиться;

-радуется, веселиться, восторгается, злиться;

-радость, веселье, счастье, злость;