**Игры на активизацию речевого подражания, речевой деятельности.**

**Игра «Выжимаем губки».**

Цель: формировать навык речевого подражания, стимулировать произнесение звукоподражания «кап-кап».

Задачи: развитие зрительного и кинестетического восприятия, мелкой моторики пальцев рук, пассивного словаря.

Оборудование: две тарелки, губки разных цветов.

Ход игры: педагог ставит на стол две тарелки, в одной из них – вода. Раскладывает на столе мягкие губки разных цветов. Педагог опускает губку в воду, выжимает в пустую тарелку, произнося при этом эмоционально звукоподражание «кап-кап». Затем логопед предлагает ребенку выполнить это действие по инструкции: «Возьми желтую (красную, синюю и т.д.) губку». Движение повторяется по несколько раз правой и левой рукой. Когда ребенок сможет по подражанию воспроизводить слова определенной слоговой структуры, можно повторять эту игру, стимулируя ребенка к произнесению слов: «вода», «губка», «капает».

**Игра «Животные»**

Задача: развитие зрительного внимания.

Оборудование: рисунок кота с кнопками, к нему дополнительные детали, сделанные из разных материалов: нос (пуговица), когти (ракушки), усы (нитка или проволока) с кнопками.

Ход игры: логопед показывает ребенку заготовку рисунка кота, побуждает ребенка назвать картинку: «киса», «кот». Затем ребенок закрывает глаза, а логопед наклеивает усы на мордочку кота, затем просит ребенка открыть глаза и показать, что изменилось, что появилось на мордочке кота. Далее логопед наклеивает на рисунок: когти, нос. Инструкция та же. Затем логопед проводит рукой по наклеенным на рисунок частям, еще раз произнося их название, стимулируя ребенка к произнесению названий слов: киса, усы, когти, нос.

**Игра «Фигуры»**

Задача: формирование винительного падежа, фразовой речи.

Оборудование: для игры понадобятся вырезанные из любой плотной ткани (однотонной) фигуры: кошка и рыбка, собака и косточка, заяц и морковка. На фигурки кошки, собаки и зайца необходимо пришить одну часть кнопок, а на фигурки рыбки, косточки и морковки – вторую часть кнопки.

Ход игры: логопед предлагает ребенку «покормить друзей». Логопед начинает фразу с незаконченной интонацией, побуждает ребенка ее продолжить: «Зайке дадим….что?(морковку)» и предлагает ребенку «пристегнуть» морковку к зайке и т.д. В случае, если ребенок не продолжает фразу, логопед заканчивает ее самостоятельно, а затем спрашивает ребенка: «Что дадим зайке?». Логопед помогает ребенку ответить на вопросы, выделяя интонацией окончание «у»: морковку, рыбку. По окончанию игры логопед побуждает ребенка к сопряженному или отраженному произнесению фразы: «Зайка ест морковку», «Пес ест косточку»; «Киса ест рыбку».