**1. «Закончи предложение»**  
**Цель:** учить детей осознавать свои привязанности, симпатии, интересы, увлечения и рассказывать о них.  
Дети стоят в кругу. В качестве ведущего — педагог. У него в руках мяч. Он начинает предложение и бросает мяч — ребёнок заканчивает предложение и возвращает мяч взрослому:

*Моя любимая игрушка…*  
*Мой лучший друг….*  
*Моё любимое занятие….*  
*Мой любимый праздник….*  
*Мой любимый мультфильм….*  
*Моя любимая сказка…*  
*Моя любимая песня….*

**2. «Рисунок на спине»**  
**Цель:** развивать кожную чувствительность и способность различать тактильный образ.  
Дети разбиваются на пары. Один ребёнок встаёт первым, другой — за ним. Игрок, стоящий сзади, рисует указательным пальцем на спине партнёра образ *(домик, солнышко, ёлку, лесенку, цветок, букву, цифру и т. д.).* Партнёр должен определить, что нарисовано. Затем дети меняются местами.

**3.Умный мячик**  
**Задачи:** Упражнять детей в дифференциации твердых и мягких звуков.  
Развивать глазомер, ловкость. Учить бросать мяч точно в руки и правильно ловить его.  
**Оборудование:** синий и зеленый мячи.  
**Описание игры:**  
Дети встают в круг. Если логопед бросает ребенку синий мяч, поймав его, ребенок должен назвать слово с твердым звуком (полка). Если логопед бросает зеленый мяч, ребенок называет слово с мягким звуком (пила).

**4. Один, два, три**  
**Задачи:** Закреплять умение определять количество слогов в слове.  
Упражнять детей в построении и перестроении.  
Развивать произвольность внимания.  
**Оборудование:** магнитная доска, предметные картинки.  
**Описание игры:**  
Дети ходят по группе врассыпную. На сигнал логопеда: «Внимание» - дети смотрят на выставленную картинку и строятся в колонну по одному, парами, тройками, в зависимости от количества слогов в слове.

**5.«Что это? Кто это?»**

Цель: закреплять представления детей о родовидовых отношениях.

Ход игры.

Педагог по очереди бросает мяч(передает» Бомбочку») детям, при этом он произносит одно из родовых понятий. Ребенок, поймав мяч( взяв бомбочку), должен подобрать видовое понятие. Родовые понятия могут повторяться. Например:

Рыба – карась

Птица – галка

Зверь – лиса

Цветок – гвоздика

Ягода – малина

Дерево – клен

Одежда – куртка

Мебель – кровать

Посуда – кастрюля

Овощи – капуста

Фрукты – груша и т. д.

**6. «ПЕРЕДАЙ РИТМ»**

**Цель:**развивать ритмическое восприятие и музыкальную память.

**Ход игры:**

Дети становятся друг за другом и кладут руки на плечи впереди стоящего. Ведущий (последний в цепочке) отстукивает ритм следующему ребенку. И тот передает ритм следующему. Последний участник (стоящий впереди всех) «передает» ритм, хлопая в ладоши.

Ведущим может быть музыкальный руководитель. Дети могут сидеть в паровозике на стульчиках.

**7.“Отзовись, кого зову”**.

Дети по очереди называют своё имя и простукивают его на палочках, или других ударных инструментах, чётко выделяя акцент на ударный слог. Взрослый простукивает ритм имени ребёнка, а ребёнок должен узнать в нём своё имя и поднять руку, и простучать его, произнося в слух. Называть можно имена и в уменьшительной форме (Настенька, Витенька, и т.д.)

**8. Логопедическая игра «Весёлые ритмы»**

Цель игры: Развитие чувства ритма у детей, а также автоматизация звуков.

Материал: картинки с ритмическим рисунком (за картинками можно обратиться к Кузнецовой И.В.)

Варианты игры

1. «Проиграй мелодию». Логопед предлагает «нажимать» пальцем на черные клавиши и произносить слог, например, «Ла» или другой слог с автоматизируемым звуком, соблюдая паузы там, где черные клавиши далеко друг от друга.

2. «Отстучи ритм по рисунку». Ребенок отстукивает предложенный ритм на барабане, бубне или отхлопывает с опорой на схему.

3. «Определи карточку по ритму». Логопед отстукивает ритмы, а ребенок находит нужную ритмическую схему.

4. «Запомни ритм». Логопед показывает ребенку схему, затем убирает и дает словесную инструкцию к ней. Ребенок по памяти отстукивает (отхлопывает) тот ритм, который был ему задан.