**РОЗВИВАЛЬНО – ДИДАКТИЧНІ ІГРИ**

**«МАНДРІВКИ ВЕСЕЛИХ МЯЧИКІВ»**

****

За своїм змістом ігри цього циклу відповідають потребам формування психомоторної діяльності як цілісного комплексу моторного, мовленнєвого та психічного розвитку. Це досягається за рахунок поєднання в меті кожної гри завдань мовленнєвого, рухового та когнітивного компонентів.

Загальна мета циклу розвивально-дидактичних ігор «Мандрівка веселих м’ячиків» спрямована на:

- розвиток дрібної моторики рук;

-поліпшення координації дрібних рухів пальців рук і розвитку вміння здійснювати мовленнєвий супровід дій (спочатку відображеного за логопедом, вихователем, потім самостійного),

- формування початкових навичок звукового аналізу та синтезу;

- розширення пасивного та активного словника;

- розвиток просторових уявлень;

- розвиток уваги, пам’яті, наочно-образного мислення;

-вдосконалення системи знань про об’єкти і явища оточуючого світу;
-розвиток зв’язного мовлення, формування здатності до формулювання самостійних висловлювань;

-підвищення мотивації дітей в роботі з виправлення звуковими та розвитку мовлення;
-формування самостійності в діяльності, виховання базових якостей особистості.

Поєднують ігри у цикл навчально-виховні завдання та цікаві атрибути цих ігор – панно із тканини та м’ячики (гумові, дерев’яні).

Вибір ігор, де важливим атрибутом став м’ячик, обумовлений тим, що ігри з м’ячем:

- люблять діти, починаючи з раннього віку;

-відволікають дитину від мовленнєвого дефекту і спонукають її до спілкування;
-звільняють дошкільників від стомлюючої, неприродної для них малорухливості на мовленнєвих заняттях;

- розвивають загальну і дрібну моторику, вміння орієнтуватися у просторі;
- допомагають різноманітити види діяльності дітей на корекційних заняттях за усіма розділами програми, включаючи в роботу різні рівні регуляції рухів;
- регулюють силу і точність рухів;

-розвивають і нормалізують емоційно-вольову сферу, що важливо для подолання гіперзбудливості або загальмованості, які властиві дітям з недорозвитком мовлення;

-розвивають м’язову силу, посилюють роботу найважливіших органів – печінки, серця, покращують обмін речовин.

До атрибутики більшості ігор обрано м’ячі, які виготовлені з дерева. До вибору такого матеріалу спонукє декілька причин:
1. Дерево – це екологічно чистий матеріал.

2. Дерево для рук дитини – це найбільш теплий матеріал.

3. Дерево, з якого зроблені кульки – яловець, яке має особливі властивості.

Предмети, виготовлені з цього дерева, при взаємодії з руками, починають приємно пахнути, речовинам, які при цьому виділяються, притаманні лікувальні властивості.

Важливий атрибут кожної гри – панно, яке виготовлено з тканини різної фактури. На панно, відповідно до мети гри, нашита аплікація з тканини. Наявність об’ємної аплікації, тасьми – «доріжки» дозволяє дитині як візуально бачити, так і тактильно відчувати напрямок руху м’ячика та допомагає прокачувати його у заданому напрямку.

Саме сюжет гри обумовлює добір пізнавального матеріалу та завдань на розвиток мовлення дітей. Інтерес дітей до ігор зберігається завдяки змінам у мовленнєвому супроводі та об’єктах, до яких «мандрують м’ячики».

Ігри можуть проводитися як логопедом на спеціальних логопедичних заняттях, в індивідуальній корекційній роботі з дітьми, так і вихователями на різних заняттях та у різних видах діяльності. Поступово ігри включаються у самостійну ігрову діяльність дітей.

1. **Гра «КОЛЬОРОВІ КУЛЬКИ»**



**Мета:** Познайомити дітей із ігровим матеріалом: панно, гумові м’ячики. Закріпити знання про кольори та їх відтінки. Вправляти в узгоджені іменника з прикметником. Розвивати дрібну моторику рук. Виховувати уміння грати разом, дотримуватися інструкцій дорослого.

**Правила та хід гри:** Перед грою гру педагог загадує дітям загадку-вірш:
*Хоч і їсть лише повітря –*

*Потовстішає за мить;*

*Як наїсться, то без вітру*

*До хмаринок долетить.*

Після того, як діти вгадують загадку, педагог розкладає ігрове панно, діти обстежують гумові м’ячики, знаходять доріжки за кольором. Кожна дитина прокочує гумовий м’ячик у напрямку до повітряної кульки такого ж кольору. Дитина прокочує м’ячик долонею правої руки від кінця нитки до повітряної кульки, у зворотному напрямку дитина котить його долонею лівої руки.
**Варіанти гри:**

**І.** М’ячик слід прокочувати пальчиками правої руки до повітряної кульки, у зворотному напрямку дитина котить його пальчиками лівої руки. Можна прокочувати м’яч окремо кожним пальцем. Як ускладнення, діти можуть промовляти слова вірша-загадки про кульку, або промовляти: «Я кочу зелений м’ячик до зеленої кульки».

**ІІ.** Панно можна використовувати для закріплення навичок узгодження іменників з прикметниками. Дитина прокочує кульку по хвилястій лінії, називаючи предмети, які бувають такого ж кольору. Спочатку педагог накладає на кульки різноманітні предмети певного кольору, потім діти по пам’яті називають предмети. Наприклад: сонечко жовте; кульбабка жовта; лимон жовтий тощо.

**Комплектність:** ігрове панно, гумові м’ячики із шипами.

##  2.Гра «ПАРАШУТИСТИ»



**Мета:** Вчити дітей чітко вимовляти голосні звуки: а, о, и, і, у, е. Розвивати фонематичний слух. Розвивати вміння співвідносити букву із звуком; добирати слова, які починаються на заданий звук. Розвивати пам’ять, дрібну моторику пальців рук. Виховувати у дітей самостійність та ініціативність.
**Правила та хід гри:** Діти отримують дерев’яні м’ячики та картки із буквами, що позначають голосні звуки. Педагог пропонує дитині прокотити м’ячик від куполу парашуту до кінця мотузки, одночасно проспівуючи звук. Прокачування м’ячика відбувається повною долонькою, всіма пальцями та кожним пальчиком окремо.

**Варіанти гри:**Завдання ускладнюється: вихователь розміщує одну картку з літерою біля парашуту, а іншу – біля «землі», діти по черзі проспівують відповідний звук один за одним. Також можна запропонувати дітям пригадати слова, які починаються на цей звук, а також раніше вивчені вірші про цей звук.

**Комплектність:** Ігрове панно, з зображенням парашутів трьох кольорів, дерев’яні м’ячики – гладкі та ребристі, картки з буквами, що позначають голосні звуки.

##  3. Гра «ДОЩИК»



**Мета:** Розширити знання дітей про явища природи. Закріпити поняття: «хмари», «грім», «дощ», «блискавка», «град», «гроза», «снігопад». Збагачувати та активізувати словник дітей словами, відповідно до теми «Явища природи». Вчити чітко вимовляти назву природного явища; добирати до іменників відповідні дієслова (дощ йде, грім гримить, блискавка блищить, хмари пливуть тощо). Розвивати зв’язне мовлення, навчаючи дітей складати розповіді про явища природи. Розвивати дрібну моторику рук. Виховувати спостережливість, самостійність.

**Правила та хід гри:** На початку гри діти отримують м’ячики. Кожна дитина повинна прокотити м’ячик по панно до відповідного явища у природі, яке називає педагог, знизу вверх пальцями лівої руки та вернути м’ячик зверху вниз по панно пальцями правої руки.

**Варіанти гри:**

**І.** Прокочуючи м’ячик, дитина чітко промовляє назву природного явища.
**ІІ.** Прокочуючи м’ячик, дитина спочатку разом з педагогом, а потім самостійно промовляє вірш про дане явище.

**ІІІ.** Панно можна використовувати для закріплення уміння дітей добирати до іменника-назви явища відповідне дієслово. Наприклад, прокочуючи м’ячик до блискавки, промовляє: «Блискавка блищить, випромінює».
**ІV.** Перед грою педагог може запропонувати дітям обрати для себе будь-яке явище, яке розташовано на панно; згадати, що вони знають про це явище і, прокочуючи м’ячик, розповісти про нього.

**Комплектність:** Ігрове панно, на яке можна кріпити на ліпкій стрічці неживі об’єкти природи, 5 дерев’яних або гумових м’ячиків.

## 4.Гра «ВЕСЕЛІ ДОРІЖКИ»



**Мета:** закріпити знання дітей про об’єкти оточуючого світу, відповідно до обраної для гри лексичної теми. Розширювати та активізувати словник прикметниками, дієсловами, добираючи їх до іменників. Вчити чітко промовляти одно-, дво-, трьохскладові слова-назви предметів. Розвивати вміння складати описові загадки; елементарні навички читання. Розвивати образне мислення та пам’ять, дрібну моторику рук. Виховувати спостережливість, увагу.

**Правила та хід гри:** Діти одержують дерев’яні м’ячики, які слід прокотити по доріжкам складної конфігурації у напрямку до іграшок, (предметів або карток), які знаходяться у кінці доріжок, супроводжуючи рухи віршами чи розповіддю про них. Гру можна використовувати при вивченні різноманітних лексичних тем («Тварини», «Овочі», «Фрукти», «Плазуни», «Птахи» і т.п.), підбираючи відповідні до теми іграшки, необхідний мовленнєвий супровід.
**Варіанти гри:**

**І.** Педагог загадує описову загадку про один з об’єктів панно, що використовується в ході гри. Хто першим відгадує назву, той відшукує «відповідь» на ігровому панно. Прокочуючи м’яч, дитина чітко вимовляє назву предмета. Відтоді, як дитина запам’ятає загадки, вона може загадувати їх одноліткам (у ході самостійних ігор).

**ІІ.** Перед грою педагог може запропонувати дітям обрати для себе будь-який предмет, розташований на панно, та придумати про нього загадку. Прокочуючи м’яч, промовляти загадку-опис про свій предмет.
**ІІІ.** Ігрове панно можна використовувати для закріплення навичок читання. Педагог розташовує на панно виготовлені з тканини об’ємні літери, які позначають голосні та приголосні звуки. Зліва від дитини ведучій кладе літеру, що позначає голосний звук, а справа – літеру, що позначає приголосний звук. Прокочуючи кульку пальцями правої та лівої руки від голосної до приголосної, дитина проспівує відповідний голосний звук, і таким чином, утворює склад.

**Комплектність:** ігрове панно, дерев’яні м’ячики, набори іграшок за лексичними темами, об’ємні літери.

## 5. Гра «ПО СПІРАЛІ»

## ****Мета:**** Узагальнювати знання дітей про об’єкти та явища оточуючого світу. Розвивати вміння інтонаційно виразно читати знайомі вірші; складати речення з поданим словом; правильно вживати в реченні прийменники «від, до». Утворювати множину іменників. Удосконалювати дрібну моторику рук. Сприяти взаємодії між мовленням та рухами пальців рук. Розвивати просторове сприйняття, пам’ять, увагу.

## ****Правила та хід гри:**** Дитині потрібно прокотити дерев’яний ребристий м’яч по доріжці спіральної конфігурації у напрямку від зовнішнього кінця спіралі до центру. В залежності від рухових навичок, дитина може прокочувати м’яч долонею, всіма пальцями руки, або кожним пальчиком руки окремо.****Варіанти гри:****

**І.** На початку доріжки та у центрі педагог розташовує іграшки (предмети або картки), про які дітям пропонується скласти речення такої конструкції «М’ячик котиться від ляльки до ведмедика». Промовляння супроводжується рухом м’яча.

**ІІ.** У центрі спіралі педагог розташовує іграшку або картку, на якій зображено певний предмет, про який необхідно придумати речення. Діти, по черзі прокочуючи м’яч від зовнішнього кінця спіралі до центру промовляє своє речення.

**ІІІ.** На початку доріжки та у центрі педагог розташовує іграшки, предмети або картки, про які дітям пропонується прочитати вірш, супроводжуючи рух м’яча. Наприклад: на початку доріжки розміщується іграшковий метелик, у середині – квітка. Дитина прокочує кульку й читає вірша Н. Забіли «Метелик»:

Я біжу, біжу по гаю,

Я метелика впіймаю

А метелик не схотів,

Геть від мене полетів.

Полетів він на лужок,

Заховався між квіток…

Я іду, іду, іду

Метелика не знайду.

Якщо дитина має труднощі у відтворені вірша, дорослий допомагає їх.
Вірші добираються до кожної лексичної теми, тому гру можна використовувати при вивченні різних лексичних тем («Тварини», «Овочі», «Фрукти», «Плазуни», «Птахи» тощо), підбираючи відповідно до теми іграшки та необхідний мовленнєвий супровід (вірші).
**Комплектність:** ігрове панно, набори іграшок, предметів, карток за лексичними темами.

## 6. Гра «КВІТИ»



**Мета:** Закріплювати знання дітей про квіти, їх будову, місце зростання. Збагачувати активний словник дітей назвами квітів. Розвивати зв’язне мовлення дітей шляхом складання описових розповідей про квіти. Розвивати вміння інтонаційно виразно читати знайомі вірші. Сприяти формуванню умінь дітей виділяти перший та останній звук у слові. Розвивати координацію дрібних рухів пальців рук, вміння здійснювати мовленнєвий супровід дій. Розвивати спостережливість, увагу, пам’ять.
**Правила та хід гри:** Діти одержують дерев’яні м’ячики, які треба прокотити по доріжкам складної конфігурації у напрямку до квітки, яка знаходиться у кінці доріжки.

**Варіанти гри:**

**І.** Педагог називає квітку, дитина повинна прокотити м’ячик до своєї квітки, чітко промовляючи її назву.

**ІІ.** Педагог загадує описову загадку про квітку. Дитина відгадує загадку та відшукує «відповідь» на ігровому панно. Прокочуючи м’яч до ківтки, повторює за педагогом описову загадку.

**ІІІ.** Перед грою педагог може запропонувати дітям обрати квітку, розташовану на панно, та описати її. Спочатку дитина описує свою квітку, а потім, прокочуючи м’яч, чітко промовляє її назву. Відтоді, як дитина запам’ятає загадки, вона може загадувати їх одноліткам (у ході самостійних ігор).
**ІV.** Педагог називає перший звук у назві квітки, дитина, прокочуючи кульку пальцями правої руки, чітко промовляє її назву. Потім педагог пропонує назвати останній звук у назві квітки (наприклад, тюльпан), якщо дитина правильно називає звук, то починає прокочувати м’яч від заданої квітки пальцями лівої руки.

**V.** Дітям пропонується прокотити м’яч до певної квітки, супроводжуючи рух читанням вірша. Якщо дитина має труднощі у відтворені вірша, дорослий допомагає їй.

**Комплектність:** ігрове панно, об’ємні квіти, дерев’яні м’ячики.

##  7. Гра «ПОРИ РОКУ»


**Мета:** Закріпити поняття «зима», «весна», «літо», «осінь»; знання про найхарактерніші ознаки пір року та види праці людей в різні пори року; про сезонні народні свята. Розвивати вміння орієнтуватися у часі. Розвивати дрібну моторику рук, наочно-образне мислення. Виховувати працелюбність, розсудливість.
**Правила та хід гри:** Дитина отримує м’ячик. Починає прокочувати м’яч по доріжці від «зими» до «весни» і далі, промовляючи назву пори року. Педагог може запропонувати дитині згадати місяці певної пори року. Наприклад, прокочуючи м’ячик до «весни», дитина промовляє: «Березень, квітень, травень – місяці весни». Відповідно до інструкції, яку на початку гри проговорює педагог, дитина може називати свята, які святкують в народі в ту чи іншу пору року, а також розповідати, що саме люди роблять взимку, весною, літом або восени, в залежності від часу проведення гри. Завдання даються дітям з урахуванням попередньої роботи з природою та навколишнім.
**Комплектність:** Ігрове панно, на якому розташовані чотири аплікації – явища різних пір року, атрибути для народних обрядових свят, виготовлених з тканини, по одній дерев’яній кульці на дитину.

## 8. Гра «ГОРА»



**Мета:** Узагальнювати знання дітей про особливості живих об’єктів природи (хто, де живе; хто, як пересувається; хто, як кричить). Вчити дітей чітко вимовляти голосні звуки: а, о, и, і, у, е. Розвивати вміння співвідносити букву із звуком. Розвивати темп мовлення та правильну звуковимову, використовуючи чистомовки, звуконаслідування. Закріпити вміння добирати до іменника відповідне дієслово. Розвивати координацію дрібних рухів пальців рук; вміння здійснювати мовленнєвий супровід дій з кульками. Виховувати витримку, зосередженість.

**Правила та хід гри:** Дитина прокочує кульку по доріжці ламаної конфігурації у напрямку знизу вверх та зверху вниз, супроводжуючи рухи словами «угору», «вниз».

**Варіанти гри:**

**І.** На «підніжжі» гори та її «верхівці» розкладені іграшки: рибка, пташка, собака, вуж. Дитині ставиться питання: «Хто, як пересувається?». Прокочуючи м’ячик від іграшки до іграшки, дитина коментує: риба плаває, пташка літає, собака бігає, вуж повзе. Розташувавши картки із зображенням корови, ворони, жабки, кицьки, дорослий задає дитині питання: «Хто як кричить?». Дитина, прокочуючи м’ячик від картки до картки, промовляє: му-у-у, кра, ква, няу.

**ІІ.** На «підніжжі» гори та її «верхівці» розташовуються літери, які позначають голосні звуки. Дитині пропонується проспівати пісеньку голосних звуків. Наприклад: а-о-у-и-е-і, у-о-и-і-е-а тощо.

**ІІІ.** На «підніжжі» гори та її «верхівці» розміщуються склади, при прокачуванні м’ячика дитина супроводжує дії чистомовкою. Наприклад: РА – РА – РА – РА, кРАй села стоїть гоРА. Відтоді, як дитина запам’ятає чистомовку, вона може самостійно гратися з цим панно, розповідаючи її одноліткам.
**Комплектність:** ігрове панно, набори іграшок, предметних картинок, картки з літерами.

**9. Гра «СТЕЖКА»**

**Мета:** Ознайомлювати дітей з буквами, що позначають голосні та приголосні звуки. Формувати елементарні навички читання: правильна звуковимова, злите промовляння складів та поєднання їх у слова. Розвивати образне мислення та пам’ять, увагу, дрібну моторику рук.

**Правила та хід гри:** Дитина прокочує дерев’яний м’ячик по доріжці-стежці зліва направо та справа наліво різними пальцями лівої та правої руки (спочатку дитина повторює дії за логопедом, потім робить це самостійно).
**Варіанти гри:**

**І.** Дитина прокочує м’ячик по стежці, проспівуючи голосний звук, літера із зображенням якого розташована на кінці стежки. Букви змінюються з урахуванням плану роботи логопедичної роботи.

**ІІ.** Ігрове панно можна використовувати для закріплення навичок читання: на кінцях стрічки розташовуються виготовлені з тканини об’ємні літери, які позначають голосні та приголосні звуки.

**ІІІ.** На початку та кінці стежки розташовуються картки із зображенням складів. Дітям пропонується прокотити м’ячик зліва на право, промовляючи слово.
**Комплектність:** ігрове панно, на якому нашита тасьма у вигляді стежок, картки із зображенням букв, складів, дерев’яні кульки: гладкі та ребристі.

## 10. Гра «КАЗКОВА ГАЛЯВИНА»

**Мета:** Закріпити знання дітей про українські народні казки. Удосконалювати вимову звуків у словах, що позначають назви героїв казок. Узгоджувати слова у роді, числі та відмінку. Вчити дітей переказувати казки, моделювати нові творчі розповіді на основі українських народних казок. Розвивати фантазію, творчу уяву, образне мислення, вміння орієнтуватися у просторі, дрібну моторику рук. Виховувати почуття доброти, співпереживання, доброзичливі взаємовідносини.

**Варіанти гри:**

**І.** На панно розташовані герої різних українських казок. Педагог називає казку, пропонує знайти героїв цієї казки. Дитина прокочує м’ячик і, зупиняючись біля героя казки, чітко промовляє його назву. Так знаходить всіх героїв запропонованої казки.

**ІІ.** Дітям дається завдання, прокочуючи м’ячик по доріжкам панно-казки від об’єкта до об’єкта, розказати казку про Колобка.

**ІІІ.** Дітям дається завдання скласти свою казку про пригоди Колобка (Півника). Для розвитку творчої уяви дітей та урізноманітнення гри на панно виставляються різні іграшки-фігурки тварин, героїв українських казок, що дозволяє розвивати та змінювати сюжет казки, інсценувати уявні діалоги між героями казок. Українські казки добираються відповідно до віку дітей.
**Комплектність:** Ігрове панно, об’ємні ялинки та дерева, будинки із тканини, в’язані іграшки-фігурки тварин, героїв українських народних казок, дерев’яні м’ячики.