**Игры в движении**

***Овчинникова Т. Н.***

*учитель-логопед ГБОУ ООШ № 6*

*СП «Детский сад «Ёжик»,*

*г.Новокуйбышевск*

***Цель:*** коррекция речевых навыковв процессе движения.

***Задачи:***

- развивать моторные навыки, предотвращать накопление излишнего веса;

- вырабатывать мотивацию к обучению;

- формировать навыки чтения;

- активизировать словарный запас, упражнять в образовании грамматических категорий, развивать связную речь, навыки звукового анализа и синтеза;

- совершенствовать пространственную ориентировку, зрительную и слуховую память, восприятие, мышление, внимание и воображение;

- активизировать операциональный уровень психической деятельности, уровень программирования, регуляции и контроля.

Современные дети изменились, они часами сидят за компьютерами, играют в телефоне, при том, что чаще это подвижные дети, дети с синдромом дефицита внимания и (или) гиперактивностью (СДВГ). Отсюда и возникающие сложности с концентрацией и удержанием внимания. Развивающих игр, которые давали бы возможность заниматься, не усаживая детей за стол, ничтожно мало. Все обучающие игры являются настольными или компьютерными, а совместные игры для взрослых и детей носят только развлекательный характер. При этом пока ребёнок сидит, он все свои силы тратит на то, чтобы удержать позу. Решить проблему поможет обучение в движении. Именно двигаясь, мозг ребёнка максимально активен и способен запоминать, усваивать любую информацию, надо только найти такие игры, которые позволят заниматься в подвижной форме.

Нейроковрики, ортоковрики, твистер – это инновационные игровые здоровьесберегающие технологии, используемые с целью эффективного решения различных задач, одной из которых является обучение в процессе двигательной деятельности. Игры в движении являются активными напольными играми, в процессе которых дети перемещаются на заданном игровом поле, размещенном на поверхности пола.Игры с нейро- или ортоковриками, твистером требуют пространства, набора заданий (карточек) и одного или группу игроков. Данные игры используются согласно возрасту детей, программным задачам обучения, лексический материал подобран в соответствии с темой занятия. Занятие может быть организовано на основе конкретной технологии или же технология может являться частью образовательной деятельности.

**Задания и игры с нейроковриком Алфавит**

1. Найди букву по координатам (фигура – цифра)

2. Найди все красные буквы, скажи, сколько их

3. Найди и назови только синие буквы, посчитай, сколько их. Придумай слово на букву…

4. Найди и назови только зелёные буквы, посчитай, сколько их. Придумай слово на букву…

5. Скажи, какая буква спряталась у цифры «1» (можно называть любые цифры)

6. Прыгни на гласную, которая спряталась в слове МАК (СОК, ЛУК, ПИК и т.д.)

7. Игра «Твёрдо-мягко»

Правила игры: ребёнок получает картинку, называет её, определяет первый (последний) звук в слове и встаёт правой (левой) ногой на цвет буквы, соответствующий звуку.

8. Игра «Животные заблудились»

Правила игры: детям надеваются шапочки животных (птиц). Предлагается инструкция: «Собака, кот, петух, гусь-стоят на буквах не своих (кот на букве «П», петух на букве «С», собака на букве «Г», гусь на букве «К»). Найдите свои дома, встаньте на букву, обозначающую первый звук в слове».

Названия животных или птиц могут меняться.

9. Игра «Эрудит»

Правила игры: на поле нейроковрика бросается мягкий кубик, предлагается придумать как можно больше слов на букву, где остановился кубик. Выигрывает тот, кто придумал больше всего слов. Можно начать игру с подбора 3-5 слов на выпавшую букву.

10. Игра «Движение по лабиринту»

Правила игры: двигаясь от заданной буквы по направлению стрелочек, размещенных на индивидуальной карточке-схеме, определить загаданную букву. Ребёнок двигается по заданной траектории.

11. Игра «Загадки»

Правила игры: предлагается отгадать загадку, назвать первый звук слова-отгадки, встать на букву, обозначающую данный звук.

12. Игра «Мешочек картинок»

Правила игры: ребёнок выбирает наугад картинку из мешочка, называет изображённый предмет, определяет первый (последний) звук в слове и встаёт букву, соответствующую данному звуку.

13. Игра «Буквы спрятались»

Правила игры: дети получают карточки с зашумлённым изображением букв. Необходимо по команде педагога встать на клетку с соответствующей буквой и назвать её.

14. Игра «Письмо на ладошке»

Правила игры: дети разбиваются на пары, один пишет пальцем на ладони букву, другой - отгадывает (с закрытыми глазами) букву и встаёт на соответствующую клетку коврика.

15. Игра «Да-нетка» («холодно-горячо»)

Правила игры: педагог загадывает букву. Дети должны её отгадать, задавая вопросы по местонахождению буквы. Педагог может отвечать только «да» («горячо») или «нет» («холодно»). Например, дети спрашивают: «Эта буква находится в первом ряду? Между буквой О и Р ?» и т.д.

16. Игра «Сыщик»

Правила игры: ребёнок получает картинки, перемещаясь по коврику необходимо разложить все картинки на буквы коврика, ориентируясь на первый звук в названии слова.

**Игры с использованием массажных ортопедических ковриков**

1. Игра «Собери буквы»

Правила игры: перед ребёнком выкладывается массажная дорожка с расположенными на ней различными буквами. Предлагается прошагать (пропрыгать) по дорожке с буквой А (У), называя её.

2. Игра «Место звука в слове»

Правила игры: на полу выкладываются 3 различные по цвету дорожки из ковриков, в конце которых расположены схемы с обозначением позиции звука в слове (начало, середина, конец). Ребёнок получает картинку, называет её и шагает по дорожке в соответствии с позицией заданного звука в слове.

3. Игра «Письма»

Правила игры: ребёнку предлагается разнести письма по адресатам (почтовым ящикам). Игра проводится аналогично предыдущей игре.

4. Игра «Бинго»

Правила игры: на полу выкладываются разные по цвету массажные коврики с расположенными на них картинками на заданный звук (в определённой или различной позиции). Ребёнок получает карточку-схему в виде лабиринта, в соответствии с которой перемещается по коврикам, чётко называя расположенные на них картинки.

5. Игра «Сыщик»

Правила игры: ребёнку предлагается передвигаться по коврикам от заданной на карточке-схеме картинки по стрелочкам, называть соответствующий стрелочке предмет, чтобы в результате найти необходимое изображение.

6. Игра «Следопыт»

Правила игры: на полу выкладываются разные по цвету массажные коврики с расположенными на них картинками с заданным звуком. Ребёнку предлагается перемещаться по квадратам в поиске заданного изображения, выбирая самый короткий (длинный) путь.

7. Игра «Цепочка слов»

Правила игры: ребёнку предлагается передвигаться по коврикам с расположенными на них картинками, выстраивая цепочку слов (кошка-автобус-сом и т.д.).

8. Игра «Собери слово»

Правила игры: на полу выкладываются разные по цвету массажные коврики с расположенными на них буквами. Ребёнку предлагается, прыгая по коврикам, составить слово из букв в соответствии с картинкой.

9. Игра «Собери предложение»

Правила игры: на полу выкладываются разные по цвету массажные коврики с расположенными на них изображениями предметов, действий, схем предлогов. Ребёнку предлагается составить предложение в соответствии с сюжетной картинкой (схемой).

10. Игра «Корзинка слов»

Правила игры: ребёнку предлагается выбрать из корзинки картинку и, передвигаясь по массажным дорожкам, подобрать как можно больше слов-признаков, слов-действий, характеризующих выбранное изображение.

11. Игра «Самый лучший»

Правила игры: ребёнку предлагается передвигаться по массажным дорожкам, выполняя задание педагога по образованию существительных именительного (родительного) падежа множественного числа.

12. Игра «Родственники»

Правила игры: ребёнку предлагается передвигаться по коврикам из определённого числа квадратов, подбирая родственные слова к изображению, расположенному в конце дорожки.

13. Игра «Каждому своё место»

Правила игры: на полу выкладываются различные по цвету дорожки из ковриков, в конце которых расположены схемы предлогов. Ребёнок получает картинку, называет нахождение предмета на ней и шагает по дорожке в соответствии со схемой предлога.

14. Игра «Собери и расскажи»

Правила игры: ребёнку предлагается составить рассказ по серии картинок, расположенных на ортопедических квадратах. Передвигаться по коврикам прыжками в поиске всех картинок в соответствии с порядком их следования. Затем разложить картинки на столе, составить связный рассказ.

Таким образом, игры в движении являются мощным инструментом, который помогает создать эмоционально положительную атмосферу и интерес к обучению, развивает различные аспекты психической деятельности и способствует коррекции речевых навыков с учётом особенностей и возможностей каждого ребёнка.

Результаты использования игр в движении:

1. Повышение мотивации к учебному процессу.

2. Укрепление мышечной системы организма.

3. Коррекция речевых нарушений.

4. Развитие аналитико-синтетических навыков.

5. Совершенствование ориентировки в пространстве, координации, равновесия.

6. Развитие высших психических функций.

7. Повышение уровня партнерских отношений между всеми субъектами образовательного процесса.

Дайте детям вести себя свободно, и они все свои силы направят на процесс обучения. Поэтому так важно иметь возможность заниматься с дошкольниками в подвижной форме.