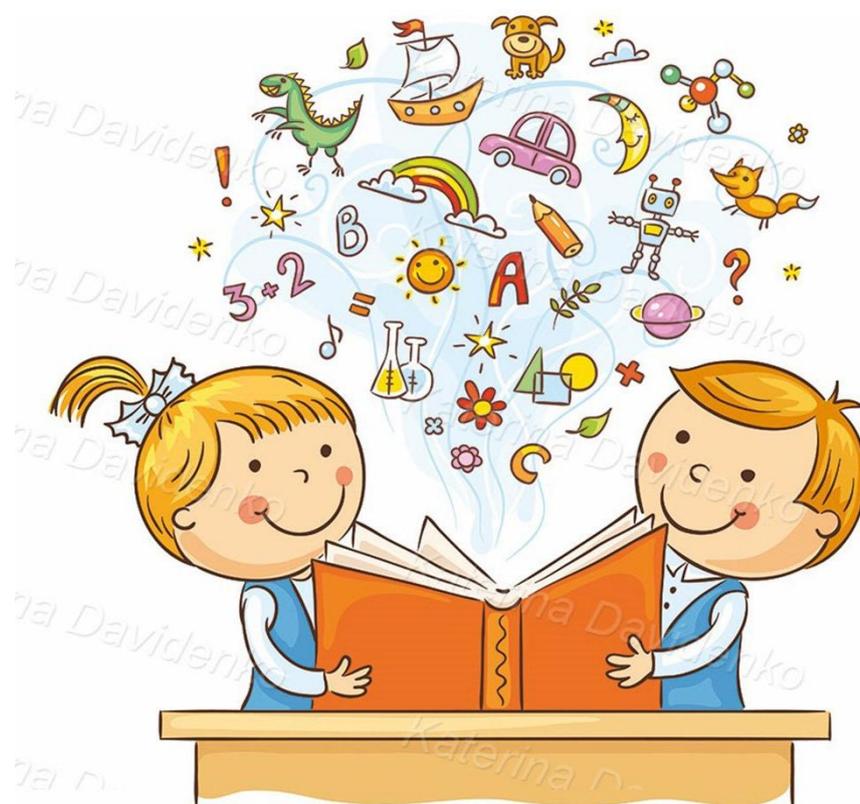


Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 81» городского округа город Стерлитамак
Республика Башкортостан

Каталог игр и упражнения по звуковой культуре и развитию речи для детей дошкольного возраста



Автор-составитель: Семенова И.В.
воспитатель

СОДЕРЖАНИЕ

1. Перечень игр и упражнений для детей младшей группы.....	стр. 3
2. Перечень игр и упражнений для детей средней группы.....	стр. 4
3. Перечень игр и упражнений для детей старшей и подготовительной группы.....	стр. 5
4. Дыхательные упражнения.....	стр. 6
5. Игры и упражнения по ЗКР для детей дошкольного возраста	стр. 8
6. Игры на развитие речи детей дошкольного возраста	стр.48
7. Игры на развитие речи детей пятого года жизни.....	стр.102
8. Игры на развитие речи для детей старшего дошкольного возраста (6-7 лет).....	стр.110
9. Игры с обучением. Дидактические игры по развитию речи.....	стр.126
10. Речевые игры.....	стр. 128
11. Пальчиковые игры.....	стр. 129
12. Список литературы.....	стр. 145

**Игры и упражнения
по звуковой культуре речи для детей дошкольного возраста**

Игры и упражнения для детей младших групп

- Кого как зовут?
- Угадай, что звучит
- Да или нет
- Выполни задание
- Угадай, кто (что) это
- Гусь и гусята
- Чудесный мешочек
- У кого такой предмет?
- Едят или не едят?
- Магазин
- Все спят
- Можно ездить или нет
- Кому что надо?
- Кто с кем стоит рядом?
- На прогулку в лес
- Отгадай и назови
- Напоим Чебурашку чаем
- Где кукует кукушка?
- Дождик

Цель следующих игр — учить детей говорить громко, тихо и шепотом (развивать их голосовой аппарат), а также различать степень громкости произнесения слов (развивать слуховое восприятие).

- Игры и упражнения для детей средней группы Кто топает?
- Скажи, как я
- Назови как можно больше предметов
- Покажи правильно

Игры и упражнения для детей средних групп

- Угадай, чей голос
- Возьми игрушку
- Будь внимательным
- Найди ошибку
- Покатаем на машине
- Выдели слово
- Назови и отгадай
- Что в мешочке?
- Где что лежит?
- Наши имена
- Кому что подарим?
- Подберем игрушки
- У кого кто?
- Кто это?
- Доскажи слово
- Подбери нужное слово

Цель следующих двух игровых упражнений — развивать у детей слуховое восприятие, учить их различать и подбирать близкие по звучанию слова.

- Подбери похожие слова

- Угадай, где кружки, а где кружки

Цель следующих двух упражнений — учить детей определять на слух скорость произнесения звукосочетаний, а также произносить их в разном темпе.

- Топ-топ-топ
- Угадай, какой поезд
- Котенок
- Интересные слова
- Что делает?
- Кто есть кто?

Игры и упражнения для детей старшей и подготовительной группы

- Что неверно?
- Клички животных
- Может так быть или нет?
- Правда или нет?

Цель приведенных ниже упражнений — развивать слуховое внимание и фонематическое восприятие: учить детей слышать в словах звуки, дифференцировать на слух и в произношении некоторые пары звуков (с — з, с — ц, ш — ж, ч — щ, с — ш, з — ж, ц — ч, с — щ, л — р), правильно выделять во фразах нужные слова.

- Найди и назови нужное слово
- Сколько слов?
- Кто лучше слушает?
- Придумай необычные слова
- Каждому предмету свое место
- Отгадай, что это?

- Выдели из фраз нужные слова

Цель следующих игр — развивать голосовой аппарат и речевой слух: учить детей различать на слух громкость и скорость произнесения слов и фраз, поупражняться в произнесении слов и фраз с различной громкостью и скоростью.

- Слова могут звучать громко и тихо

Дыхательные упражнения.

Вырастим большими.

На счет «раз, два» подняться на носки, руки в стороны, вверх, ладонями вовнутрь, потянуться — глубокий вдох через нос; на счет «три, четыре» — руки вниз, сгибая ноги в коленях, наклониться вперед — усиленный выдох через рот. Повторить в медленном темпе 5—6 раз.

Дровосек.

Исходное положение — широкая стойка ноги врозь, кисти рук в замок. «Раз» — поднять руки вверх, прогибаясь в пояснице — глубокий вдох через нос. «Два» — наклоняясь вперед, руки опустить резко вниз между ног (имитация рубки дров) — усиленный выдох через рот. «Три» — исходное положение. Повторить 7—8 раз в медленном темпе.

Гуси шипят.

Встать, ноги врозь на ширине плеч, руки на пояс. «Раз, два, три, четыре» — наклониться вперед и, вытягивая шею, произнести на удлинённом выдохе: «Ш-ш-ш-ш». Повторить 4—5 раз в медленном темпе.

Косарь.

Встать, ноги врозь на ширине плеч, руки слегка согнуты в локтях и подняты вперед, пальцы сжаты в кулак. Поворачиваясь направо и налево, имитируя движения косаря, делать размашистые движения руками и произносить: «Ж-у-х! ж-у-х!» Повторить 7—8 раз в среднем темпе.

Пилим дрова.

Упражнение выполняется парами.

Встать лицом друг к другу, ноги врозь, левая нога вперед, взяться за руки.

Наклонившись вперед и поочередно сгибая и разгибая руки в локтях, имитировать движениями рук пилку дров, при этом произносить: «Ж-ж-ж-ж».

Повторять в течение 35—40 секунд в медленном темпе

Паровоз.

Ходьба на месте или по комнате с попеременным движением согнутыми

руками и имитацией звука отходящего или останавливающегося поезда: «Ч-у-х!

Ч-у-х!» Повторять в течение 35—40 секунд.

Надуй шар.

Встать, ноги врозь, держа в руках воображаемый шар. На счет «раз, два» — сделать глубокий вдох через рот. На счет «три, четыре» — усиленный выдох через рот, имитируя движениями рук увеличивающийся шар. Повторить 3—4 раза в медленном темпе.

Спускай воздух.

Встать, ноги врозь, держа в руках воображаемую накачанную воздухом резиновую камеру. На счет «раз, два» сделать глубокий вдох через рот; «три, четыре, пять, шесть» — спустить воздух из камеры со звуком «с-с-с-с!».

Повторять 3—4 раза в медленном темпе.

Подуй на свечку.

Сесть на полу, ноги врозь, держа в руке воображаемую свечу. На счет «раз, два» сделать глубокий вдох через нос и рот; «три, четыре» — продолжительный и медленный выдох, имитирующий задувание свечи. Повторить 3—4 раза.

Минуты тишины.

Дети по своей природе эмоциональны, подвижны, непоседливы. Поэтому очень важно воспитывать у них умение сдерживать свои желания и порывы. Для читающих детей взрослый выставляет карточку со словом «тишина» и ожидает

выполнения написанного призыва. Тихим голосом, доходящим до шепота, взрослый обращает внимание детей на правильную позу, на дыхание с закрытым ртом, на положение рук, ног. Дети тихо сидят одну минуту. Можно предложить им в это время прислушаться к звукам, доносящимся с улицы. Дети обычно бывают удивлены тому обилию звуков, которые они слышат во время «минуты тишины» и на которые они не обращали внимания в обстановке городского шума. «Минуты тишины» являются не только физическим отдыхом для нервной системы, но и хорошей гимнастикой волевых центров

Игры и упражнения

по звуковой культуре речи для детей дошкольного возраста

Лото «Определи первый звук в слове»

ЦЕЛЬ Упражнять детей в выделении первого звука в слове.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ Карточки с предметными картинками по количеству детей. На каждой карточке 4 или 6 изображений (животные, птицы, предметы домашнего обихода и др.). У ведущего - кружки (для детей логопедических групп — карточки с буквами — по 4 на каждую букву). Предметные картинки на карточках:

- а - автобус, аист, ананас, арбуз
- у - удочка, усы, утка, утюг
- и - иволга, иголка, индюк, иней
- п - палатка, пила, платье, портфель
- ц - цапля, циркуль, цифры, цыпленок
- ч - чайник, часы, черемуха, черешня
- к - карандаш, котенок, кузнечик, краски
- х - халат, хлопок, хоккеист, хомяк
- с - сено (тог), сирень, скворец, собака
- з - замок, заяц, зонт, земляника

- ж - желуди, жираф, жук, журавль
- ш - шалаш, шиповник, шишка, шкаф
- л - ласточка, лесенка, лыжи, лягушка
- р - рак, редис, рысь, рябина

Сочетание предметов на карточке может быть разным:

а) предметы, названия которых начинаются с гласных звуков (автобус, утюг, иголка, осы);

б) предметы, названия которых начинаются с нетрудных для произношения согласных звуков (пила, кот, халат, платье);

в) картинки на свистящие и шипящие звуки (сирень, циркуль, собака или: шапка, жук, шишка, жираф и т. д.).

Примерный набор карточек: 1) ананас — индюк — окунь — лягушка — часы — краски; 2) утюг — портфель — сирень — замок — шалаш — жук; 3) арбуз — халат — скворец — цифры — рябина — чайник; 4) ананас — удочка — иней — пила; 5) черешня — цапля — редис — ласточка; 6) собака — зонт — шиповник — жираф — усы — осы; 7) кузнечик — хомяк — шапка — журавль — автобус — иней; 8) хлопок — котенок — циркуль — черемуха — рак — лесенка и т. д.; 9) автобус — усы — иголка — овес — шапка — журавль; 10) цапля — черепаха — ласточка — рак — заяц — шарф. Под каждым изображением — полоска из трех одинаковых клеток.

ХОД ИГРЫ Играют 4-6 детей. Педагог раздает детям карточки. Спрашивает, у кого название предмета со звуком а (у, о, и, п...). Тому, кто правильно назовет предмет, он дает кружок (в старшей группе) или карточку с соответствующей буквой (в подготовительной к школе группе), которую ребенок кладет на изображение предмета. Если к концу игры у некоторых детей станут незакрытые картинки, воспитатель предлагает назвать их и определить, с какого звука начинается слово. Выигрывает тот, кто закрыл все картинки. Позже дети подготовительной группы могут самостоятельно играть в эту игру.

Цепочка слов

ЦЕЛЬ Упражнять детей в определении первого и последнего звука в словах.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ Карточки с предметными картинками (карандаш — шкаф — флажок — куст — топор — ракета — автобус — сук — ключ — чайник — кошка — ананас — сом — мак — крокодил — лук). Размер карточек для занятия 12 x 7 см (10 x 6 см). Обратная сторона карточек подклеена бархатной бумагой или фланелью. Карточки выкладываются на фланелеграфе. Для настольной игры размер карточек — 8 x 5 см.

ХОД ИГРЫ На столах у детей лежат карточки (одна на двоих). У воспитателя — карточка с изображением карандаша. Воспитатель (объясняет): «Сегодня мы будем выкладывать цепочку из предметов. Наша цепочка начнется со слова карандаш. Следующим звеном цепочки будет слово, которое начинается с того звука, каким заканчивается слово карандаш. Кто из вас найдет предмет с таким названием у себя на картинке, подойдет к доске, присоединит свою картинку к моей и назовет свой предмет так, чтобы четко слышался последний звук в слове. Если вы, дети, найдете сразу два предмета, то приложит картинку тот, кто нашел ее первым. А оставшуюся картинку присоедините позже, когда снова потребуется для цепочки слово с таким звуком». Когда будет выложена вся цепочка (ее можно разместить на фланелеграфе по кругу), воспитатель предлагает детям хором называть предметы, начиная с любого указанного, слегка выделяя голосом первый и последний звуки в каждом слове.

ХОД ИГРЫ ВНЕ ЗАНЯТИЯ Играют 4—6 детей. Карточки (изображением вниз) лежат посредине стола. Каждый берет себе одинаковое количество карточек (4 или 2). Начинает выкладывать цепочку тот, у кого звездочка на карточке. Следующую картинку прикладывает ребенок, у которого название изображенного предмета начинается с того звука, каким заканчивается слово — название первого предмета. Выигравшим считается тот, кто первым выложит все свои карточки.

Найди место звука в слове

ЦЕЛЬ Упражнять детей в нахождении места звука в слове (в начале, середине или конце).

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ Карточки со схемами расположения звука в словах (одна клетка закрашена в начале, конце или середине схемы).

ХОД ИГРЫ Воспитатель вешает или ставит на полочку доски карточки, на которых нарисованы автобус, платье, книга. Предлагает детям сказать, что изображено на карточках. Спрашивает, какой одинаковый звук слышится в названиях предметов. «Правильно — звук а. Этот звук есть в названиях всех предметов, но слышится он в разных местах слова, — поясняет воспитатель. — Одно слово начинается со звука а, в другом звук а находится в середине, а третье слово заканчивается этим звуком. А сейчас посмотрите на карточку (дается одна карточка на двоих-троих детей). Под каждой картинкой — полоска из трех клеточек. Если звук, который я назову, вы услышите в начале слова, ставьте фишку в первую клеточку. Если звук слышится в середине слова, фишку надо поставить во вторую клеточку. Если звук — в конце слова, фишку ставят в третью клеточку».

ХОД ИГРОВОГО УПРАЖНЕНИЯ ВНЕ ЗАНЯТИЯ Каждый ребенок получает карточку. Находит слово с названным воспитателем звуком, отмечает фишкой его позицию.

Подбери слово к схеме

ЦЕЛЬ Упражнять детей в нахождении места звуков с или ш в слове (в начале, середине или конце).

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ Карточки со схемами расположения звука в словах (одна клетка закрашена в начале, конце или середине схемы). Предметные картинки: сумка, миска, колос, сом, капуста, ананас, совок, весы, автобус, скамейка, лиса, лес, шапка, мишка, душ, шуба, ромашка, карандаш, шляпа, вишни, ландыш, шар, чашка, камыш.

ХОД ИГРЫ

I вариант Играют 4-6 детей. Ведущий раздает им по одной карточке. Объясняет, что означает закрашенная клетка. Затем берет из стопки по одной картинке, называет, слегка выделяя голосом звук с или ш, а дети определяют позицию звука в слове. Если местонахождение звука соответствует схеме на его карточке, ребенок берет картинку и кладет ее на свою карточку. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.

II вариант Получив карточку, ребенок подбирает 3 слова со звуком с или ш, ориентируясь на закрашенный квадрат.

Кто в домике живет?

ЦЕЛЬ Упражнять детей в подборе слов с определенным звуком.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Карточки (из бумаги) в виде плоских домиков с четырьмя окошками. Под каждым окошком — кармашек, куда вставляется картинка (в том случае, если игра проводится с детьми на занятии). На чердачном окошке — буква.
2. Предметные картинки: К З с ц ж Кот заяц слон цирк жираф Коза зебра Собака цыпленок журавль Кролик коза Сорока цапля ежик Кенгуру обезьяна Снегирь курица жаба Крокодил зима Лиса овца жук л Р лось рак лошадь рыба белка тигр волк ворона иволга воробей крот Когда домики будут заселены, воспитатель спрашивает: Может быть, кто-то из зверей или птиц хочет жить рядом с другими соседями? Могут ли некоторые жильцы поменять домики?» Дети определяют, что курица из домика с буквой ц может переехать в домик с буквой к, а кролик — переехать в дом с буквой л, подальше от зубастого крокодила.

ХОД ИГРЫ ВНЕ ЗАНЯТИЯ Играют трое-четверо детей. Каждый играющий получает домик. Воспитатель берет из стопки картинку с изображением животного, называет его, а дети определяют, в каком домике оно должно жить. Если животное может жить в разных домиках (например, жираф — в домике жив домике р), то картинку получает тот ребенок, который первым сказал, что

то животное должно жить в его домике. Если окажется, что какому-то животному негде жить, потому что полагающийся ему домик уже заселен (например, кот может жить только в домике к), воспитатель предлагает детям подумать, куда можно переселить других животных, чтобы освободить ему место.

ХОД ИГРЫ Воспитатель помещает на доску 2-3 домика, а на стол кладет предметные картинки (или вешает наборное полотно с картинками).

Рассказывает: «Для зверей и птиц построили домики. Давайте, дети, поможем животным расселиться. В первом домике могут жить те животные, в названии которых есть звук к, во втором — те, у кого в названии есть звук з. В каждом домике четыре квартиры. Найдите четырех животных и переселите в домик».

По вызову воспитателя двое детей отбирают нужные картинки, вставляют их в кармашки, а потом говорят, кого они поселили в домик. Остальные дети проверяют, правильно ли выполнено задание.

Кто быстрее соберет вещи?

ЦЕЛЬ Упражнять детей в дифференциации звуков с — ш.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ Большая карта, посередине которой изображены 2 чемодана. По кругу нарисованы предметы одежды, в названиях которых есть звук с или ш (свитер, сарафан, сапоги, сандалии, костюм, шуба, шапка, шляпа, ушанка, шарф, шаль, рубашка). Между предметами — кружки в количестве от одного до четырех; 2 фишки разного цвета, кубик с кружками на гранях (от одного до шести кружков); квадратики разного цвета (по 8-10) (квадратики могут быть с буквами с и ш.).

ХОД ИГРЫ Играют двое детей. Один ребенок должен собрать в чемодан вещи, в названиях которых есть звук с, другой — вещи со звуком ш. Дети поочередно бросают кубик и передвигают свою фишку на столько кружков, сколько их обозначено на верхней грани кубика. Если фишка попадет на предмет, который имеет в названии нужный ребенку звук, он кладет на свой чемодан картонный

квадратик. Выигрывает тот, кто больше вещей соберет в свой чемодан (наберет больше квадратиков).

Магазин

ЦЕЛЬ Упражнять детей в дифференциации звуков р — л, с — ш.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Большая карта, разделенная на 3 горизонтальные полосы-«полки». Полоски расчерчены на квадраты, в которых нарисованы предметы одежды, посуды. На первых двух «полках» — одежда, на третьей — посуда. В названиях всех предметов имеются звуки с, ш, р, л. Предметы, в названиях которых встречаются 2 звука (с н р или и ш), представлены в двух вариантах (2 свитера, 2 сахарницы и т. д.). Под картинками нарисованы квадратики (на квадратик играющие будут класть «деньги»).
2. Деньги — бумажные карточки с буквами с, ш, р, л. Каждая буква должна быть в шести и более экземплярах. На монеты с можно купить: сахарницу, стакан, сковородку, свитер, сарафан; на монеты ш — рубашку, шляпу, кувшин, чашку; на монеты р — сахарницу, свитер, рубашку и т. д.

ХОД ИГРЫ

I вариант Играют четверо детей. (Ходы делают поочередно.) Воспитатель раздает каждому по 6 квадратиков с какой-либо одной буквой, объясняет правила игры: «Я буду продавцом, а вы — покупателями. На свои деньги каждый из вас может купить в магазине шесть разных предметов. На деньги с можно купить те предметы, в названиях которых есть звук с, на деньги р — вещи со звуком р. Монетку выкладываете на квадратик под нужным вам номером. Если уплатите правильно, я продам вам товар». Выигрывает тот, кто быстрее израсходует свои деньги.

II вариант « Деньги » — буквы — лежат на столе изображениями вниз. Каждый играющий берет себе по 6 любых монеток и покупает соответствующий товар.

Собери букет

ЦЕЛЬ Упражнять детей в различении заданного звука в словах.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

- Карты с вазами (апликация, рисунки). В каждой вазе — стебли, на концы которых прикрепляются головки цветов. На вазах — кармашки.
 - Карточки, на которых нарисованы буквы или цветы (вставляются в кармашки).
 - Разноцветные цветы, вырезанные из бумаги (каждый цвет целесообразно представить в нескольких экземплярах). Ниже приводятся цвета со звуками с, л, р, ж, з в названиях: с п. Р ж — з синий голубой красный оранжевый сиреневый белый розовый желтый красный фиолетовый оранжевый зеленый серый зеленый сиреневый розовый желтый серый
- Для игры на занятии следует на концы стеблей наклеить кружки из бархатной бумаги или фланели, а цветы с обратной стороны обклеить бархатной бумагой.

ХОД ИГРЫ Воспитатель ставит перед детьми 2 или 3 карты, на которых изображены вазы со стеблями, фланелеграф с цветами разного цвета.

Объясняет: «Сегодня, дети, мы будем составлять букеты из цветов разного цвета. В вазе, на кармашке которой ландыш, должны быть цветы такого цвета, в названии которого есть звук л. В вазе, на которой ромашка, должны быть цветы такого цвета и оттенков, в названии которых есть звук р. На каждый стебель нужно прикреплять по одному цветку». Выполнив задание, ребенок называет цвет, выделяя голосом нужный звук, а остальные проверяют правильность ответа. Например: «В букете есть красный и розовый цветы. Я добавил оранжевый» (звук).

ХОД ИГРОВОГО УПРАЖНЕНИЯ ВНЕ ЗАНЯТИЯ Состав играющих — до пяти. Каждый получает карту с вазой. Воспитатель показывает цветы по одному и называет их цвета. Если в названии есть нужный звук, ребенок говорит: «Голубой (белый, зеленый и т. д.) цветок годится для моего букета». Воспитатель передает ребенку цветок, тот прикладывает его к концу стебля.

(Карты и цветы для настольной игры изготавливаются меньшего размера и без подклейки бархатной бумагой или фланелью.)

Найди пару

ЦЕЛЬ Упражнять детей в подборе слов, отличающихся друг от друга одним звуком, развивать фонематический слух.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Диск, разделенный на 2 половины, по краю которого в верхней и нижней частях наклеено одинаковое количество кругов из бархатной бумаги (по 5-7 шт.). На диск прикреплена двойная стрелка, которую удобно передвигать.
2. Предметные картинки (на кругах такого же размера, как круги на диске), подклеенные с обратной стороны бархатной бумагой или фланелью: коза — коса, мишка — мышка, кит — кот, трава — дрова, крыша — крыса, усы — осы, катушка — кадушка, каска — маска, ком — сом, уточка — удочка, мак — рак, дом — дым.

ХОД ИГРЫ Воспитатель помещает на фланелеграф диск с картинками (в верхней половине). Остальные картинки расположены на фланелеграфе или лежат на столе. Воспитатель предлагает детям поиграть в игру «Найди пару». Объясняет: «Этот диск разделен на две части. В верхней половине размещены разные картинки. Одна стрелка указывает на картинку, а вторая — на пустой кружок внизу. На этот кружок нужно поместить картинку с предметом, его название звучит сходно с названием предмета, на который указывает верхняя стрелка». Воспитатель вызывает к доске детей. Подобрал картинку, ребенок произносит оба названия, голосом подчеркивая их сходство и различие («Коса — коза»). Затем воспитатель передвигает стрелку на следующую картинку.

ХОД ИГРЫ ВНЕ ЗАНЯТИЯ Каждый играющий получает по одной - две картинки. Воспитатель устанавливает одну стрелку на какой-либо картинке и называет изображенный на ней предмет. Дети смотрят на свои картинки, выбирают нужную. Проигрывает тот, у кого останется картинка.

Построим пирамиду

ЦЕЛЬ Упражнять детей в определении количества звуков в словах.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Рисунок пирамиды из квадратов, выполненный на листе бумаги. В нижней части каждого квадрата — кармашки для вкладывания картинок. В основании пирамиды — 5 квадратов, выше — 4, потом 3 и 2. Заканчивается пирамида треугольной верхушкой.
2. Предметные картинки — тех же размеров, что квадраты у пирамиды, содержащие в названиях от двух до пяти звуков: еж, уж, ус (2); мак, рак, жук, сыр, ухо, ком, сом (3); рыба, ваза, роза, лиса, утка, жаба (4); сумка, шапка, ветка, чашка, туфли, кофта, миска, кошка, мышка (5).

ХОД ИГРЫ Воспитатель демонстрирует пирамиду, поясняет: «Эту пирамиду мы будем строить из картинок. В самом верху у нас должны быть картинки с короткими названиями, состоящими всего из двух звуков, ниже — из трех, еще ниже — из четырех звуков. А в основании пирамиды должны быть помещены картинки с названиями из пяти звуков». Воспитатель вызывает поочередно детей для выполнения игрового задания. Ребенок берет картинку, отчетливо произносит слово и определяет в нем количество звуков. Например: «В слове жук три звука. Я поставлю эту картинку во второй ряд (от верха)». Или: «В слове чашка пять звуков, я поставлю картинку в нижний ряд». Ошибочный ответ не засчитывается, и картинка возвращается на прежнее место. В процессе игры дети ищут картинки только для незаполненных квадратов. В конце упражнения воспитатель спрашивает о том, как устроена эта необычная пирамида.

ХОД ИГРЫ ВНЕ ЗАНЯТИЯ Играют семеро детей. Воспитатель кладет карту с пирамидой на середину стола и раздает каждому играющему по 2 картинки. Дети определяют количество звуков, содержащихся в названиях предметов, и кладут картинки на соответствующие квадраты.

Пирамида

ЦЕЛЬ Упражнять детей в определении количества слогов в словах.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ 1. Изображение пирамиды из квадратов (в 3 ряда):

внизу — 3 квадрата для трехсложных слов, выше — 2 квадрата для двухсложных и наверху — 1 для односложных слов. Снизу у квадратов кармашки. 2. Предметные картинки: • на односложные слова: сом рак уж лук рысь стул мяч сыр гусь ключ и др • на двухсложные слова: коза кошка жаба белка овца баран чайник чашка и др. • на трехсложные слова: собака пеликан тарелка малина корова попугай автобус сапоги лев жук тигр волк шар рыба пингвин кувшин сумка ворона кенгуру паровоз цыпленок

ХОД ИГРЫ

I вариант Воспитатель (объясняет): «Сегодня мы будем строить пирамиду из картинок. В нижний ряд пирамиды нужно поместить картинки, названия которых состоят из трех частей, на- пример: ма-ли-на; во второй ряд — из двух частей: рыба; в верхний квадрат — картинку, название которой не делится на части (односложное слово), например гусь». Воспитатель вызывает к доске ребенка, дает ему несколько картинок (3-4). Одну — с односложным словом, две — с двухсложными словами и одну — с трехсложным словом. Ребенок произносит названия предметов по слогам и вставляет картинки в нужные кармашки. Все остальные дети проверяют, правильно ли построена пирамида. Следующий ребенок получает новые картинки.

II вариант Воспитатель вызывает сразу трех детей и предлагает одному ребенку выбрать из разложенных на столе картинок (или из картинок, вставленных в наборное полотно) картинки для нижнего ряда пирамиды, второму — для среднего, третьему — для вершины.

ХОД ИГРОВОГО УПРАЖНЕНИЯ ВНЕ ЗАНЯТИЯ Для настольной игры изготавливаются карты с изображением пирамиды из квадратов (без кармашков). (Дети кладут картинки на квадраты.) Каждый играющий получает карту с пирамидой, самостоятельно отбирает картинки с нужным количеством слогов и «строит» пирамиду. Воспитатель проверяет, как выполнено задание.

Цветочный магазин

ЦЕЛЬ Упражнять детей в делении слов на слоги. Закрепить в словаре детей названия цветов.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ 1. Изображение пирамиды из квадратов (в 3 ряда): внизу — 3 квадрата для трехсложных слов, выше — 2 квадрата для двухсложных и наверху — 1 для односложных слов. Снизу у квадратов кармашки. 2. Предметные картинки: лев жук тигр волк шар рыба пингвин кувшин сумка • на односложные слова: сом рак уж лук рысь гусь ключ сыр стул мяч и др. • на двухсложные слова: коза кошка жаба белка овца баран чайник чашка и др. • на трехсложные слова: собака корова ворона пеликан попугай кенгуру тарелка автобус паровоз малина сапоги цыпленок и др.

ХОД ИГРЫ

I вариант Воспитатель (объясняет): «Сегодня мы будем строить пирамиду из картинок. В нижний ряд пирамиды нужно поместить картинки, названия которых состоят из трех частей, например: ма-ли-на; во второй ряд — из двух частей: рыба; в верхний квадрат — картинку, название которой не делится на части (односложное слово), например гусь». Воспитатель вызывает к доске ребенка, дает ему несколько картинок (3-4). Одну — с односложным словом, две — с двухсложными словами и одну — с трехсложным словом. Ребенок произносит названия предметов по слогам и вставляет картинки в нужные кармашки. Все остальные дети проверяют, правильно ли построена пирамида. Следующий ребенок получает новые картинки.

II вариант Воспитатель вызывает сразу трех детей и предлагает одному ребенку выбрать из разложенных на столе картинок (или из картинок, вставленных в наборное полотно) картинки для нижнего ряда пирамиды, второму — для среднего, третьему — для вершины.

ХОД ИГРОВОГО УПРАЖНЕНИЯ ВНЕ ЗАНЯТИЯ Для настольной игры изготавливаются карты с изображениями пирамиды из квадратов (без кармашков). (Дети кладут картинки на квадраты.) Каждый играющий получает

карту с пирамидой, самостоятельно отбирает картинки с нужным количеством слогов и «строит» пирамиду. Воспитатель проверяет, как выполнено задание.

Цветочный магазин

ЦЕЛЬ Упражнять детей в делении слов на слоги. Закрепить в словаре детей названия цветов.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Открытки с изображениями цветов, названия которых состоят из двух, трех и четырех слогов. Двухсложные: роза, пион, астра, тюльпан, нарцисс, ирис. Трехсложные: ромашка, лилия, василек, гвоздика. Четырехсложные: незабудка, колокольчик, хризантема.
2. Числовые карточки — «деньги» с двумя, тремя и четырьмя кружками.
3. Наборное полотно.

ХОД ИГРЫ

I вариант Воспитатель предлагает детям поиграть в цветочный магазин и ставит перед ними наборное полотно с открытками, на которых нарисованы цветы. Рассказывает: «Это у нас цветочный магазин. В нем продаются разные цветы. Одни — с короткими названиями, например пион, другие — с длинными названиями, например незабудка. У каждого из вас есть числовая карточка с кружками. Это — «деньги». Вы будете покупателями, а я — продавцом. Покупатель может купить лишь тот цветок, в названии которого столько частей (слогов), сколько кружков на карточке. Вы придете в магазин, предъявите мне числовую карточку и произнесете название цветка по частям. Если вы правильно определили, какой цветок можете купить, то получите его. Если ошибетесь, цветок останется на прилавке». Вызванные дети произносят по слогам названия цветов и отдают воспитателю числовые карточки. В конце игры воспитатель сам показывает детям числовую карточку с двумя кружками, просит показать и назвать купленные цветы. Дети выходят с открытками к его столу и поочередно произносят названия своих цветов: «Роза... пион... тюльпан» и т. д. Потом воспитатель показывает карточку с тремя и четырьмя

кружками, и дети произносят трехсложные, а затем и четырехсложные названия.

II вариант. Посадим цветы на клумбу Воспитатель раздает детям открытки с изображениями цветов. Вывешивает перед ними наборное полотно с тремя полосками. В верхнюю полосу вставлена числовая карточка с одним кружком, в среднюю — с двумя, в нижнюю — с тремя. Предлагает детям «посадить цветы на клумбу»: в первую, верхнюю бороздку — цветы, названия которых делятся на две части (на два слога), в среднюю — цветы с названиями из трех частей, в нижнюю — с названиями из четырех. Воспитатель вызывает детей сначала для посадки цветов в верхнюю бороздку, потом — в среднюю и, наконец, — в нижнюю. В заключение дети хором произносят названия цветов и определяют, правильно ли они посажены.

Включи телевизор

ЦЕЛЬ Упражнять детей в определении первого или последнего звука в словах, в составлении слов из выделенных звуков (трех-четырёх), в чтении слов из трех-четырёх букв (в логопедических группах).

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Таблица, на которой слева наклеены 2 длинных кармана один под другим для предметных картинок и букв, а справа — изображение телевизора; за экраном — карман (для демонстрации картинок).
2. Предметные картинки и карточки с буквами.
3. Картинки для телеэкрана: шар, ком, сом, рак, кит, кот, за, ваза, утка.

ХОД ИГРЫ Воспитатель объясняет детям: «Чтобы включить наш телевизор и увидеть изображение на его экране, нужно определить первый звук в словах — названиях картинок, помещенных в верхнем кармашке. По этим звукам вы составите новое слово. Если слово будет составлено правильно, на экране телевизора появится соответствующий предмет». Воспитатель вставляет в верхний кармашек предметные картинки, например: матрешку, аиста, кота, — просит детей назвать первый звук в каждом из этих слов (м, а, к) и догадаться,

какое слово можно составить из этих звуков (мак). Затем демонстрирует картинку с маком на экране. Дети логопедической группы выделенный звук обозначают соответствующей буквой и читают получившееся слово. Слова, которые можно составить по первым звукам: ком (кошка, ослик, мак), кот (ключ, обруч, топор), рак (рыба, арбуз, курица), шар (шишка, арбуз, рыба), сом (сани, осы, молоток), роза (рысь, обруч, заяц, автобус), ваза (волк, апельсин, замок, ананас). Слова, которые можно составить по последним звукам: ком (замок, ведро, сом), кот (молоток, кресло, самолет), рак (топор, пила, волк), шар (ландыш, юла, трактор), сом (автобус, пальто, ком), утка (кенгуру, вертолет, носок, лодка).

Как их зовут?

ЦЕЛЬ Закрепить у детей умение определять первый, последний, второй и третий звуки в словах, а также составлять из них имена.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ 1. Таблица с изображениями детей: девочек и мальчиков (четырёх-пяти). Сверху — 4-5 длинных кармашка для предметных картинок, внизу — кармашки для букв. 2. Предметные картинки и карточки с буквами а, у, о, с, л, м, ш, р.

ХОД ИГРЫ

1 вариант Воспитатель предлагает узнать, как зовут девочек и мальчиков, изображенных на таблице. Объясняет, что для этого нужно определить первые звуки в словах — названиях предметов, нарисованных на картинках в верхних кармашках. Дети называют лошадь, арбуз, рака, астру — и приходят к выводу, что девочку зовут Лара. Предметные картинки для прочтения (составления) имени Шура: шар, утка, рыба, апельсин; имени Маша: мышь, автобус, шишка, антенна; имени Рожа: рука, осы, мак, автомобиль.

II вариант Дети составляют имена, ориентируясь на последние звуки в словах: Шура (камыш, кенгуру, шар, ваза); Лара (стол, кошка, топор, утка); Маша (дом, сумка, ландыш, вилка); Рома (комар, колесо, сом, пила).

III вариант Имена составляют по второму звуку в словах: Лара (слон, рак, арбуз, мак); Шура (уши, куры, грач, сани) и т. д.

IV вариант Имена составляют по третьему звуку в словах: Лара (волк, грач, марка, кран); Рома (марка, слон, лампа, платье); Шура (мишка, труба, марка, краб).

Поезд

ЦЕЛЬ Учить детей определять наличие указанного звука в словах. Упражнять в определении количества звуков в словах. Упражнять в определении количества слогов в словах.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ 1. Длинное панно с изображением паровоза и трех вагонов. В каждом вагоне по 3 окна (квадратики с кармашками внизу), на крышах вагонов прорези, куда вставляются таблички с кружками для обозначения количества звуков в словах (от 3 до 5) или для обозначения количества слогов в словах (от 1 до 3), а также таблички с буквами для определения наличия звука в словах. 2. Предметные картинки такого же размера, как окна с изображением животных (зверей и птиц) (можно использовать картинки из набора к игре «Кто в домике живет?»). Картинки на один заданный звук с: слон, лось, рысь, собака, сова; з: заяц, зебра, коза, обезьяна; ш: кошка, мышка, лошадь; ж: жираф, журавль, ежик, жаба; л: лиса, лев, волк, верблюд; р: ворона, воробей, курица, крокодил. Картинки на 3 заданных звука: жук, рак, сом, бык. На 4 звука: слон, лиса, волк, жаба. На 5: кошка, мышка, баран, зебра. Картинки на односложные слова: лось, рысь, бык, слон, лев, волк; на двухсложные слова: жираф, кошка, жаба, коза, заяц, баран; на трехсложные: ворона, курица, собака, воробей, крокодил.

ХОД ИГРЫ

I вариант Воспитатель показывает детям паровоз и 9 картинок с изображениями животных, объясняет: «Прибыл поезд для зверей и птиц. В нем три вагона. Каждое животное может ехать только в определенном ему вагоне. В первом вагоне поедут животные, в названиях которых есть звук с...» и т. д. Воспитатель

вызывает троих детей и предлагает одному ребенку отобрать пассажиров для первого вагона (звук с), другому — для второго вагона (звук ж) и последнему — для третьего вагона (звук/)). Затем он приглашает еще трех детей-контролеров (или одного ребенка), которые должны проверить, на своих ли местах пассажиры. Далее воспитатель меняет таблички на вагонах, и дети подбирают животных, ориентируясь на названия со звуками З, Ш, Л.

II вариант Воспитатель вставляет в прорези на крышах вагонов таблички с кружками и предлагает отобрать пассажиров, ориентируясь на количество звуков в словах. Вызывает ребенка, дает ему картинку с изображением животного. Ребенок отчетливо называет его так, чтобы был слышен каждый звук в слове, затем говорит, сколько звуков в данном слове, и вставляет картинку в кармашек соответствующего вагона: «Бык должен ехать в первом вагоне, потому что в слове бык три звука: б, ы, к» и т. п.

III вариант Воспитатель вставляет в прорези на крышах вагонов новые таблички с кружками. Объясняет детям, что в первом вагоне должны ехать животные, названия которых не делятся на части (односложные слова); те животные, названия которых можно разделить на 2 части, поедут во втором вагоне и т. д. Можно назначить на роль кассира ребенка и дать ему числовые карточки с одним, двумя и тремя кружками. К нему поочередно будут подходить дети с картинками и рассказывать: «Я волк. Дайте мне билет на поезд». Кассир определяет количество слогов в слове и дает числовую карточку: «Волк, ты поедешь в первом вагоне»; «Лиса, ты поедешь во втором вагоне» и т. д.

Магазин одежды

ЦЕЛЬ Упражнять в определении первого звука в словах — выбирать («покупать») одежду по определенному звуку в начале слова. Научить классифицировать одежду по видам на основе общих признаков: верхняя одежда, легкое платье, белье, головные уборы, обувь.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ 1. Таблица, разделенная на полосы, — полки для одежды. 2. Предметные картинки с изображением одежды, названия которых начинаются со звуков: п — пальто, платье, платок, панама; б — брюки, безрукавка, блузка, ботинки; с — свитер, сапоги, сарафан, сандалии; к — куртка, костюм, комбинезон, кеды, колготки, кепка; ш — шуба, шорты, шапка, шляпа; т — тельняшка, трусы, туфли, тапочки. 3. Картонные квадраты с буквами б, п., с и др.

ХОД ИГРЫ

I вариант В средней группе в игре принимают участие 4 ребенка. Воспитатель кладет перед детьми таблицу с полосками и говорит, что это полки в магазине «Одежда». В магазин со швейной фабрики привезли разную одежду, которую там сшили. Начинает раскладывать по полкам по 4 предметных картинки и спрашивает детей, как называются эти вещи. На верхнюю полку помещает картинки с изображением пальто, шубы, куртки и комбинезона, ниже — свитера, сарафана, платья, брюк. Затем головных уборов: шапки, шляпы, кепки, платка, и на нижнюю полку — обуви: сапог, ботинок, туфель, кед. Приглашает детей пойти в магазин и купить по 4 вещи, по одной с каждой полки.

Объясняет: «Я буду продавцом в магазине и продам товар тому, кто вежливо обратится ко мне и правильно назовет вещь, которую он хочет купить».

Купленные вещи дети раскладывают перед собой и называют их, выделяя 1-й звук в слове. Затем воспитатель снова кладет перед детьми таблицу с полосками, говорит, что это шкаф с полками, и предлагает сложить в него одежду. «На верхнюю полку положите ту одежду, в которой мы ходим гулять». Каждый ребенок выбирает нужную вещь, называет ее, выделяя 1-й звук в слове. Когда все 4 картинки дети положат на место, воспитатель предлагает перечислить одежду для улицы одному из детей. Так же дети выкладывают и другие картинки: «Положите одежду, в которой мы ходим дома, в группе, а летом — и на улице все, что надеваем на голову. все, что надеваем на ноги...» Затем дети меняются очередностью выбора товара. Кто выбирал одежду первым, покупает теперь последним. Часть картинок можно поменять.

II вариант Воспитатель снова приглашает детей сходить в магазин, но уже с «деньгами». Показывает детям квадратики с буквами. Каждому ребенку дает по 2 квадратика с одинаковыми буквами и объясняет, что на эти деньги можно купить 2 вещи, название которых начинается со звука, обозначенного буквой. Если у кого-нибудь на квадратике будет написана буква с, то можно купить свитер, но нельзя купить шляпу. Почему? Продавец продает одежду тому, кто правильно ее назовет, и отдаст такую букву, с которой начинается это слово. О купленной одежде воспитатель просит детей рассказать друг другу — что они купили и когда будут носить эти вещи. Каждый ребенок рассказывает, обращаясь к сверстникам, например: «Я купила сапоги для зимы, а сандалии — для лета» или «Я шубу буду носить зимой, а шорты — летом» и т.п. В конце воспитатель снова кладет перед детьми таблицу с полосками и предлагает разложить вещи на полке. Объясняет, что с краю полки лежит квадратик с буквой и на эту полку можно положить только такие вещи, название которых начинается с этого звука. При повторной игре можно увеличить количество квадратиков или дать детям квадратики с разными буквами.

III вариант В старшей группе играют 4-6 детей. Воспитатель увеличивает количество полок для товара (5-6) и раскладывает картинки с изображением предметов одежды по видам: верхняя одежда, легкое платье, белье, головные уборы и обувь. Воспитатель приглашает детей в новый магазин одежды, чтобы посмотреть, какой товар туда завезли. При рассматривании картинок воспитатель обращает внимание детей на то, что одежда разложена на полках в определенном порядке. Спрашивает: «Почему на одной полке стоят только сапоги, ботинки, тапочки, кеды? Каким словом можно назвать все эти предметы?» (Обувь.) А каким словом можно назвать предметы на полке, где лежат трусы, колготки, тельняшка? (Белье.) При рассматривании верхней одежды и легкого платья следует познакомить детей с такими названиями, как «верхняя одежда» и «легкое платье». Объяснить, если дети не знают, почему шубу, пальто, куртку, комбинезон называют верхней одеждой (эти вещи надевают сверху легкого платья, в котором ходят в помещении в холодное

время года, а в теплое могут находиться в такой одежде на улице). В больших магазинах есть разные отделы для одежды. Они называются... (дети перечисляют их названия). Воспитатель предлагает поиграть в магазин одежды. Раздает детям по 3 квадратика с разными буквами — это деньги. На эти деньги можно купить по одной вещи с каждой полки, если ее название начинается на тот звук, который обозначен буквой. «Какую обувь вы сможете купить, если на квадратике увидите букву с (сапоги или сандалии)?» Перед началом игровых действий воспитатель закрепляет с детьми правила игры: 1. Покупать можно только одну вещь с полки. 2. Название вещи должно начинаться со звука, написанного на квадратике. Воспитатель берет на себя роль продавца и продает одежду тому покупателю, кто ее правильно назвал и выделил голосом первый звук в слове. Конец игры воспитатель может провести в форме диалога между детьми — один ребенок рассказывает, что он купил и в каком отделе («Я купил куртку в отделе "Верхняя одежда", брюки — в отделе "Легкое платье", а сапоги — в обувном отделе»). Потом спрашивает своего собеседника, что тот купил. Диалоги могут проходить и как телефонные разговоры. Выигравшими считаются дети, которые «купили» 3 вещи в разных отделах магазина.

IV вариант Воспитатель кладет перед детьми таблицу с картинками с изображением одежды, сгруппированной по видам: зимняя и т. д., ставит коробку с буквами на квадратиках и предлагает первому ребенку купить только зимнюю одежду, второму — летнюю, третьему — весеннюю, четвертому — осеннюю. Объясняет, чтобы купить выбранную одежду, нужны «деньги» — буквы, с которых начинается название нужных каждому вещей. Перед выполнением игрового задания воспитатель просит детей назвать правила игры: 1. Выбрать одежду для определенного времени года. 2. Подобрать букву, обозначающую звук, с которого начинается название вещи. Купленные вещи дети раскладывают перед собой и по просьбе воспитателя называют обобщенным словом свой набор одежды: зимняя, весенняя, летняя, осенняя. Воспитатель спрашивает, отличаются ли так заметно весенняя и осенняя одежда друг от друга, как зимняя и летняя. Поясняет, что весеннюю и осеннюю

одежду называют одним словом «демисезонная», т.е. одежда для двух сезонов года: весны и осени. Почему эту одежду для разных времен года можно назвать одним словом? Ответы детей должны показать, понимают ли они причину их объединения.

Цепочки

ЦЕЛЬ Упражнять детей в выделении одинаковых звуков в начале и конце слов при соединении в цепочку карточек-домино. Научить обозначить одной буквой два одинаковых звука в словах при соединении карточек (старшая и подготовительная группа). Осуществлять контроль за действиями партнеров по игре (подготовительная группа).

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Наборы из 8 карточек-домино в 4-х конвертах. Карточки каждого набора и конверт обозначены своим значком (например, кружками одного цвета).
2. Буквы, написанные на маленьких картонных ромбиках: для 1-го набора — р, м, а, к, н, и, т; для 2-го набора — к, л, н, ш, м, а, я; для 3-го набора — а, р, о, к, с, м, ц; для 4-го набора — д, ш, м, к, о, н, а. Картинки на карточках расположены в такой последовательности: 1. Зонт — тигр. Рак — ком. Муха — астра. Автобус — сук. Ключ — чемодан. Носки — иголки. Индюк — кит. Танк — кошка. 2. Троллейбус — сук. Колос — стул. Лук — клоун. Носок — карандаш. Шуба — аквариум. Морковь — ветка. Автобус — свинья. Яблоко — обруч.
3. Вагон — нога. Аист — топор. Рак — кресло. Очки — индюк. Клоун — нос. Свекла — аквариум. Мухомор — ранец. Цыпленок — куст.
4. Кнут — тетрадь. Дятел — ландыш. Шалаш — шлем. Месяц — цыпленок. Колпак — колесо. Облако — олень. Незабудки — иголка. Автобус — слива. В каждом наборе первая карточка помечена звездочкой. С нее начинается составление цепочек.

ХОД ИГРЫ

I вариант (средняя группа) Воспитатель берет себе две смежные картинки из набора и одну из них показывает детям, четко произносит название двух предметов, выделяя голосом последний звук в 1-м слове и первый звук во 2-м. Спрашивает детей: «Какие одинаковые звуки вы услышали в этих словах?» Подтверждает, что одно слово заканчивается этим звуком, а другое начинается с него. Затем раздает каждому ребенку по одной карточке и предлагает определить одинаковые звуки в названиях своих предметов. Произносить слова надо так, чтобы хорошо были слышны одинаковые звуки в конце и начале слов. Затем воспитатель снова привлекает внимание детей к своей карточке и говорит, что хочет к ней присоединить другую карточку, потому что заметила: в названиях предметов, которые очутились рядом на 1-й и 2-й карточках, тоже есть одинаковые звуки. Какие? «Давайте попробуем из всех карточек сделать вместе длинную цепочку. Посмотрите на мою вторую карточку и на свою. У кого-то из вас есть карточка, которую можно присоединить к моей. У кого такая карточка?» Дети постепенно присоединяют свои карточки, удлиняя цепочку. При прикладывании ребенок называет два смежных предмета, выделяя в словах последний и первый одинаковые звуки. В готовой цепочке дети вместе называют все слова по порядку. Если дети испытывали затруднения и составляли цепочку с помощью воспитателя, то следует разобрать ее и еще раз составить с этими же карточками. При повторном проведении игры дети упражняются с карточками из другого набора. А позже получают для составления цепочки не одну, а 2 карточки.

II вариант (старшая группа). Составь пары У воспитателя ромбики с буквами из каждого конверта (цвет ромбиков свой в каждом наборе), а у каждого играющего ребенка — конверт с карточками. Воспитатель предлагает детям разложить перед собой все карточки и составить из них пары. Объясняет, что соединять по две можно только такие карточки, у которых в названиях предметов есть одинаковые звуки. На 1-й карточке такой звук должен находиться в конце слова, а на 2-й, которую нужно присоединить, с такого звука слово должно начинаться. Предлагает сначала вместе попробовать

сделать по одной паре из своих карточек: «Возьмите карточку со звездочкой и назовите по очереди последний звук в названии второго предмета (дети называют звуки р, к, а, д), а теперь поищите карточку с предметом, название которого начинается с этого звука (это слова: рак, колос, аист, дятел)».

Воспитатель кладет между карточками ромбик с соответствующей буквой и дает задание — составить еще по 3 пары из остальных карточек. Выполнив задание, дети называют одинаковые звуки у 2-х слов, берут у воспитателя нужную букву и кладут ее между парными карточками.

III вариант. Сложи цепочки из трех карточек Дети достают из своего конверта карточки, а воспитатель выкладывает из них перед каждым ребенком 4 карточки по 2 на расстоянии друг от друга. Из 1-го набора это будут такие карточки: зонт тигр автобус сук муха астра носки иголки Чтобы воспитателю быстро выложить таким образом карточки перед каждым играющим, можно использовать полоски с написанными словами, расположенными в ряд: зонт — тигр, рак — ком, муха — астра и др. Игровое задание: найти среди оставшихся карточек две такие, которые соединят их в цепочку из 3-х карточек. В конце воспитатель предлагает детям проверить правильность соединения 3-х карточек в цепочку, поместив между ними нужные буквы: зонт — тигр — р — рак — ком — м — муха — астра. Во 2-м конце или при повторном проведении игры воспитатель может по-другому расположить карточки, начав не с первой, а со 2-й и 4-й, с 5-й и 7-й букв.

IV вариант. Составь минную цепочку Дети составляют длинную цепочку из всех карточек своего набора и между ними кладут 7 букв, обозначающих одинаковые звуки. Позже в эту игру дети могут играть индивидуально без воспитателя, используя разные наборы карточек

V вариант (подготовительная к школе группа) Воспитатель делит детей на пары. Один выкладывает цепочку из карточек-домино, другой его контролирует, т.е. следит за его действиями и при правильном соединении карточек кладет между ними ромбик с соответствующей буквой. В конце действий «контролер» произносит слова с одинаковыми звуками и сообщает,

были или не были допущены ошибки при выкладывании цепочки. Потом дети меняются ролями и конвертами с карточками.

VI вариант. Найди недостающие звенья в цепочке Перед игрой воспитатель спрашивает детей, как следует соединять звенья цепочки. Дети делятся на 2 равные подгруппы, садятся за стол друг напротив друга и выкладывают цепочки из карточек своего набора. После проверки воспитателем правильности расположения карточек каждый ребенок, по предварительной договоренности, убирает из своей цепочки 2, 3, а позже — и 4 карточки и кладет их рядом вперемежку. После этого подгруппы меняются местами за столом и восстанавливают пропущенные звенья в цепочках соперников. Правильность восстановления звеньев в цепочках подтверждают прикладыванием букв между карточками, называя 4 слова на 3-х смежных карточках. Например, в 1-м наборе называют слова: тигр, рак, ком, муха. Выстраивается цепочка: зонт — тигр — р — рак — ком — м — муха — астра.

На каком месте этот звук?

ЦЕЛЬ Научить определять место звука в словах — в начале, середине или конце слова (все группы). Научить распределять 3 слова в определенных местах в зависимости от позиции указанного звука в названии животного, птицы и цветка (средняя группа). Научить распределять 6 слов (старшая группа), 9 слов (подготовительная группа) на клетки карточек в соответствии с позицией данного звука в названиях зверей (или домашних животных), птиц и растений. Объединять в группы зверей, птиц, растения (классификация).

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ Средняя группа: 1. Для каждого играющего по 2 карточки в виде домиков с буквой на крыше и по 1-й — в виде клумбы. 2. Предметные картинки: • на звук л — лошадь, фиалка, дятел; • на звук к — крокодил, гвоздика, цыпленок; • на звук т — тигр, астра, аист; • на звук н — носорог, одуванчик, филин. Старшая группа: 1. Карточки из 6 клеток по 3 в каждом ряду с буквой наверху. 2. Предметные картинки (в конвертах): • на звук л — лось, лук, голубь, яблоко, крокодил, дятел; • на звук р — роза, ромашка, кенгуру, воробей, тигр, бобр; • на звук с — собака, свинья, капуста,

аист, колос, ананас; • на звук к — кабан, крот, галка, свекла, волк, цыпленок. 3. Фишки 3-х цветов: красные — для обозначения зверей; синие — для птиц; зеленые — для растений. 4. Дополнительные картинки для замены выложенных на карточках. Подготовительная группа: 1. Карточки с 9 картинками и наборы картинок в конвертах с буквами: • на звук л — лошадь, ласточка, лук, слон, голубь, яблоко, осел, дятел, орел; • на звук р — рысь, роза, ромашка, кенгуру, воробей, сорока, тигр, бобр, мухомор; • на звук с — собака, свинья, снегирь, капуста, астра, аист, колос, ананас, абрикос; • на звук к — кабан, крот, колибри, свекла, гвоздика, галка, волк, цыпленок, василек.

ХОД ИГРЫ

I вариант В средней группе в игре принимают участие 4 ребенка. Воспитатель раздает детям по 3 картинки на определенный звук и выясняет, знают ли они названия зверей, птиц, цветов. Затем на примере со своим игровым материалом показывает, как следует играть: «У меня есть 2 домика и клумба (раскладывает карточки для картинок так, чтобы клумба была посредине между домиками). В домиках будут жить зверь и птица, а на клумбе будет расти цветок. На домиках написана буква ... (к), значит, в названии животных обязательно должен быть этот звук. Давайте проверим. Вот коза, вот утенок, а вот ромашка. В 1-м домике слева будет жить тот, у кого название начинается со звука ... к. Это ... (коза), а в другом домике — тот, у кого название кончается звуком к. Это ... (утенок), а посредине между ними на клумбе будет расти ... (ромашка), потому что у нее звук к находится в середине слова. Вот что получилось. В слове коза звук к в начале слова, в слове ромашка — в середине, в слове утенок — в конце». Воспитатель раздает детям карточки-домики и карточку-клумбу и предлагает поселить своих животных и посадить цветок так, чтобы звук, написанный соответствующей буквой, был в начале, середине и конце слов. Когда дети выполняют задание, воспитатель спрашивает каждого, какой одинаковый звук имеют все 3 слова, кто живет в 1-м домике, кто в домике справа и какой цветок вырос на клумбе. Оценивает результат. Воспитатель

может поменять детям игровой материал и, если они не устали, провести второй кон игры.

II вариант (старшая группа) Воспитатель приглашает детей поиграть в игру «На каком месте этот звук?». Дети берут по одной карточке, по букве определяют звук и называют его. Воспитатель предлагает взять конверт с картинками с такой же буквой, разложить перед собой. Объясняет игровое задание: «Во всех названиях ваших картинок есть одинаковый звук, но расположен он в разных местах слова. Одни слова начинаются с этого звука, в других он находится в середине слова, а в третьих — в конце слова. Вы разложите все картинки на карточке в 2 ряда. В 1-ю клетку ряда положите те, название которых начинается с этого звука, во 2-ю — те, где звук находится в середине слова, а в 2-ю — те, где слово оканчивается этим звуком». Воспитатель может спросить 1-2-х детей, как они будут раскладывать свои картинки. Затем каждый играющий после выполнения задания называет слова первого ряда, потом — второго, выделяя интонационно одинаковый звук. Воспитатель может предложить по-другому ответить о расположении картинок на карточке — назвать сразу по два слова, начинающиеся на одинаковый звук, слова со звуком в середине и слова, заканчивающиеся на этот звук. Далее воспитатель ставит перед детьми коробочку с фишками 3-х цветов и дает следующее задание — красными фишками отметить зверей, синими — птиц, зелеными — растения (положить фишки на картинки). А затем спрашивает, у кого сколько зверей, птиц, растений: «У кого слова, обозначающие зверей, начинаются с этого звука или у кого в названии птиц этот звук находится в середине слова, у кого название растения заканчивается этим звуком» и т. п Тот ребенок, который находит слова с таким расположением звука, называет зверя, птицу или растение и отдает фишку воспитателю. При правильном ответе воспитатель забирает фишку у ребенка, при неверном оставляет ему. Воспитатель задает такие вопросы, чтобы все дети имели возможность отдать свои фишки. Выигрывают те, у кого не осталось фишек на картинках.

III вариант (старшая группа) Дети выкладывают картинки так же, как в первом варианте игры. Воспитатель проверяет правильность выполнения задания и дает каждому по 2 дополнительные картинки: • для слов со звуком л — лошадь и орел; • для слов со звуком р — сорока и верблюд; • для слов со звуком к — гвоздика и утенок; • для слов со звуком с — астра и абрикос. Игровое задание: заменить этими картинками на карточке те, которые можно. А какие, догадайтесь сами. После замены картинок дети рассказывают примерно так: «Я заменил лошадь лосем, потому что в этих словах одинаковый 1-й звук, а дятла — орлом, потому что эти слова оканчиваются звуком л». В словах со звуком р ребенок заменяет кенгуру на верблюда, а воробья — на сороку (звук/) в середине слов) и т. д. Дети заменяют зверя на зверя, птицу на птицу, растение на растение. Усложнение. Воспитатель дает детям другие картинки. На звук л — ландыш и елку, на звук р — корову и верблюда, на звук к — курицу и мак, на звук с — сливу и ирис. Игровое задание: заменить любую картинку по сходству расположения звуков в словах (одинаковая позиция звуков в словах). Могут быть заменены лось на ландыш, цыпленок на мак и т.п.

IV вариант (подготовительная к школе группа) Воспитатель предлагает детям взять по одной карточке с 9 клетками, лежащей лицевой стороной вниз, перевернуть ее и взять конверт с набором картинок, обозначенных такой же буквой, как на карточке. Объясняет правила и игровые действия в игре: «На каком месте этот звук?»: «Нужно разложить картинки на клетки карточки так, чтобы в 1-й столбик попали слова, которые начинаются со звука, который обозначен буквой, во 2-й слова, где данный звук находится в середине слова, а в 3-й, где слово заканчивается на этот звук». Заполненные карточки могут выглядеть так: л лошадь слон крокодил ласточка голубь дятел лук яблоко осел к кабан свекла волк крот гвоздика цыпленок колибри галка василек Р Рысь кенгуру тигр роза воробей бобр ромашка сорока мухомор с собака капуста колос свинья астра ананас снегирь аист абрикос Для проверки выполненного задания воспитатель задает детям разные вопросы: 1. Назови все слова во 2-м столбике на карточке со звуком л. Что у них общего? (У всех слов звук л

находится в середине.) 2. Назови все слова в последнем ряду на карточке со звуком и скажи, что их отличает друг от друга. (Слова «ромашка», «сорока», «мухомор» отличаются разным расположением звука р. Слово «ромашка» начинается с этого звука, а «мухомор» оканчивается этим звуком.) 3. У кого на карточке есть два зверя с одинаковым расположением звука? (Кабан и крот, звук к и тигр и бобр, звук р в конце слова). 4. Назовите растения с одинаковым звуком в словах в начале слова и в конце слова. (Роза и ромашка, звук в начале слова, колос, ананас, абрикос, звук с в конце слова.) 5. У кого на карточке две птицы с одинаковым расположением звука в словах? (Воробей и сорока, звук р в середине слов.) 6. У кого на карточке в одном столбике зверь, птица и растение с одинаковым расположением звука в словах? (Слон, голубь, яблоко, звук л в середине слов), (волк, цыпленок, василек, звук к в конце слов.) 7. У кого во 2-м столбике на карточке два растения и одна птица? Что соединяет их? (Капуста, астра и аист звук с в середине, свекла, гвоздика и галка, звук к в конце слов.) 8. В каких столбиках на карточках есть два зверя и одна птица? Что их объединяет? (Кабан, крот и колибри, объединяет звук к в начале слов собака, свинья и снегирь, объединяет звук с в начале слов.) 9. У кого на карточке в 1-м ряду 3 зверя? Чем слова, обозначающие название этих зверей, отличаются друг от друга? (Рысь, кенгуру и тигр отличаются разным положением зв кар в начале, середине и конце слов.) Воспитатель следит, чтобы дети, выполняя задания, не путали столбик и ряд на карточках. Предупреждает их, что на многие вопросы будут отвечать не один, а двое детей, поэтому при любом вопросе воспитателя следует смотреть на свою карточку и решать, не относится ли вопрос и к нему. За каждый правильный ответ ребенок получает фишку. В конце игры дети по количеству фишек распределяют 1-е, 2 и 3-е места.

Составь пары из картинок

ЦЕЛЬ Упражнять детей в дифференцировании твердых и мягких согласных в словах (звуки с — съ, н — нь, б — бь). Формировать у детей умение сообща выполнять общее задание.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ На 2-х детей карточка, разделенная на 2 столбика из 5 клеток, и по 10 предметных картинок. Наборы картинок могут быть такими: сь н нь б бь слон синица носки нитки бобр белка лиса гусь ботинки конь банан воробей автобус сирень малина пень кабачок бинокль кисть колосья телефон птенец брюки голубь собака василек батон вишня рыба автомобиль

ХОД ИГРЫ Воспитатель знакомит детей с игровой задачей, игровым материалом и правилами игры: «В этой игре вдвоем нужно составить 5 пар картинок и расположить предметы, в названиях которых есть твердый согласный звук, — в левом столбике на карточке (показывает), а слово с мягким согласным — | в правом столбике. Вот пара картинок: стрекоза и осел. Какую из них я должна поместить в левый столбик? Какую в правый? Почему? (Потому, что в слове "стрекоза" есть твердый звук с, а в слове "осел" — мягкий сь.) Вы возьмете из коробки по одной любой картинке и вместе решите, в какие столбики их следует поместить. Потом снова возьмете еще 2 картинки и т. д. В результате у вас должно получиться 5 пар картинок: в правом столбике — слова с твердым звуком, а в левом — с мягким. Чтобы не ошибиться, вполголоса называйте каждый предмет на картинке. Сейчас я раздам каждой паре детей карточку, из которой вы узнаете, какие твердые и мягкие звуки в словах вы будете находить». В игре могут участвовать 2-3 пары детей.

Воспитатель напоминает правила игры (при повторной игре эти правила может напомнить кто-либо из играющих): 1) брать по одной картинке и вместе определять, в какой столбик на карточке их следует поместить; 2) раскладывать картинки в столбиках сверху вниз. В конце игры воспитатель предлагает каждой паре детей назвать слова, соединенные в пары, — один ребенок называет слово с твердым звуком, а другой — с мягким, выделяя их голосом. Выигравшей считается та пара детей, которая выполнила задания без ошибок.

Разложи правильно

ЦЕЛЬ Упражнять детей в различении твердых и мягких согласных звуков в словах, определении местонахождения этих звуков в словах (в начале, середине

или в конце слов); формировать желание контролировать партнера по игре ради общего выигрыша.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ Карточки, разделенные на 3 клетки, со схемами расположения звуков в словах; предметные картинки, в названии которых имеются твердые и мягкие согласные звуки/) — рь, л — ль, т — ть; маленькие картонные квадратики, на которых обозначены буквами твердые и мягкие согласные. р—рь репа ромашка курица роза огурец горох снегирь сорока фонарь тигр л — ль лев лось конфета дятел лиса лопата аист портфель малина белка кровать слива яблоко утенок т — ть тюлень топор журавль тигр тапочки стул платье куртка лапоть ремень телевизор букет При повторном проведении игры можно добавлять еще картинки, не содержащие в названиях данные звуки (лишние), заменять частично или полностью на картинки с другими предметами.

ХОД ИГРЫ В игре могут участвовать 3 пары детей. Каждая пара подбирает слова с одним звуком, звучащим твердо и мягко (р — рь или л — ль или то — ть). Воспитатель раскладывает картинки попеременно в плоские коробочки для каждой пары, а сверху кладет по 2 квадратики с обозначением звуков лицевой стороной вниз. Затем показывает детям карточку с 3 клетками и схемами расположения звуков в словах и объясняет: «Нужно найти 3 картинки с предметами, в названиях которых есть твердые или мягкие согласные звуки. А чтобы узнать, какие именно, нужно перевернуть квадратик, на котором написаны буквы. Например, р — твердый согласный звук, а рь — мягкий. Мне нужно подобрать таких 3 слова с мягким звуком рь, чтобы в одном слове мягкий звук находился в начале слова, в другом — в середине, а в 3-м — в конце слова. Под каждой клеткой на карточке есть схема расположения звука в слове. Посмотрите, правильно ли я расположила свои картинки с мягким согласным звуком рь. В первую клетку я помещаю рябину, во 2-ю — березу, а в 3-ю — фонарь». Спрашивает детей, почему так размещены картинки на карточке (потому что в слове рябина мягкий звук рь находится в начале слова... и т. д.). Далее воспитатель поясняет, что играть дети будут парами, один будет

подбирать и располагать на своей карточке слова с мягким звуком, другой — с твердым, а в конце игры проверят, правильно ли выполнено игровое задание не только у себя, но и у друга (своего партнера). Выигрывает та пара детей, у которой нет ошибок в подборе картинок. При игре следует соблюдать такие правила: 1. Выбрать 3 картинки, в названиях которых есть тот звук, какой обозначен на маленькой карточке. 2. Расположить картинки на своей карточке согласно схеме расположения этого звука в словах. В конце игры дети называют слова, которые они подобрали и расположили на карточках, выделяя голосом звук в начале, середине и конце слова.

Составь букет из цветов и наполни корзину плодами

ЦЕЛЬ Упражнять детей в дифференциации твердых и мягких согласных — рь, л — ль, с — съ в словах. Развивать общение детей в совместной деятельности.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ Для каждой команды детей — по 2 больших карты с изображением цветочной вазы и низкой корзины для плодов. Внизу карт — полоски для выкладывания фишек. Цветы и плоды, вырезанные из картона: нарцисс (р, с) — 2 звука ромашка (р) — 1 звук гладиолус (л, л, с) — 3 звука лстра (с,р) — 2 звука апельсин (ль, съ) — 2 звука слива (ль) — 1 звук лимон (ль) — 1 звук репа (рь) — 1 звук огурец (рь) — 1 звук василек (съ, ль) — 2 звука лилия (ль, ль) — 2 звука сирень (съ, рь) — 2 звука тюльпан (ль) — 1 звук груша (р) — 1 звук яблоко (л) — 1 звук гранат (р) — 1 звук свекла (с, л) — 2 звука помидор (р) — 1 звук морковь (р) — 1 звук Фишки двух цветов: красные — для твердых согласных, синие — для мягких (14 красных и 14 синих + 3-4 лишних).

ХОД ИГРЫ Каждая команда получает от воспитателя по 2 карты: одну — с изображением цветочной вазы, другую — с изображением корзины. На картах одной команды на вазе нарисованы буквы р, с, л, на корзине — рь, съ, ль. На картах другой: команды а вазе — буквы рь, съ, ль, а на корзине — р, с, л. По буквам на вазе и корзине дети узнают, с какими согласными — мягкими или твердыми — они будут подбирать цветы для букета и плоды в корзину.

Воспитатель проверяет, знают ли дети, как обозначаются буквами твердые и

мягкие согласные звуки (р — рь). На середину стола ставятся 2 подноса (один — с вырезанными цветами из картона, другой — с плодами) и коробочка с фишками. Воспитатель объясняет детям игровую задачу и правила игры: «Каждая команда составит букет из цветов и заполнит плодами корзину. В названиях цветов и плодов обязательно должны быть те звуки, которые указаны на ваших вазах и корзинах. Обратите внимание на то, что в некоторых словах имеется по 2, а в одном — далее 3 нужных вам звука. Поэтому, когда найдете подходящий цветок или плод, сразу выкладывайте на полоску столько же фишек: красных — для твердых согласных, синих — для мягких. Если 2 команды правильно определяют звуки, то у них окажется на полоске одинаковое количество фишек. А по сколько, узнаем в конце игры. И еще. Вы играете командами и выполняете общее задание. Поэтому сами договоритесь, как его лучше выполнить. Помогайте друг другу и проверяйте друг друга». В конце игры воспитатель предлагает двум детям из каждой команды назвать слова с твердыми и мягкими согласными звуками. Спрашивает, какие звуки имеются в названиях плодов, а какие — в названиях цветов. Он также просит сосчитать красные и синие фишки и их общее количество и сравнить, одинаковое ли количество у 2-х команд. При определении команды-победителя учитывается не только правильность выполнения задания, но и характер взаимоотношения детей в команде.

Составь пирамиду

ЦЕЛЬ Упражнять детей в делении слов на односложные, двухсложные, трехсложные (старшая группа) и четырехсложные (подготовительная группа) слова. Развивать умение работать парами — распределять работу между собой, контролировать друг друга и помогать.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ Для старшей группы на двоих детей — карточка с пирамидой из квадратов в 3 ряда и предметные картинки, название которых состоит из одно-, двух- и трехсложных слов. У воспитателя несколько красных фишек (штрафные очки). Для подготовительной группы карточка-пирамида с 4

рядами клеток для деления на слоги и 4-сложными словами, предметные картинки и маленькие карточки с цифрами.

ХОД ИГРЫ I вариант В старшей группе воспитатель показывает детям карточку и объясняет, что это пирамида, она построена из квадратов, расположенных в 3 ряда. Дети будут заполнять пирамиду картинками. В нижний ряд нужно поместить такие картинки, название которых можно разделить на 3 слога, например со-ба-ка, а в средний ряд — на 2 слога, например петух. В верхний ряд надо поместить односложные слова, например жук. Каждую пирамиду будут составлять двое детей, т.е. дети будут работать парами. Картинки для своей пирамиды дети будут брать из низкой коробочки или с подноса. Выбирать картинки для своей пирамиды можно по-разному: каждый играющий может взять любую картинку и поместить ее в нужный ряд или дети могут договориться между собой, кто и какой ряд клеток будет заполнять. Например: один из пары может находить картинки (4 шт.) для нижнего ряда, а другой — для среднего и верхнего рядов (5 шт.). Когда дети составят пирамиду, обязательно проверяют друг у друга, правильно ли подобраны слова по количеству слогов. Перед игрой воспитатель спрашивает у детей, как следует составлять пирамиду из картинок. После выполнения задания каждый играющий четко по слогам называет слова, т.е. названия картинок, которые он поместил в тот или иной ряд пирамиды. Если же дети не делили между собой ряды клеток, то воспитатель может предложить ребенку или назвать слова с определенным количеством слогов или по своему выбору по одному слову из каждого ряда. Усложнение в игре может состоять в том, что картинки для 2-3-х пар выкладываются на общий поднос. Оценка результата выполненного игрового задания дается не каждому ребенку, а паре детей. Воспитатель может положить красную штрафную фишку на картинку, если она неправильно подобрана для определенного ряда пирамиды. Победителем считается пара, которая составила пирамиду без ошибок.

II вариант В подготовительной группе пара детей получает карточку с пирамидой, состоящей из 4-х рядов клеток, и подбираются картинки с одно-,

двух-, трех- и четырехсложными словами. Чтобы определить, кто из пары с каким количеством слогов будет подбирать слова для составления пирамиды, воспитатель предлагает каждой паре взять по одной маленькой карточке с цифрами 1 и 4, 2 и 3, которые кладет перед ними (их нужно перевернуть и по цифрам определить, кто какие ряды клеток будет заполнять картинками). В процессе выполнения игрового задания дети, работающие парами, могут помогать друг другу и контролировать ход игры для успешного выполнения общей работы. Оценку получает пара детей. Воспитатель может предложить двум парам оценить результаты друг у друга и, если найдутся ошибки, положить на картинку, название которой неправильно разделено на слоги, красную штрафную фишку. Выигравшей считается та пара, которая не допустила ошибок.

Слоги и ударения

ЦЕЛЬ Упражнять детей в делении на слоги двухсложных и трехсложных слов, выделять ударный слог в слове. Научить изменять существительные с помощью уменьшительно-ласкательных суффиксов; соединять слова в одну группу, обозначающую зверей, птиц, растения или одежду (обобщение).

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ 1. Старшая группа: карточки, разделенные на 6 клеток, расположенные в 2 столбика, над которыми находятся схемы для слов с ударением на 1-м и 2-м слоге; картинки с изображением зверей, птиц, растений и предметов одежды. для зверей для растений для птиц для одежды Подбор картинок может быть таким: Звери кошка коза белка лиса лошадь овца Растения репа морковь ландыш нарцисс елка сосна Птицы страус снегирь дятел сова голубь скворец Одежда фартук пальто платье халат свитер трусы 2. Подготовительная группа: карточки из 9 клеток для трехсложных слов с ударениями на 1-м, 2-м или 3-м слогах; картинки с изображением птиц и растений. Их подбор может быть таким: Птицы курица кукушка воробей ласточка Растения яблоня капуста помидор дерево сорока соловей иволга ворона попугай береза огурец елочка рябина кабачок

I вариант Играют 4 ребенка. Воспитатель раздает каждому играющему набор картинок (звери, птицы, растения или одежда) и карточку. Объясняет игровое задание: «Нужно определить в каждом слове ударный слог и расположить свои картинки в 2 столбика. На карточках над каждым столбиком нарисованы вместе 2 маленьких квадрата. Это схемы, по которым вы узнаете, какие картинки нужно положить в 1-й столбик, а какие — во 2-й на своей карточке. Если на схеме кружок нарисован в 1-м квадрате, значит, в словах должен быть ударным 1-й слог. А если во 2-м — то в словах ударным будет 2-й слог». Когда дети расположат картинки в два столбика, воспитатель просит их назвать одним словом то, что нарисовано на картинках. А затем предлагает назвать каждую картинку, выделяя голосом ударный слог в словах. При повторном проведении игры следует усложнить задание. Воспитатель кладет на середину стола 4 картинки с одним зверем, одной птицей и т. д. (изображением вниз) и предлагает детям взять по картинке и по ней определить, какую группу каждый будет составлять на своей карточке. Остальные картинки кладутся на общий поднос. В конце игры воспитатель может предложить детям называть сразу по 2 слова: одно — с ударением на 1-м слоге, другое — на 2-м. Он может также дать каждому по одной новой картинке, чтобы заменить слово с таким же ударением, например, на место страуса положить лебедя, а на место нарцисса — тюльпаны и т.п. Ошибки детей воспитатель отмечает штрафными очками (кладет на картинку красную фишку). Победителями в игре считаются те дети, у которых нет штрафных очков.

II вариант Воспитатель раздает детям наборы картинок, напоминает, что раньше они играли с двухсложными словами, и спрашивает, можно ли изменить некоторые слова так, чтобы в них стало не 2, а 3 слога. Как это сделать? Если дети не знают, то поясняет, что многие слова можно произнести по-другому. Для этого надо ласково или уменьшительно назвать животное, птицу, какую-либо вещь. Например, ро-зу можно назвать ро-зоч-ка, и слово станет 3-е ложным. Воспитатель предлагает детям рассмотреть свои картинки и положить перед собой те, в которых двухсложные слова можно превратить в

трехсложные, и произнести сначала слово как двухсложное, а потом — как трехсложное (морковь — морковка, сова — совушка, коза — козочка и т. д.). Воспитатель интересуется, остался ли ударный слог на том же месте в измененных словах, и предлагает детям выяснить это. Дети произносят по 2 слова: ко-за и ко-зоч-ка; сви-тер и сви-те-рок, го-лубь и го-лу-бок и др. — и отмечают, что ударный слог в этих измененных словах переместился. А в словах фар-тук и фар-ту-чек, ха-лат и ха-ла-тик и др. остался на том же месте.

III вариант В подготовительной группе в игре могут участвовать по двое играющих. Воспитатель предлагает одной паре детей подобрать трехсложные названия птиц, а другой паре детей — трехсложные названия растений и расположить согласно схемам, обозначающим ударный слог в слове, — разместить картинки на карточках в 3 столбика. Воспитатель ставит поднос с картинками для 2-х карточек и предлагает детям самим решить, как они будут заполнять картинками свою карточку. При оценке результата игры положительно характеризует работу той пары, которая смогла более рационально и согласованно сделать ее. После выполнения задания дети называют слова по картинкам, расположенным в ряд, а не в столбики (курица — кукушка — воробей), выделяя голосом ударный слог. Воспитатель при ошибках детей накладывает красную штрафную фишку на картинку. Если ребенок сам замечает ошибки в определении ударного слога в словах и исправляет их, перемещая картинки в нужные столбики, то воспитатель в этом случае не кладет штрафные фишки на картинки. Пары меняются карточками, и игра повторяется еще 1 или 2 кона. Победителей определяют по результатам всех конов. При повторном проведении игры после заполнения детьми карточек картинками воспитатель может предложить каждой паре по 3 новых картинки: жаворонок, пеликан, фламинго и лилия, малина, ананас для замены выложенных картинок на карточках и ответить на вопросы: «Каких птиц вы поменяли? Почему этих?» Аналогичные вопросы задает и о растениях.

IV вариант. Найди у нас ошибки Воспитатель договаривается с детьми, что, после того как они выложат картинки на своих карточках, а она проверит

правильность их подбора, каждая пара незаметно друг от друга (можно использовать картонную ширмочку) поменяет местами определенное количество картинок (по договоренности от 2-х до 4-х). Потом пары поменяются карточками и найдут «ошибки» друг у друга, отмечая красными фишками картинки, расположенные на карточке не на своих местах. Кто обнаружит все ошибки, будет считаться самым внимательным

Куда спрятались звуки?

ЦЕЛЬ Упражнять детей в дифференциации парных звонких и глухих звуков (б — п., в — ф, з — с, ж — ш, д — т, г — к). Научить определять позицию звука в словах (в начале, середине, конце слова).

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ Парные предметные картинки, в названиях которых звуки могут находиться в разных позициях — в начале, середине, конце слов. Карточки с отдельными буквами, соответствующими звонким и глухим звукам, и карточки с двумя парными согласными. Б З Б – П З - С

ХОД ИГРЫ

I вариант Воспитатель напоминает детям, что в русском языке среди согласных есть парные звуки. Их так называют потому, что они очень похожи по звучанию. Только одни произносятся звонко, а другие — глухо. Предлагает послушать, как они звучат. Обращает внимание, что губы, язык при произнесении парных звуков производят одинаковые движения. Затем предлагает поиграть в игру «Куда спрятались звуки?». Рассказывает сказку про парные звонкие и глухие звуки: «Жили-были парные звуки. Когда их спрашивали, как их зовут, то звонкие звуки: б, в, г, д, ж, т, я, з отвечали громко звонкими голосами, а глухие — шепотом, глухо: п, ф, к, т, ш, с. Жили они дружно. Однажды, когда наступил новогодний праздник, к ним в гости пришел Дед Мороз и принес целый мешок подарков. Дед Мороз стал загадывать звукам разные загадки о зиме. Звонкие звуки громко называли отгадки и получали от Деда Мороза подарки. Глухие звуки тоже называли отгадки, но отвечали шепотом, и Дед Мороз их не слышал. Обиделись глухие звуки, убежали и

спрятались в разные слова. Тут звонкие огляделись — нет нигде их товарищей. Очень они обеспокоились и побежали их искать. Но звуков не нашли, а слышали разные слова, и показалось им, что среди разных звуков в этих словах слышны и глухие звуки. Давайте, дети, поможем каждому звонкому звуку найти его парный звук». Воспитатель выкладывает на середину стола картинки с изображениями предметов, названия которых начинаются с глухого звука: платье, фонарь, слон, шар, топор, ключ. Карточки со звонкими звуками раскладывает в столбик. Играющий указывает на любую картинку и объявляет: «Я нашел глухой звук п в слове платье». При правильном ответе получает от воспитателя карточку с этим звуком и присоединяет ее к карточке с парным звонким звуком. Когда все глухие звуки соединятся с парными звонкими, воспитатель продолжает сказку: «Звонкие звуки рассказали Деду Морозу, почему обиделись глухие звуки: "Дед Мороз, ты просто не расслышал отгадки из-за их глухих голосов. А они тоже умеют разгадывать загадки"». Дед Мороз загадал новые загадки, и, хотя отгадки-звуки произносили шепотом, он слышал и одарил глухие звуки новогодними подарками. Всем стало весело, и звуки пустились в пляс. Б с ... (дети добавляют: п), ее ... (ф), зс ... (с) и т. д.

II вариант Воспитатель предлагает детям поиграть в прятки, объясняет, что глухие звуки следует искать в конце слов, а звонкие — в середине. Нужно найти по 2 слова с парными звуками, с какими? Можно узнать по карточке, на которой написаны эти звуки. Воспитатель предлагает взять по одной карточке из тех, которые лежат буквами вниз, и среди разложенных посередине стола картинок с предметами найти нужные. Картинки с глухими звуками в конце слов Картинки со звонкими звуками в середине слов ландыш. ги-ж ежик жираф ф-в медведь аист пг-д гвозди глобус с—з стрекоза жук к-г тигр ту луп п—б верблюд Усложнение. Предложить детям картинки с предметами, в названиях которых и глухие парные звуки находятся в середине слов: коша, туфли, гусеница, молоток, шапка, свекла.

Чья команда быстрее добежит до финиша?

ЦЕЛЬ Упражнять детей в делении слов на слоги — разложить карточки-домино с изображениями животных в цепочку с учетом количества слогов в их названиях. Научить выбирать для своей цепочки карточки-домино с животными, бегущими в нужном направлении, — вправо или влево. Развивать умение играть коллективно для достижения общего результата, помогая друг другу (II вариант в подготовительной группе).

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

Наборы карточек-домино: 8 штук — для пары детей старшей группы и 10-12 — для пары детей подготовительной группы. Сочетания зверей и птиц на одной карточке могут быть такими: Названия из 1-го и 2-х слогов (1) лев — кошка (2) (2) петух — тигр (1) (1) волк — белка (2) (2) заяц — гусь (1) (1) еж — утка (2) (2) лиса — лось (1) (1) слон — лошадь (2) (2) коза — бобр (1) Названия из 2-х и 3-х слогов (2) кошка — сорока (3) (3) носорог — петух (2) (2) белка — бегемот (3) (3) курица — утка (2) (2) голубь — попугай (3) (3) корова — медведь (2) (2) коза — ласточка (3) (3) крокодил — жираф (2) (2) лиса — цыпленок (3) (3) воробей — лошадь (2)

Дорожки, разделенные на 4 прямоугольника (по 6 см), для старшей группы и дорожки, разделенные на 5 или 6 прямоугольников, для подготовительной группы.

Воротца со словом «финиш».

Фишки для подготовительной группы (II вариант).

ХОД ИГРЫ В старшей группе игра проводится, если дети знают, как играть в домино. До игры воспитатель выясняет, знают ли дети, что такое финиш. Если нужно, объясняет на примере соревнующихся спортсменов его назначение. Перед игрой предлагает детямделиться на пары, сесть рядом за стол и поиграть в игру, которая называется «Чья команда быстрее добежит до финиша?». Объясняет: «Соревноваться будут звери и птицы вот на этих дорожках». Кладет перед каждым ребенком дорожку, разделенную на 4 клетки, а между дорожками — воротца со словом «финиш». В общей низкой коробке

ставит карточки-домино для 2-х детей и продолжает объяснение: «Вы будете составлять свои команды из зверей и птиц. Тот, кто сидит слева от финиша, будет выбирать из коробки карточки с животными, которые бегут к финишу, значит... (вправо), а тот, кто сидит справа от финиша, возьмет животных, бегущих... (влево). Сначала найдите карточки, на которых нарисованы стрелки, указывающие направление к финишу, и положите их на последние от финиша клетки. Вы знаете, дети, что каждый зверь и каждая птица имеет свое название. Одни животные называются словом, состоящим из одного слога (или не делится на слоги), например бобр, у других название состоит из двух слогов, например коза. На каждой карточке изображено по 2 животных, названия которых содержат разное количество слогов, и одну карточку можно приложить к другой только тогда, когда количество слогов у рядом расположенных животных будет одинаковым. Скажите, если на одной карточке нарисован лось, а на другой — слон, можно ли их соединить? Почему? А если на одной карточке нарисована кошка, а на другой — лев, можно ли эти карточки приложить друг к другу? Почему нельзя? Поэтому до финиша доберется только та команда, в которой все животные будут правильно расположены друг за другом. Чтобы не ошибиться, называйте потихоньку или про себя по слогам названия животных». В конце воспитатель подводит итоги игры и определяет команды-победители. Можно организовать 2-3 тура этой игры, меняя карточки. При повторной игре можно взять карточки с изображениями животных, названия которых состоят из двух- и трехсложных слов. I вариант В подготовительной группе игра проводится так же, как и в старшей группе. Различие — в длине дорожек (5-6 клеток) и в использовании карточек с названиями животных в 2 и 3 слога. Перед игрой дети называют правила игры: 1) животные на дорожках должны двигаться в сторону финиша; 2) животные на разных карточках при их соединении должны совпадать по количеству слогов в названиях.

II вариант. У кого дорожка длиннее? Для игры используются все карточки с 1, 2, 3 слогами в названиях животных. Дети делятся на 2 группы с одинаковым

количеством игроков. Воспитатель ставит перед каждой командой коробку с карточками-домино, лежащими изображением вниз, предлагает взять всем одинаковое количество карточек (по 3 или 4) и положить их перед собой. В коробках должно остаться по несколько резервных карточек. Один из играющих кладет любую карточку на стол, а тот ребенок, у которого есть подходящая карточка, прикладывает ее с любой стороны, где названия животных совпадают по количеству слогов, и т. д. Дети должны понимать, что они работают на общий командный результат, поэтому следят за действиями друг друга, и если замечают ошибку при присоединении карточек, то исправляют ее, переставляя карточку в другое место или временно убирая ее с дорожки. В случае, если всех игроков команды нет подходящих карточек для удлинения дорожки, дети могут взять нужную карточку из коробки воспитателя. Выкладывание дорожек может длиться определенное время по договоренности с воспитателем (3-5 мин). По прошествии этого времени дети по сигналу воспитателя прекращают выкладывать дорожки. Воспитатель проверяет правильность выполнения задания у каждой команды. При обнаружении неправильного присоединения карточек кладет на одну из них штрафную фишку и при подсчете количества карточек, из которых выложены дорожки, эту карточку не учитывает. Если дети захотят, можно организовать 2-й кон игры, поменяв карточки.

Игры на развитие речи детей дошкольного возраста

с мячом

Игра с перебрасыванием мяча «Мяч бросай и животных называй» В зависимости от темы игры **возможны варианты: «Мяч бросай, четко фрукты называй»** или **«Мяч бросай, транспорт быстро называй».**

Цель: расширение словарного запаса за счет употребления обобщающих слов, развитие внимания и памяти, умение соотносить родовые и видовые понятия.

Вариант 1. Ход игры. Взрослый называет обобщающее понятие и бросает мяч поочередно каждому ребенку. Ребенок, возвращая мяч взрослому, должен назвать относящиеся к этому обобщающему понятию предметы.

Взрослый: - Овощи; Дети: - Картофель, капуста, помидор, огурец, редиска, свекла, морковь.

Взрослый: - Фрукты; Дети: - Яблоко, груша, лимон, мандарин, апельсин, абрикос.

Взрослый: - Ягоды; Дети: -Малина, клубника, смородина, брусника, черника, ежевика.

Взрослый: - Деревья; Дети: -Береза, ель, сосна, дуб, липа, тополь. и т.д.

Вариант 2. Взрослый называет видовые понятия, а ребенок — обобщающие слова. Взрослый: Огурец, помидор, репа: Ребенок: Овощи.

Игра с мячом «Я знаю три названия животных (цветов)» или «Я знаю три имени девочек (пять имен мальчиков)». Раз и два, и три, четыре — Все мы знаем в этом мире.

Цель: расширение словарного запаса детей за счет употребления обобщающих слов, развитие быстроты реакции, ловкости.

Ход игры. Ребенок, подбрасывая или ударяя мячом об пол, произносит: «Я знаю пять имен мальчиков: Саша, Витя, Коля, Андрей, Володя». Можно использовать следующие виды движений: бросание мяча об пол одной или двумя руками и ловля двумя руками; бросание мяча вверх двумя руками и ловля двумя руками; отбивание мяча правой и левой рукой на месте.

Игра с мячом «Животные и их детеныши» Человеческие дети Знают всех зверят на свете.

Цель: закрепление в речи детей названий детенышей животных, закрепление навыков словообразования, развитие ловкости, внимания, памяти.

Ход игры. Бросая мяч ребенку, взрослый называет какое-либо животное, а ребенок, возвращая мяч логопеду, называет детеныша этого животного.

Основные движения: перебрасывание мяча с ударом об пол, перебрасывание мяча; прокатывание мяча, сидя на ковре. Слова скомпонованы в три группы по способу их образования. Третья группа требует запоминания названий детенышей.

Группа 1. у тигра -у льва — у слона -у оленя -у лося — у лисы —

Группа 2. у медведя — медвежонок у верблюда — верблюжонок у волка — волчонок у зайца — зайчонок у кролика — крольчонок у белки — бельчонок у коровы — теленок у лошади жеребенок у свиньи — поросенок у овцы — ягненок у курицы — цыпленок у собаки — щенок

Группа 3. — тигренок - львенок - слоненок - олененок лосенок - лисенок

Игра с мячом «Кто как разговаривает?» Мяч лови, да поскорей Назови язык зверей.

Цель: расширение словарного запаса, развитие быстроты реакции.

Ход игры.

Вариант 1. Взрослый или ведущий поочередно бросает мяч детям, называя животных. Дети, возвращая мяч, должны правильно ответить, как то или иное животное подает голос: корова тигр змея комар собака волк утка свинья мычит рычит шипит пищит лает воет крикает хрюкает.

Вариант 2. Логопед, бросая ребенку мяч, спрашивает: «Кто рычит?», «А кто мычит?», «Кто лает?», «Кто кукует?» и т. д.

Игра с перебрасыванием мяча «Подскажи словечко» Есть всего один ответ. Кто-то знает, кто-то — нет.

Цель: развитие мышления, быстроты реакции.

Ход игры. Логопед, бросая мяч поочередно каждому ребенку, спрашивает: — Ворона каркает, а сорока? Ребенок, возвращая мяч логопеду, должен ответить: — Сорока стрекочет. Примеры вопросов: — Сова летает, а кролик? — Корова ест сено, а лиса? — Крот роет норки, а сорока? — Петух кукарекает, а курица?

— Лягушка квакает, а лошадь? — У коровы теленок, а у овцы? — У медвежонка мама медведица, а у бельчонка?

Игра с перебрасыванием мяча «Чей домик?» или «Кто где живет?» Кто в берлоге, кто в норе? Назови-ка поскорей! '

Цель: закрепление знания детей о жилищах животных, насекомых. Закрепление употребления в речи детей грамматической формы предложного падежа с предлогом «в».

Ход игры. Бросая мяч поочередно каждому ребенку, логопед задает вопрос, а ребенок, возвращая логопеду мяч, отвечает.

Вариант 1. Логопед: Дети: Кто живет в дупле? Белка. Кто живет в скворечнике? Скворцы. Кто живет в гнезде? Птицы: ласточки, кукушки сойки и т. д. Кто живет в будке? Собака Кто живет в улье? Пчелы Кто живет в норе? Лиса. Кто живет в логове? Волк Кто живет в берлоге? Медведь

Вариант 2. Логопед: Где живет медведь? Где живет волк? Дети: В берлоге. В логове.

Вариант 3. Работа над правильной конструкцией предложения. Детям предлагается дать полный ответ: «Медведь живет в берлоге».

Игра с мячом «Скажи ласково» Мячик маленький поймай, Да словечком приласкай.

Цель: закрепление умения образовывать существительные при помощи уменьшительно- ласкательных суффиксов, развитие ловкости, быстроты реакции.

Ход игры. Логопед, бросая мяч ребенку, называет первое слово (например, шар), а ребенок, возвращая мяч логопеду; называет второе слово (шарик). Слова можно сгруппировать по сходству окончаний. Стол — столик, ключ — ключик. Шапка — тапочка, белка — белочка. Книга — книжечка, ложка — ложечка. Голова — головка, картина — картинка. Мыло — мыльце, зеркало — зеркальце. Кукла — куколка, свекла — свеколка. Коса — косичка, вода — водичка. Жук — жучок, дуб — дубок. Вишня — вишенка, башня — башенка.

Платье — платьице, кресло — креслице. Перо — перышко, стекло — стеклышко. Часы — часики, трусы — трусики.

Игра с перебрасыванием мяча «Что происходит в природе?» Человек легко находит, Что в природе происходит.

Цель: закрепление употребления в речи глаголов, согласования слов в предложении.

Ход игры. Логопед, бросая мяч ребенку, задает вопрос, а ребенок, возвращая мяч логопеду, должен на заданный вопрос ответить. Игру желательно проводить по темам. Пример: Тема «Весна» Логопед: Дети Солнце — что делает? Светит, греет Ручьи — что делают? Бегут, журчат Снег — что делает? Темнеет, тает Птицы — что делают? Прилетают, выют гнезда поют песни Капель — что делает? Звенит Медведь — что делает? Просыпается, выходит из берлоги

Игра с перебрасыванием мяча «Составь предложение Мячик прыгать я заставлю, Предложение составлю.

Цель: развитие внимания, быстроты мыслительных операций.

Ход игры. Логопед бросает мяч кому-нибудь из детей произнося при этом несогласованные слова (например: «Девочка играть»). Ребенок, поймав мяч, произносит предложение из этих слов («Девочка играет») и бросает мяч обратно логопеду.

Игра с мячом «Кто как передвигается?» Кто летает, кто плывет, Кто ползет, а кто идет.

Цель: обогащение глагольного словаря детей, развитие мышления, внимания, ловкости.

Ход игры. Логопед, бросая мяч ребенку, задает вопрос, ребенок, возвращая мяч логопеду, должен на заданный вопрос ответить. Игра проводится с перебрасыванием мяча раз личными способами. Логопед: Дети: Летают Птицы, бабочки, мухи, стрекозы, комары, мошки Плавают Рыбы, дельфины,

киты, моржи, акулы Ползают Змеи, гусеницы, черви Прыгают Кузнечики, лягушки, жабы блохи, зайцы .

Игра с мячом «Какие действия совершают животные?» или «Что делают животные?» Что животные умеют — Птицы, рыбы, кошки, змеи?

Цель: активизация глагольного словаря детей, закрепление знаний о животных, развитие воображения, ловкости.

Ход игры. Логопед, разными способами бросая мяч каждому ребенку по очереди, называет какое-либо животное, а ребенок, возвращая мяч логопеду, произносит глагол, который можно отнести к названному животному. Логопед: Собака - Дети Стоит, сидит, лежит, идет, бежит, спит, ест, лает, играет, кусается, ласкается, служит; Кошка (Мурлычет, мяукает, крадется, лакает, царапается, умывается, облизывается); Мышка (Шуршит, пищит, грызет, прячется, запасает); Утка (Летает, плавает, ныряет, крикает); Ворона (Летает, ходит, каркает, клюет); Змея (Ползет, шипит, извивается, жалит, нападает).

Игра «Кто чем занимается?» Никогда мы не забудем, Что умеют делать люди.

Цель: закрепление знаний детей о профессии, обогащение глагольного словаря детей, развитие внимания, ловкости.

Ход игры.

Вариант 1. Бросая или прокатывая мяч ребенку, логопед называет профессию, а ребенок, возвращая мяч логопеду, должен назвать глагол, обозначающий, что делает человек названной профессии. Логопед: строитель - Дети: строит; повар (варит (готовит)); носильщик (носит); чертежник (чертит); рабочий (работает); уборщица (убирает) художник (рисует) и т.д.

Вариант 2. Логопед называет глагол, а ребенок профессию (продает — продавец).

Игра «Кто может совершать эти движения?» Кто и что — летит, бежит, Ходит, плавает, лежит?

Цель: активизация глагольного словаря детей, развитие воображения, памяти, ловкости.

Ход игры. Логопед, бросая мяч ребенку, называет глагол, а ребенок, возвращая мяч логопеду, называет существительное, подходящее к названному глаголу.

Логопед: Идет - Дети Человек, животное, поезд, пароход, дождь, снег, град, время, дорога; Бежит (Человек, животное, ручей, время); Летит (Птица, бабочка, стрекоза, муха, жук, комар, самолет, вертолет, ракета, спутник, время, телеграмма); Плышет (Рыба, кит, дельфин, лебедь, лодка, корабль, человек, облако).

Игра «Горячий — холодный» Мы сейчас откроем рот, Чтоб сказать наоборот.

Цель: закрепление в представлении и словаре ребенка противоположных признаков предметов или слов-антонимов.

Методическое указание. Игра проводится после предварительной работы с картинками и усвоения ребенком таких слов, как «одинаковый», «похожий», «разный» («различный»), «противоположный». По картинкам: Река широкая, а ручеек узкий. Медведь большой, а медвежонок маленький. Дедушка старый, а юноша молодой.

Ход игры. Логопед, бросая мяч ребенку, произносит одно прилагательное, а ребенок, возвращая логопеду мяч, называет другое — с противоположным значением. Логопед: Горячий - Дети: Холодный (Хороший - Плохой; Умный - Глупый ; Веселый - Грустный; Острый - Тупой; Гладкий - Шероховатый; Легкий - Тяжелый; Глубокий - Мелкий; Светлый - Темный; Добрый - Злой; Радостный - печальный; Быстрый-Медленный; Частый- Редкий; Мягкий - твердый; Ясный- пасмурный; Высокий-низкий)

Усложнение. Можно предложить детям добавить существительное. Например: Острый нож. Ясный день. Глубокое озеро.

Игра «Из чего сделано?» Вот предмет, а из чего Люди сделали его?

Цель: закрепление в речи детей употребления относительных прилагательных и способов их образования.

Методическое указание. Предварительно ребенку объясняется, что если какой-нибудь предмет сделан из дерева, то он деревянный, а если из железа, то он железный, и т. д. Затем проводится работа по картинкам, после чего можно закреплять данную тему в игре с мячом.

Ход игры. Логопед, бросая мяч ребенку, говорит: «Сапоги из кожи», а ребенок, возвращая мяч логопеду, отвечает: «Кожаные». Логопед: Рукавички из меха...

Дети: меховые (Тазик из меди... Медный; Медвежонок из плюша...

Плюшевый; Рукавички из шерсти... Шерстяные; стакан из стекла...

Стеклянный; Ваза из хрусталя... Хрустальная). Можно предложить детям составить предложения с данными словосочетаниями. Например: У Маши есть плюшевый мишка.

Игра «Лови да бросай — цвета называй» Что у нас какого цвета — Мы расскажем вам об этом.

Цель: подбор существительных к прилагательному, обозначающему цвет.

Закрепление названий основных цветов, развитие воображения у детей.

Ход игры. Логопед, бросая мяч ребенку, называет прилагательное, обозначающее цвет, а ребенок, возвращая мяч логопеду, называет существительное, подходящее к данному прилагательному. Логопед: красный -

Дети: мак, огонь, флаг (оранжевый - апельсин, морковь, заря; желтый - цыпленок, солнце, репа; зеленый - огурец, трава, лес; голубой - небо, лед, незабудки; синий - колокольчик, море, чернила; фиолетовый - слива, сирень, сумерки.

Игра «Третий лишний» («Четвертый лиш лишний») Распознаем мы сейчас, Что же лишнее у нас.

Цель: закрепление умения детей выделять общий признак в словах, развивать способность к обобщению.

Ход игры. Логопед, бросая мяч ребенку, называет три или четыре слова и просит определить, какое слово лишнее. Например: Голубой, красный, спелый. Кабачок, огурец, лимон. Пасмурно, ненастно, ясно. Осень, лето, суббота, зима. Понедельник, вторник, лето, воскресенье. День, ночь, утро, весна. Дети, бросая мяч обратно, называют лишнее слово.

Игра «Чья голова?» Чья у зверя голова? Подскажи скорей слов

Цель: расширение словаря детей за счет употребления притяжательных прилагательных. Методическое указание. Игра проводится после обсуждения картинок. Правильность употребления в речи всех этих разнообразных окончаний достигается путем неоднократного повторения слов в игровых ситуациях.

Ход игры. Логопед, бросая мяч кому-либо из детей, говорит: «У вороны голова...», а ребенок, бросая мяч обратно логопеду, заканчивает: «...воронья».

Примеры: у рыси голова рысья у рыбы — рыбья у кошки — кошачья у сороки — сорочья у зайца — заячья у кролика — кроличья у верблюда — верблюжья у лошади — лошадиная у утки — утиная у лебедя — лебединая у оленя — оленья у лисы — лисья у собаки — собачья у птицы — птичья у овцы — овечья у белки — беличья у медведя — медвежья у тигра — тигриная у курицы — куриная у голубя — голубиная у орла — орлиная Усложнение. Составление предложений с этими прилагательными.

Игра «Что бывает круглым?» Тут, конечно, каждый знает, Что каким у нас бывает.

Цель: расширение словаря детей за счет прилагательных развитие воображения, памяти, ловкости. Ход игры. Перебрасывая мяч детям различными способами, логопед задает вопрос, на который ребенок, поймав пи мяч, должен ответить, после чего вернуть мяч логопеду. Логопед, в свою очередь, перекидывает мяч следующему ребенку, ожидая ответа от него.

- 1. Что бывает круглым? (Мяч, шар, колесо, солнце, луна яблоко, вишня...)
- 2. Что бывает длинным? (Дорога, река, веревка, нитка лента, шнур...)

- 3. Что бывает высоким? (Гора, дерево, человек, сто. дом, шкаф...)
- 4. Что бывает зеленым? (Трава, деревья, кусты, кузнечики, платье...)
- 5. Что бывает холодным? (Вода, снег, лед, роса, иней камень, ночь...)
- 6. Что бывает гладким? (Стекло, зеркало, камень, яблоко...)
- 7. Что бывает сладким? (Сахар, конфеты, пирожки торты, вафли...)
- 8. Что бывает шерстяным? (Платье, свитер, варежки перчатки, шапка...)
- 9. Что бывает колючим? (Еж, роза, кактус, иголки, ель проволока...)
- 10. Что бывает острым? (Нож, шило, стекло, ножницы кинжал, клинок...)
- 11. Что бывает легким? (Пух, перо, вата, снежинка).
- 12. Что бывает глубоким? (Канавы, ров, овраг, колодец река, ручей...)

Игра «Один — много» Мы — волшебники немного: Был один, а станет много.

Цель: закрепление в речи детей различных типов окончаний имен существительных.

Ход игры. Логопед бросает мяч детям, называя имена существительные в единственном числе. Дети бросают мяч обратно, называя существительные во множественном числе. Можно перебрасывать мяч с ударами об пол, прокатывать мяч, сидя на ковре. Примеры: Стол столы двор — дворы нос — носы гора — горы нора — норы мост — мосты дом — дома глаз — глаза луг — луга город — города провод — провода холод — холода день — дни пень — пни сон — сны лоб — лбы ухо — уши стул — стулья кол — колья лист — листья перо — перья крыло — крылья дерево — деревья носок — носки чулок — чулки кусок — куски кружок — кружки дружок — дружки прыжок — прыжки утенок — утята гусенок — гусята цыпленок — цыплята тигренок — тигрята слоненок — слонята

Игра «Веселый счет» Сколько их — всегда мы знаем. Хорошо мы все считаем.

Цель: закрепление в речи детей согласования существительных с числительными. Развитие ловкости, быстроты реакции.

Ход игры: Логопед или ведущий бросает мяч ребенку и произносит сочетание существительного с числительным «один», а ребенок, возвращая мяч, в ответ называет это же существительное, но в сочетании с числительным «пять» (или «шесть», «семь», «восемь»...). Сначала лучше называть сочетания по принципу сходства окончаний имен существительных. Примеры: один стол - пять столов один слон — пять слонов один шкаф — пять шкафов один гусь — пять гусей один лебедь — пять лебедей один журавль — пять журавлей одна гайка — пять гаек одна майка — пять маек одна шишка — пять шишек один утенок — пять утят один гусенок — пять гусят один цыпленок — пять цыплят один заяц — пять зайцев один палец — пять пальцев одно платье — пять платьев одна шапка — пять шапок одна перчатка — пять перчаток одна банка — пять банок одна рукавица — пять рукавиц одна пуговица — пять пуговиц одна мыльница — пять мыльниц одна шляпа — пять шляп одна книга — пять книг одна конфета — пять конфет

Вариант «А у меня» Ведущий бросает мяч и произносит: «У меня один стол». Ребенок, бросая мяч обратно, отвечает: «А у меня пять столов».

Игра «Где мяч?» Мячик, мячик, где лежишь? Ты от нас не убежишь.

Цель: закрепление в речи детей правильного употребления предлогов, развитие умения ориентироваться в пространстве, внимания.

Ход игры. Вариант 1. Дети выполняют задание с мячом: «Поднимите мяч над головой, положите мяч у правой ноги, положите мяч на ковер перед собой» и т. п. Вариант 2. Дети отвечают на вопрос: «Где лежит мяч?» (на столе, на полу, в углу, около стола, под столом...)

Игра «Хорошо — плохо» Мир не плох и не хорош — Объясню, и ты поймешь.

Цель: знакомство детей с противоречиями окружающего мира, развитие связной речи, воображения ловкости.

Ход игры. Дети сидят в кругу. Логопед или ведущий задает тему обсуждения. Дети, передавая мяч по кругу, рассказывают, что, на их взгляд, хорошо или плохо в природных явлениях. Логопед: Дождь. Дети: Дождь — это хорошо: смывает пыль с домов и деревьев, полезен для земли и будущего урожая, но плохо — намочит нас, бывает холодным. Логопед: Город. Дети: Хорошо, что я живу в городе: можно ездить в метро, на автобусе, много хороших магазинов, плохо — не увидишь живой коровы, петуха, душно, пыльно.

Вариант «Нравится не нравится» (о временах года). Логопед: Зима. Дети: Мне нравится зима. Можно кататься на санках, очень красиво, можно лепить снеговика. Зимой весело. Мне не нравится, что зимой холодно, дует сильный ветер.

Игра «Вчера, сегодня, завтра» То, что было, то, что будет, Каждый помнит — не забудет.

Цель: закрепление умения детей ориентироваться во времени, развитие внимания, ловкости, воображения, фразовой речи.

Ход игры. Ведущий бросает мяч по очереди всем играющим, задавая вопросы: Ты ответь мне, будь добра, Что ты делала вчера? Все ли сделал, что хотел? За сегодня что успел? Я еще узнать хотела — Что ты завтра будешь делать? Дети, возвращая мяч ведущему, отвечают на вопросы.

Вариант. Сидя в кругу, дети перекидывают мяч друг другу и рассказывают о том, что было с ними вчера, сегодня и что они собираются делать завтра.

Содержание рассказов может быть как реальным, так и вымышленным.

Игра «Утро, день, вечер, ночь» Утро, вечер, день и ночь Навсегда уходят прочь. Провожать их не спеши, Что ты делал, расскажи.

Цель: закрепление умения детей ориентироваться во времени, закрепление названий частей суток, их последовательности; развитие внимания, ловкости.

Ход игры. Перебрасывая мяч различными способами (с ударами мяча об пол, перекатывание, передача мяча по кругу), дети отвечают на вопросы логопеда или ведущего и рассказывают, что они делали утром, днем, что будут делать

вечером, ночью. • Что ты делал утром? • Что ты делал вечером? Варианты. 1. «Назови «соседей» утра». 2. «Сначала вечер, а потом?..» 3. «Назови пропущенное слово» (Мы завтракаем утром, а обедаем...)

Игра «Лови, бросай, дни недели называй» В календарь не зря глядели — Все мы помним дни недели.

Цель: закрепление временных понятий в активном словаре ребенка. Ход игры. Дети становятся в круг. Логопед или ведущий, бросая мяч кому-нибудь из детей, может начать с любого дня недели: «Я начну, ты продолжай, дни недели называй! Среда...» Дети по очереди перебрасывают мяч друг другу и последовательно называют дни недели. Усложнение. Дети и логопед встают в круг. Логопед называет дни недели, на каждое слово хлопая мячом об пол: «Понедельник. Вторник...» Вместо следующего дня недели логопед называет имя ребенка: «Саша!» Ребенок подхватывает мяч и продолжает, бросая мяч об пол. Можно называть дни недели и в обратном порядке.

Игра «Месяцы и их последовательность» Месяц к месяцу встает — Каждый всех их назовет.

Цель: закрепление временных понятий в активном словаре ребенка.

Ход игры. Дети и логопед встают в круг. Логопед с детьми называют месяцы, бросая мяч об пол: «Январь, февраль, март...». Вместо следующего месяца, логопед называет имя ребенка: «Маша!». Названный ребенок подхватывает мяч и продолжает называть месяцы, хлопая мячом об пол.

Игра «Что за чем?» Что за чем у нас идет Каждый год и круглый год?

Цель: Закрепление временных понятий в активном словаре ребенка, развитие мышления.

Ход игры. Играющие встают в круг. Ведущий бросает мяч по очереди играющим и задает вопросы. Например: «Зима. А что за нею?». Игрок отвечает: «Весна», и бросает мяч ведущему.

Варианты вопросов: «Зима. А что за нею?» — «Весна. А что за нею?» «Сколько месяцев в году?» «Назовите летние месяцы». «Назовите первый месяц весны».

«Назовите последний месяц зимы». «С какого месяца начинается осень?»

«Каким месяцем заканчивается осень?»

Игра «Бывает — не бывает» Что же будет, что же нет? Поскорее дай ответ!

Цель: расширение и закрепление активного словаря ребенка, развитие логического мышления.

Ход игры. Играющие встают в круг. Ведущий называет времена года.

Например: «Лето». А затем, бросая мяч кому-нибудь из детей, называет явление природы. Например: «Ледоход». Ребенок, поймавший мяч, должен сказать, бывает такое или не бывает. Игра идет по кругу. Кто ошибся, выходит из игры. Варианты явлений природы и сезонных изменений: иней, ледоход, капель, листопад, метель, заморозки, дождь, снег, град, гроза и т. д.

Усложнение. Дети дают полные ответы, объясняя возможность или невозможность того или иного явления природы в данное время года.

Игра «Кто кем был?» Мы, конечно, не забыли, Кем еще вчера вы были.

Цель: развитие мышления, расширение словаря, закрепление падежных окончаний.

Ход игры. Логопед, бросая мяч кому-либо из детей, называет предмет или животное, а ребенок, возвращая мяч логопеду, отвечает на вопрос, кем (чем) был раньше названный объект: цыпленок — яйцом лошадь — жеребенком корова — теленком дуб — желудем рыба — икринкой яблоня — семечком лягушка — головастиком бабочка — гусеницей хлеб — мукой шкаф — доской велосипед — железом рубашка — тканью ботинки — кожей дом — кирпичом сильный — слабым

Игра «Кто кем будет?» Знаем мы с тобой о том, Что бывает с кем потом.

Цель : развитие мышления, воображения, быстроты реакции, расширение словаря.

Ход игры. Ведущий, бросая мяч детям, задает вопросы: «Кем (чем) будет — яйцо, цыпленок, мальчик, желудь, семечко, икринка, гусеница, мука, железо,

кирпич, ткань, ученик, больной, слабый» и т. д. Дети, бросая мяч обратно, могут дать несколько вариантов ответа. Например: «Из яйца может быть птенец, крокодил, черепаха, змея и даже яичница».

Игра «Семья» Кто вы мне и кто вам я, Если вы — моя семья?

Цель: обучать детей разбираться в родственных отношениях, употреблять слова, обозначающие родство и родственников.

Ход игры. Логопед или ведущий, бросая мяч ребенку, задает вопрос, на который ребенок, возвращая мяч, должен ответить. Примерные вопросы: • Кем ты доводишься маме и папе? • Кто ты для бабушки и дедушки? • У тебя сестра или брат? • Назови двоюродных братьев и сестер. • Кем являются для тебя родители твоих двоюродных братьев и сестер? • А ты кто для них?

Один и много

ЦЕЛЬ Упражнять детей в образовании множественного числа) существительных в именительном и родительном падежах. Научить умению слушать сверстника и отзываться вовремя, когда речь идет об одинаковых предметах (средняя, старшая группы).

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Парные картинки с изображениями игрушек, на одной из которых нарисован один предмет, а на другой — несколько таких же предметов: мячи, неваляшки, пирамидки, лошадки, грузовики, зайчата.
2. Наборное полотно.
3. Две коробки разной величины (младшая и средняя группы).
4. Картинки с изображениями детенышей диких и домашних животных (старшая группа).

ХОД ИГРЫ В младшей группе играют 4 или 6 детей. Воспитатель предлагает детям поиграть в игру, показывает парные карточки и спрашивает, что нарисовано на одной и что — на другой (на одной — один мячик, а на другой — много мячиков). Затем раздает каждому ребенку по одной карточке и

спрашивает: «У кого мячик? А у кого мячики?» и т. д. Один ребенок отвечает: «У меня — мячик», а другой: «У меня — мячики». Когда все парные картинки будут рассмотрены, воспитатель ставит перед детьми две коробки разной величины и предлагает положить туда свои карточки: в маленькую коробку — карточки с одной игрушкой, а в большую — с несколькими игрушками. И каждого ребенка при этом спрашивает: «Чего у тебя теперь нет?» (пирамидки, пирамидок и т. д.). При повторном проведении игры воспитатель меняет детям парные карточки. В конце игры предлагает вставить в верхний ряд наборного полотна карточки с одной игрушкой, а в нижний — карточки с несколькими игрушками и назвать их. «Один грузовик, одна лошадка...» и «Много грузовиков, много лошадок...» и т. д. Позже можно поменять предметы и определять количество посуды, овощей, фруктов и др. В средней группе играют 6 детей. Воспитатель проводит игру, используя такой методический прием, как сюжетный рассказ, по ходу которого дети упражняются в назывании существительных множественного числа в именительном и родительном падежах и выполняют игровые действия с карточками. Воспитатель: «Построили дети для своих кукол детский сад и пошли в магазин за игрушками. Подошли они к магазину и увидели на витрине вот такие игрушки (выставляет перед детьми наборное полотно с карточками, на которых изображено по одной игрушке) — одна пирамидка, один мячик... (далее дети перечисляют игрушки на витрине). Но ведь кукол много в детском саду, и игрушек им надо много. Зашли они в магазин и спрашивают продавца, есть ли в магазине такие же игрушки, как на витрине. Продавец отвечает, что такие игрушки есть, но продают их не по одной, а сразу по несколько штук, т.к. их специально сделали на фабрике для детских садов». Воспитатель предлагает каждому ребенку купить по несколько одинаковых игрушек и обратиться к продавцу так: «Дайте мне, пожалуйста, много лошадок (пирамидок, неваляшек...). Дети получают по одной карточке с несколькими игрушками. Воспитатель: «Потом дети попросили продавца снять с витрины игрушки и тоже продать им, ведь все равно в магазине больше не осталось таких игрушек. А когда завезут другой

товар, то и на витрину выставят другие игрушки». Воспитатель раздает играющим по карточке с одной игрушкой, ставит перед детьми две коробки разной величины для упаковки купленного товара и объясняет: «Кого я назову по имени, положит в маленькую коробку карточку с одной игрушкой и скажет, что он положил. Например: «Одну неваляшку», — а тот, у кого много таких игрушек, положит свою карточку в большую коробку и скажет: «Много неваляшек». Всем нужно быть внимательными и не пропустить свою очередь положить товар в нужную коробку. Раздавая маленькие карточки, воспитатель учитывает, какие игрушки изображены у ребенка на большой карточке. Они должны быть разными (лошадка и мячик и т.п.), чтобы каждый ребенок имел возможность назвать существительные в единственном и множественном числе. В старшей группе воспитатель показывает детям картинки с изображением детеныша или птенца диких и домашних животных и уточняет их название. Затем предлагает поиграть в игру: «Каждый получит картинку с изображением детеныша или птенца. Тот, перед кем я положу фишку, должен четко сказать, как называются много таких детенышей или птенцов. Например, если у кого-то на карточке нарисован слоненок, то он скажет слонята — и фишка останется у него. А если ошибется, то фишку я заберу, а ему дам другую картинку. Картинки и слова для упражнения могут быть такими: бельчонок — бельчата львенок — львята поросенок — поросята орленок — орлята крольчонок — крольчата гусенок — гусята пингвиненок — пингвинята верблюжонок — верблюжата жеребенок — жеребята совенек — совята лосенок — лосята ягненок — ягнята слоненок — слонята страусенок — страусята и др. Упражнение воспитатель проводит в достаточно быстром темпе и повторяет его, используя другие картинки. Далее воспитатель работает над правильным употреблением существительных множественного числа в родительном падеже. Напоминает детям, что один из названных детенышей и птенцов является домашним животным и птицей, другие — дикими. И все они живут в разных местах Земли. «Интересно, знаете ли вы, где можно увидеть этих детенышей? Давайте поиграем теперь так. Я разделю вас на две подгруппы.

Дети одной подгруппы получают по одной картинке. Каждый, глядя на свою картинку, назовет, кто на ней нарисован. Например, так: "Это орленок". Потом он обратится по имени к кому-нибудь из другой подгруппы и спросит: «Где можно увидеть много таких детенышей?» Тот, кого он спросит, должен ответить на вопрос: «Орлят можно увидеть в гнезде высоко в горах». После того, как воспитатель поменяет ролями детей разных подгрупп, он дает другие картинки для игры. Правильные ответы отмечает фишками, которые дети присоединяют к тем, которые «заработали» в 1-м упражнении. Дети подсчитывают фишки и определяют победителей. Примечание. Картинки с изображениями детенышей птенцов диких животных можно использовать из книги К. Чарушина «Детки в клетке».

Что у нас получится?

ЦЕЛЬ Упражнять детей в согласовании прилагательных с родом и числом существительных.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ Цветные прямоугольники из картона и карточки такого же размера с прорезями силуэтов предметов быта: посуды, одежды, игрушек.

ХОД ИГРЫ Воспитатель кладет на середину стола прямоугольники цветной стороной вниз. Для детей младшей группы — красного, синего, желтого и зеленого цветов, а для детей средней группы — оранжевого, розового, голубого, серого. Показывает игровые действия. На цветной прямоугольник накладывает карточку с прорезью предмета: «Что же у меня получилось? — «У меня получился зеленый чайник» (образец ответа). Затем раздает детям младшей группы по 2 карточки с предметами, обозначающимися существительными разного рода (флажок и пирамидка; ведро и лопатка и т.п.) и предлагает детям наложить их на цветные прямоугольники, а потом рассказать, что у них получилось. Далее дети получают карточки с предметами, при описании которых в ответе нужно согласовывать прилагательные с тремя родами существительных, а также с множественным числом. (У меня получились желтые носки, красные туфли, зеленые брюки...) Дети средней

группы могут получить сразу по 4 карточки. Вариантом игры для них может быть такое задание: «Назовите те предметы, про которые можно сказать: красная, синяя, зеленая, желтая или красное, синее, зеленое, желтое и т. д. (цвета могут быть другими).

Кто больше, а кто меньше?

ЦЕЛЬ Упражнять детей в правильном использовании в речи степени прилагательных при сравнении величины животных. Использовать в игре свои знания о величине диких и домашних животных. Определить величину животного для свободной клетки на карточке в зависимости от расположения рядом двух животных, т.е. найти большее или меньшее по величине, чем они.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ Картинки с силуэтным изображением (примерно одинаковой величины) знакомых животных (мышь, кошка, собака, корова, свинья, медведь, волк, лиса, заяц, белка, еж). Часть картинок — в двух экземплярах. Парные карточки, на одной из которых изображены животные в двух клетках, начиная с крупного, а на другой, наоборот, — с маленького, и по две одинаковых картинки с животными для каждой пары карточек: слон — лев, лев — слон, носорог — носорог (две одинаковых картинки на одной карточке), орел — голубь, утка — воробей, гусь — курица, верблюд — осел, утка — ворона, лось — кабан. Для V варианта игры — карточки с заполненными изображениями животных в 1-й и 2-й клетках и во 2-й и 3-й клетках: голубь — коза, гусь — верблюд.

ХОД ИГРЫ Воспитатель напоминает детям, что они знают много животных, и спрашивает, одинаковые они или разные по величине. Кто больше — корова или коза? Волк или заяц? Показывает детям несколько картинок с разными животными и говорит: «На этих картинках все животные нарисованы почти одинаковыми по величине (показывает кошку и мышку). То мы то знаем, что кошка больше мышки, а заяц ... (меньше медведя)». Показывает их изображения. Предлагает детям поиграть в игру «Кто больше, а кто меньше».

I вариант (средняя группа) Воспитатель раздает детям по 2 картинки. Картинка с изображением кошки кладется на середину стола, рядом с ней — карточка с двумя полосками. Предлагает детям посмотреть на свои картинки и выбрать животное меньше кошки по величине (еж, мышь, белка, воробей, голубь). Выбранное животное следует сравнить с кошкой и сказать так: «Еж меньше, чем кошка», — и положить эту картинку на верхнюю полоску карточки. Кто ошибется, получит свою картинку назад. Дети по очереди сравнивают выбранное животное с кошкой. Потом все вместе перечисляют животных, меньших по величине, чем кошка. Воспитатель: «А теперь покажите тех животных, которые больше кошки». Дети называют животное и сравнивают его по величине с кошкой: «Лиса больше, чем кошка...» и т. д. Потом дети все вместе называют животных на нижней полоске карточки, которые крупнее кошки. Затем воспитатель кладет все картинки на середину стола I и предлагает детям взять по одной, на которой изображено животное, живущее в лесу (дикое), и сравнить его с зайцем по величине. Выкладывает перед детьми изображение зайца. Дети поочередно подкладывают свою картинку к зайцу и сравнивают своего животного с ним: «Волк больше, чем заяц». Другой ребенок: «Еж меньше, чем заяц». После сравнения картинка ребенка убирается. Если ребенок ошибается, ему воспитатель возвращает картинку и в конце игры он сам или с помощью других исправляет ошибку.

II вариант (старшая группа) В этом варианте игры дети сравнивают 3-х животных по величине. Для игры потребуется по 2 экземпляра одинаковых картинок (частично). Воспитатель раздает каждому играющему по одной картинке с изображением животного: кошки, зайца, лисы, волка, козы, утки, петуха — и предлагает найти среди картинок, лежащих посередине стола, еще 2-х животных — одного, который больше их животного, и другого, который меньше их животного по величине. Могут получиться такие варианты: мышка — кошка — собака голубь — утка — гусь заяц — лиса — волк лиса — волк — медведь кошка — коза — корова собака — свинья — лошадь и др.

Воспитатель: «А теперь сравните свое животное с 2-мя другими и расскажите

об этом так: "Кошка больше, чем мышка, но меньше, чем собака"» (образец ответа).

III вариант (подготовительная к школе группа) Подобрать нужное по величине животное для свободных клеток на парных карточках, на которых одинаковые животные расположены по-разному, и отразить их сравнительную величину в речи, правильно используя степень прилагательных.

IV вариант Карточки: лиса — лиса, волк — еж, еж — волк. Каждый играющий получает по две карточки с одинаковыми животными на них, но расположенными в разных клетках, и выбирает из картинок, лежащих попеременно на столе, ту, на которой изображено животное, подходящее по величине животным на его карточках (двух одинаковых животных, которые по величине будут уместны для парных карточек). Кладет картинки на свободные клетки, сравнивает по величине всех животных и отражает это в речи: «Лиса меньше, чем волк, побольше, чем еж» и «Лиса больше, чем еж, но меньше, чем волк». Затем дети берут другие парные карточки, и игра продолжается. За каждый правильный ответ ребенок получает фишку (по каждой карточке). Сочетания животных на карточках могут быть такими: орел — снегирь ворона морж — пингвин тюлень страус — аист журавль бегемот — рысь медведь В конце игры дети могут сами подсчитать свои очки (фишки) и выявить победителей.

V вариант Каждый играющий получает по 2 карточки в 2-х вариантах расположения животных и через сравнение величины двух животных, расположенных в соседних клетках, должен определить, какое по величине животное нужно расположить в свободной клетке — больше или меньше их. Сначала воспитатель спрашивает каждого ребенка, какое животное по величине он поместит на свободную клетку 1-й и 2-й карточек. За каждый правильный ответ дает фишку. Затем просит по памяти назвать 1, 2 или 3 таких животных и одно из них, нарисованное на картинке, дает ребенку (картинки лежат у воспитателя в коробке). За каждое правильно названное животное ребенок получает фишку. Далее ребенок, поместив животное на свободную клетку,

объясняет: «Я поместил гуся перед петухом и голубем, потому что гусь больше их» или «Я поместил после слона и верблюда осла, потому что он меньше их». За правильное построение предложения ребенок получает фишку. Воспитатель может задать и дополнительный вопрос: «Как у тебя расположены все 3 животных — по возрастающей или уменьшающей величине?» (рассматривать слева направо). Игра может состоять из 2-3-х конов по договоренности с детьми. И в каждом коне дети получают карточки № 1 и 2 с другими животными. В последнем коне карточки, лежащие лицевой стороной вниз посередине стола, дети могут взять сами. В этом случае играющему могут попасть карточки с одинаковым расположением животных в клетках. В конце игры каждый ребенок выкладывает свои фишки перед собой в ряд и показывает свои очки. Дети сами называют победителей, присуждая им 1-е, 2-е... места.

Чьи эти вещи?

ЦЕЛЬ Упражнять детей в образовании притяжательных прилагательных.

Научить различать принадлежность вещей для взрослых и для детей.

Разъяснить значение обобщенного слова семья.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ Картинки с изображениями членов семьи: мамы, папы, детей (девочки и мальчика), бабушки и дедушки. Картинки с предметами быта: одежды, посуды, игрушек, учебных принадлежностей и др. (часть картинок может быть в 2-х экземплярах — очки, зонтик и др.).

КОД ИГРЫ Воспитатель показывает детям 6 карточек с изображениями членов семьи и спрашивает, кто нарисован на картинках. Каким словом можно назвать всех этих людей? Предлагает детям дать имя девочке и мальчику (например, Маша и Коля обращает внимание на их возраст (девочка — школьница, а мальчик — еще малыш или наоборот). Далее воспитатель рассказывает, что эта семья переехала к новую квартиру и перевезла туда свои вещи, и показывает коробку с множеством картинок с предметами быта. Воспитатель: «Нам нужно узнать, чьи эти вещи: бабушкины, дедушкины, мамины, папины, Машины или Колины, и разложить их рядом с ними». Воспитатель может каждому и играющему по его желанию дать изображение того или иного члена семьи или

перевернуть картинки лицевой стороной вниз, перемешать их и предложить взять любую. Затем показывает картинку с какой-либо вещью и спрашивает у детей средней группы: «Чьи это очки?» и т. д. Ответы детей могут быть такими: «мамино платье», «бабушкин зонтик», «дедушкины очки»... А у детей старшей группы воспитатель спрашивает так: «Чья это вещь?» — а ответы детей могут быть такими: «Этот портфель — Машин» или «Эта погремушка — Колина», «Эти туфли — мамыны» и т. д. Может сразу показывать по 2 картинки с вещами, принадлежащими разным членам семьи (мужской и женский головные уборы или предметы одежды для мальчика и девочки и т.п.). Если вещь может принадлежать разным членам семьи (очки, зонты и т.п.), то воспитатель отдает картинку тому, кто первый назвал, кому она принадлежит, или дает 2-й экземпляр другому играющему, определившему, чья эта вещь. Когда дети разложат картинки с вещами возле их владельцев, воспитатель предлагает поочередно перечислить их и сказать, чьи они (трость, кресло, очки, чашка, фартук, клубок ниток -бабушкины). Остальные играющие определяют, все ли бабушкины вещи попали к ней или кто-то ошибся и отдал их другому члену семьи. Такими вещами могут быть явно неподходящие предметы. Например, школьнице отдали погремушку, а ручку — малышу и т.п.

Что за зверь?

ЦЕЛЬ Упражнять детей в образовании притяжательных прилагательных при назывании частей тела знакомых животных. Научить анализировать изображение фантастического зверя, определять, из каких частей других животных оно составлено. Развивать взаимоконтроль партнеров по игре при выполнении заданий (подготовительная группа). Развивать у детей чувство юмора.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Картинки с силуэтным изображением фантастических зверей, составленных из 2-х частей разных животных: поросёнка с собачьей головой, петуха с лисьим хвостом, медведя с птичьей головой и т.п. (старшая группа).

2. Картинки с фантастическими животными, составленные из 3-х и более частей разных зверей, и карточки с цифрами (3,4, 5).
3. Демонстрационная картинка фантастического зверя из 6 частей разных животных.
4. Конверт для картинок.

ХОД ИГРЫ В старшей группе играет четное количество детей. Воспитатель предлагает детям сесть за стол друг напротив друга (парами). Показывает конверт и рассказывает, что один знакомый веселый художник передал для них конверт со своими картинками. А что он нарисовал, сейчас узнаем. Достает демонстрационную картинку, показывает детям, выслушивает их высказывания, потом спрашивает: «Кто это? Может быть, верблюд? Нет, это не верблюд. У верблюда нет рогов, а у этого зверя — оленьи рога, пороссячья голова, гусиная шея, лошадиный хвост и коровье вымя. Вот сколько разных животных соединил вместе художник-шутник, и получился смешной фантастический зверь». Затем достает остальные картинки из конверта и раскладывает их на столе. Посмотрите, что за звери? Я глазам своим не верю: Чьи рога? Чья голова? Узнаю едва-едва. Что тут так? А что не так? Получился кавардак. Звери разные у нас, Разберемся мы сейчас. Воспитатель перевертывает картинки, предлагает взять: каждому по одной и решить, что за зверь. Может, поросенок козлиной головой, а может быть, утка с лисьим хвостом? предлагает поиграть в игру «Что за зверь?». Объясняет: «Каждый из вас покажет свою картинку том кто сидит напротив. Назовет его по имени и скажет, например, так: «Вова, у меня заяц с медвежьей головой, а у тебя кто?», а Вова ответит ему: «А у меня поросенок с петушиной) головой», — и оба положат свои картинки на середину стола Так же сделает каждая пара детей, сидящих друг напротив друга». В процессе игры воспитатель следит, чтобы дети употребляли притяжательные прилагательные. Далее воспитатель перевертывает все картинки изображением вниз и спрашивает каждого: «Что за зверь был тебя?», и дети по памяти называют своего зверя, т.е. снов упражняются в употреблении притяжательных прилагательных. После ответов

картинки переворачиваются снова, и все питатель интересуется, все ли дети запомнили своего необычного зверя. Усложнение. Воспитатель предлагает детям взять по 2 картинки и одним предложением описать 2-х животных: «Это курица с гусиной головой, а это — лебедь с конским хвостом». Потом каждый обращается к своему напарнику и спрашивает: «Кого тебе дать?» — и после того, как тот назовет нужного зверя, продолжает: «Дай мне медведя с конским хвостом», — и отдает картинку. Такие же действия совершает ребенок, сидящий напротив, т.е. все обмениваются одной картинкой друг с другом. Воспитатель может спросить нескольких детей, какими животными они обменялись. «Я коня с пороссячьей головой поменяла на белку с волчьей головой». В конце игры воспитатель спрашивает детей, какой зверь им показался самым забавным и смешным. В подготовительной группе в игре участвует четное количество детей. Для игры воспитатель предлагает детям картинки, на которых изображены звери, состоящие из 3-х и более частей разных животных. Начало игры такое же, как и в старшей группе. Игровая задача: определить, из частей каких животных художник создал своего фантастического зверя, и назвать все его части, начиная с туловища (у этого зверя туловище — пороссячье, голова — собачья, а хвост — беличий). Игровые действия: взять картинку, рассмотреть ее, показать партнеру, сидящему напротив, и перечислить все составляющие части зверя. Партнер определяет, все ли части зверя правильно названы, берет из коробки карточку с соответствующей цифрой и отдает своему товарищу. После того, как все и играющие оценят количество частей фантастического животного, воспитатель предлагает всем перевернуть свою картинку и по памяти назвать, из частей каких животных художник создал зверя. Цифра на карточке поможет вспомнить их количество. В конце игры воспитатель предлагает детям положить на середину стола в первый ряд зверей, состоящих из 3-х частей, во 2-й ряд — из 4-х, в 3-й — из 5. Спрашивает: «Дети, а если тоже захотите нарисовать фантастического зверя, то из частей каких животных его

составите?» Одобряет тех, кто наливает части тех животных, которых не было на картинках (крокодил, обезьяна и др.).

У кого сколько?

Цель (ДЛЯ ВСЕХ ГРУПП) Упражнять детей в согласовании числительных с существительными в роде и числе.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ Младшая группа: 1. Карточки с предметами в количестве 1 и 2 в наборе (в! конвертах). 2. Картонные плоскостные персоналии: Мишка, Матрешка, Петрушка, Зайка или другие по одному на каждого играющего. Средняя группа: 1. Карточки с предметами в количестве 1 и 2 в наборе (в] конвертах). 2. Картонные плоскостные персонажи: Мишка, Матрешка, Петрушка, Зайка или другие по одному на каждого играющего. 3. Добавляются карточки с 5 предметами (морковь, огурцы, апельсины, конфеты, яички...). Старшая группа: 1. Карточки с предметами в количестве 1 и 2 в наборе (в конвертах). 2. Фишки. 3. Добавляются несколько карточек с 5 предметами: воздушные шары, цветы, кольца и др.; зеленые фишки; прямоугольные кусочки картона для II варианта.

ХОД ИГРЫ

I вариант (младшая группа) Играют 3-4 ребенка. Воспитатель дает каждому играющему по одному персонажу: Мишку, Зайку, Матрешку... рассказывает, что почтальон принес посылки для них, и раздает по одному конверту с карточками (эта посылка — для Мишки, а эта — для ...). В каждом наборе по 6 карточек — 3 с одним предметом и 3 с двумя, обозначенными существительными мужского, женского и среднего родов. Воспитатель предлагает детям достать карточки из конвертов и разложить их в два столбика так, чтобы в одном было по одному предмету, а в другом — по два (последовательность расположения предметов в столбиках не имеет значения). Затем спрашивает: «Мишка! Что тебе прислали в посылке?» Ребенок, у которого находится названный персонаж, от его имени отвечает: «Мне прислали один флажок, одну чашку, одно ведерко и два чайника, две чашки и

два яблока». При ответах детей воспитатель следит за правильным согласованием числительных с существительными в роде и числе. При ошибках поправляет детей и просит повторить правильно. Усложнение. Воспитатель стимулирует детей самих спрашивать друг друга, что у них в посылках: «Захотел Мишка узнать, что прислали его другу Зайке. Мишка, спроси у Зайки, что ему прислали и сколько?» Ребенок от имени своего персонажа интересуется: «Зайка, что тебе прислали?» Зайка перечисляет предметы и их количество. Если в его посылке попадутся такие же предметы, то желательно, чтобы ребенок отметил это в своем ответе: «Тоже 1 флажок» или «Но 2 яблока».

II вариант (средняя группа) Игра начинается так же, как в младшей группе, дети получают от воспитателя по 1 персонажу и по 1 конверту с карточками, достают их и раскладывают в 2 столбика. Воспитатель предлагает детям рассказать от лица персонажей, что он получил в посылке (согласовывая числительное с существительным), например, Матрешка: «Я получила 1 кувшинчик, 1 кастрюлю, 1 яичко и 2 сапожка, 2 чашки и 2 ведерка». Затем воспитатель делит детей на 2 группы и говорит, что «Зайка, Петрушка и Мишка решили пойти в гости к Ваньке-Встаньке, Котенку, Матрешке (если играют б детей). «Мишка собрался в гости к Зайке, Петрушка — к Матрешке, Ванька-Встанька — к Котенку, и они стали выбирать подарки. А какие — вы решите сами. Узнали Матрешка, Зайка и Ванька-встанька, что к ним идут в гости их друзья, поспешили в магазин за угощением. Я буду продавцом в магазине (воспитатель раскладывает карточки с 5 предметами: морковью, яблоками, конфетами, грушами, огурцами), а вы — покупателями. Я вам продам товар, если вы правильно назовете, чего и сколько вы хотите купить для своих гостей (5 морковок, 5 конфет и т. д.). Потом двое детей кладут рядом своих персонажей на середину стола, и между ними происходит примерно такой диалог: Петрушка: «Прими в подарок 2 мячика» (или: «Я дарю тебе, Матрешка, 2 мячика»). Матрешка: «Попробуй мое угощение — 5 шоколадных конфет» и т.п. Во втором конце игры дети меняются ролями — те, кто шел в гости, теперь

принимают гостей. При ошибках в согласовании числительных с существительными дети повторяют правильно по образцу воспитателя число и окончания названий предметов.

III вариант (старшая группа) Играют 4-6 детей. Игра начинается с подготовительных упражнений. Каждый ребенок получает наборы карточек с одним и двумя предметами, раскладывает их в 2 столбика и четко называет, что у него изображено: сначала 1 предмет, потом 2 предмета. Воспитатель спрашивает, одинаково ли произносятся слова, обозначающие количество и названия предметов (окончания слов меняются: был один флажок — стало два флажка), и предлагает: «Я буду называть какой-нибудь один предмет, а вы по очереди будете называть 2 таких же предмета. Один графин ... (два графина); одна телега ... (две телеги); одно сито ... (два сита) и т. д. Интересно, изменятся ли окончания слов, если я дам вам карточки, на которых нарисовано по 5 предметов?» Дети называют 5 предметов, изображенных на карточках (5 шаров, 5 ваз), и с помощью воспитателя замечают, что слово, обозначающее количество 5 не изменяется, а изменяются окончания слов, обозначающих предметы. Данные упражнения могут привлечь внимание детей к лексико-грамматическим конструкциям родного языка. Во время игры воспитатель оставляет каждому играющему по три карточки с одним, двумя, пятью предметами и по три зеленых фишки. Важно, чтобы в целом у детей на карточках были изображены предметы, обозначаемые существительными разного рода. Затем объясняется игровое задание: «Я буду называть число, и если это число подходит к вашим предметам на карточке, то кладите на нее фишку». Воспитатель называет вразбивку числа: один, два, две, одно, одна и пять. После выполнения задания каждый ребенок поочередно называет, что или кто нарисован и сколько у него на карточках предметов, согласовывая числительное с существительным. Воспитатель может поинтересоваться, почему все дети одновременно положили фишку на свои карточки с 5 предметами. Если ребенок, после того как он назвал свои предметы на 3-х

карточках, заметил ошибку, он сам снимает с карточки зеленую фишку.

Выигравшими считаются те, у кого все карточки закрыты фишками.

Чего не стало?

ЦЕЛЬ Упражнять детей в согласовании числительных с существительными в родительном падеже.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ Карточки с изображениями предметов, картонные прямоугольники для закрывания карточек.

ХОД ИГРЫ Воспитатель раздает детям по 3-4 карточки, которые они раскладывают перед собой в ряд, и объясняет: «Чтобы играть в эту игру, надо хорошо запомнить, что и сколько у вас нарисовано на всех карточках, для этого надо тихо или про себя назвать предметы. Я буду закрывать одну из ваших карточек, а вы должны ответить, каких и сколько предметов у вас не стало (не стало пяти конфет, не стало двух яблок, не стало одного мячика и т. д.)- Потом откроете свою карточку и, если правильно ответили, получите фишку». Игра продолжается еще несколько раундов, воспитатель может добавить 1-2 карточки или поменять 1-2 карточки у ребенка, И опять воспитатель отмечает, что слова, обозначающие число и названия предметов, снова изменили свои окончания. В игре «Сколько их?» мы говорим «два яблока», а в этой игре — «двух яблок», или говорили «пять конфет», а теперь — «пяти конфет». Усложнение.

Воспитатель предлагает поиграть по-другому. Объясняет: «Я буду начинать предложение, а тот, на чью карточку положу фишку, — продолжит его. В предложении должны быть слова, обозначающие предметы и их количество, — те, которые у него на карточке с фишкой. А тот, кто не только продолжит предложение, но придумает, почему не стало их, получит дополнительную фишку. Например, я говорю: «Не стало на птичьем дворе...», а тот, у кого фишка на карточке, добавляет: «Пяти цыплят» —и придумывает: «Потому что они убежали через дырку в заборе» или «Их унес коршун». Примерные предложения: Не стало на тарелке ... (двух яблок, потому что...). Не стало на полке магазина ... (двух пирамидок, потому что...). Не стало хватать на столе ... (одной чашки, потому что...). Не стало в банке ... (пяти огурцов, потому что...).

Не стало у продавца ... (пяти шаров, потому что...). Не стало в кормушке у кролика ... (двух морковок, потому что...). Не стало у Вовы ... (одного мяча, потому что...) и т.п. Выигравшими считаются те, у кого по две фишки на карточке. Если ребенок неправильно согласовывает числительные с существительными в родительном падеже, то фишка у него снимается с карточки.

Сколько их?

ЦЕЛЬ. Обогащать словарь детей — упражнять в замене числительных 4, 5, 6, 7 словами четверо, пятеро, шестеро, семеро и изменять эти числительные по падежам. Развивать аналитические способности детей — самостоятельно выявить в числовом ряду предметов от 1 до 10 те числительные, которые в согласовании с существительными разного рода изменяют окончания слов.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Карточки с изображениями детенышей животных в количестве 4-х, 5-ти, 6-ти, 7-ми. Зеленые и красные фишки.
2. Полоски, разделенные на 10 клеток, в каждой из которых написана цифра и нарисован один предмет (для II варианта игры): •существительные мужского рода: флаг, чайник, цветок, гриб, огурец, дом, карандаш, кубик, мяч, заяц; •существительные женского рода: чашка, елка, лейка, лопатка, ваза, курица, бабочка, стрекоза, слива, ромашка. •существительные среднего рода: солнце, ведро, яблоко, дерево, колесо, кольцо, платье, пальто, решето, облако.

ХОД ИГРЫ

I вариант Воспитатель показывает детям книжку «Волк и семеро козлят» и спрашивает: «Сколько козлят было у козы?» Если дети ответят «семеро», то он спрашивает: «А можно сказать по-другому? У козы было семь козлят. Значит, слова семь и семеро обозначают одно и то же число (или одно и то же количество). Воспитатель предлагает поиграть в игру «Сколько их?». Для игры нужно взять карточку с изображением детенышей животных, сосчитать их и

назвать их количество так же, как в сказке говорилось о семи козлятах (семеро). Каждый играющий должен четко назвать числительное вместе с названием животных: четверо поросят, пятеро зайчат, семеро медвежат и т. д. Затем воспитатель перемешивает карточки, лежащие изображениями вниз, и предлагает детям снова взять по одной или две. Объясняет: «Сейчас вы будете по порядку называть количество и название детенышей. Начинать будут те, у кого 4 детеныша, потом — те, у кого 5, и так далее. Постарайтесь запомнить, кто у вас изображен и в каком количестве. А теперь переверните карточки и ответьте на вопрос: «Кого не стало?» (не стало шестерых поросят и т. д.). Если ребенок правильно согласовал в родительном падеже числительное с существительным, то получает от воспитателя зеленую фишку, если ошибся — красную. Воспитатель привлекает внимание детей к тому, что изменилось окончание слов, обозначающих количество. Было шестеро поросят, а теперь это слово в предложении звучит по-другому: шестерых. Предлагает детям заканчивать предложения: «А догадаться, кому из вас следует закончить мое предложение, сможете тогда, когда будете смотреть на свою карточку с детенышами животных».

Примерные предложения: 1. Хозяйка принесла корытце с едой ... (четырем поросятам) — заканчивает ребенок, у которого они изображены на карточке. 2. Охотник увидел в берлоге ... (пятерых медвежат). 3. По стволу и веткам сосны весело прыгали ... (пятеро бельчат). 4. Девочка решила напоить молочком своих ... (шестерых котят). 5. Лиса принесла добычу своим ... (семерым лисятам). 6. Утка громким криком подзывала своих ... (восьмерых утят). 7. Коршун спланировал на пищащих и бегающих по двору ... (шестерых цыплят). 8. Собака громким лаем прогнала с огорода забредших туда ... (пятерых поросят). 9. Бабушка любовалась игрой с клубком ниток веселых ... (четверых котят). 10. Из-за сарая слышалось хрюканье ... (пятерых поросят). Воспитатель предлагает детям выполнить следующее упражнение — выбрать из 5 слов те, которые можно соединить со словами четверо, пятеро... и назвать те, к которым подходят слова четыре, пять и т. д. Примерный набор слов: дети, девочки,

карандаши, стулья, старики; зебры, кубики, строители, артисты, дома; слоны, вороны, автомобили, мячи, козы и др. После выполнения детьми упражнения воспитатель подводит их к выводу, что слово четверо и подобные могут употребляться в речи, когда говорят о детенышах животных и людях, а слова: четыре, пять и др. — когда речь идет о строениях, транспорте, посуде, одежде, игрушках и т.п. Воспитатель может предложить играющим составить с такими словами предложения про кого-нибудь и про что-нибудь. За правильное выполнение игровых заданий дети получают зеленые фишки, за ошибки — красные.

II вариант Дети получают по одной полоске, в клетках которой написаны цифры от 1 до 10 и нарисованы разные предметы. Цифры обозначают количество предметов в каждой клетке. Воспитатель предлагает детям поочередно посчитать предметы на своей карточке, называя количество того, что нарисовано на ней (один нож, два утенка, три домика и т. д.) Потом воспитатель предлагает выполнить такие игровые задания: 1 задание. «Снова про себя сосчитайте свои предметы и постарайтесь заметить, когда и на каком числе изменяются окончания слов при счете. Положите на эти карточки фишки». Дети берут фишки из общей коробочки и кладут их на 2-ю и 5-ю клетки, т.е. они заметили, что окончания числительных и существительных изменяются на словах два, две и пять. Затем по просьбе воспитателя несколько детей называют предметы на своих карточках (от 2-х до 5-ти и от 5-ти до 10-ти) и отвечают на вопрос: «Что вы заметили при счете предметов от 2-х до 5-ти и от 5-ти до 10-ти?» (окончания в словах не изменяются, они одинаковы). 2 задание. «Снова назовите все предметы про себя на своей карточке и ответьте на вопрос: "С каким из этих 3-х слов: мой, моя и мое — можно назвать все ваши предметы?"» Дети со словом мой называют существительные мужского рода и т. д. Далее воспитатель предлагает: «Я буду называть отдельные слова, а вы к ним будете добавлять названия подходящих предметов — из тех, которые нарисованы на ваших карточках. Это слова: две, один, одно, два, одна (два облака, два мяча и др.). Воспитатель обращает внимание на то, что к слову два

прибавили предметы сразу двое детей, хотя ко всем предметам на карточках они раньше подобрали разные слова: мой, мое. Такие разъяснения могут пробудить у детей интерес и внимание к языку, его особенностям. Оценивать ответы детей можно так же, как в I варианте игры.

Что за предмет?

Цель: учить называть предмет и его описывать.

Ход.

Ребёнок вынимает из чудесного мешочка предмет, игрушку, называет его (это мяч). Вначале игрушку описывает воспитатель: «Он круглый, синий, с жёлтой полосой и т.д.»

Угадай игрушку

Цель: формировать у детей умение находить предмет, ориентируясь на его основные признаки, описание.

Ход.

На обозрение выставляются 3-4 знакомые игрушки. Воспитатель сообщает: он обрисует игрушку, а задача играющих, прослушать и назвать этот предмет.

Примечание: сначала указываются 1-2 признака. Если дети затрудняются 3-4.

Кто больше увидит и назовёт

Цель: учить обозначать словом и действием части и признаки внешнего вида игрушки.

Ход.

Воспитатель: У нас в гостях кукла Оля. Оля любит, когда её хвалят, обращают внимание на её одежду. Доставим кукле удовольствие, опишем её платье, туфельки, носочки.

Сорока

Цель: соотносить глагол с действием, которое он обозначает и с субъектом, который это действие производил.

Материал: иголки, очки, мыло, звонок, щётка, утюг. Кисть, веник, игрушка – птица Сорока.

Ход.

Воспитатель: Пока вы были дома, в детский сад прилетела сорока и собрала в свою сумку разные вещи. Давайте посмотрим, что она взяла
(Воспитатель раскладывает предметы)

Далее происходит диалог между детьми и сорокой:

Дети:

Сорока, сорока
Отдай нам мыльце

Сорока:

Не дам, не отдам
Возьму ваше мыльце
Отдам моему сорочонку умыться.

Дети:

Сорока, сорока
Отдай нам иголку!

Сорока:

Не дам, не отдам.
Возьму я иголку
Сорочку сошью своему сорочонку.

Дети:

Сорока, сорока,
Отдай нам очки

Сорока:

Не дам, не отдам.
Я сама без очков,
Прочесть не могу сорочонку стихов.

Дети:

Сорока, сорока.

Отдай нам звоночек.

Сорока:

Не дам, не отдам.

Возьму я звоночек.

Отдам сорочонку – звони мой, сыночек.

Воспитатель:

Ты, сорока, не спеши

Ты у деток попроси.

Все тебя они поймут.

Всё что надо подадут.

Воспитатель:

Что ты хочешь сделать, сорока? (Почистить, погладить, покрасить...)

Воспитатель:

Дети, что для этого нужно сороке?

(Дети называют и приносят все предметы)

Сорока благодарит и улетает.

Назови как можно больше предметов

Цель: упражнять детей в чётком произношении слов.

Ход.

Воспитатель предлагает детям посмотреть вокруг себя и назвать как можно больше предметов, которые их окружают (назвать только те, что находится в поле их зрения)

Воспитатель следит, чтобы дети правильно и чётко произносили слова, не повторялись. Когда малыши не смогут больше ничего назвать сами,

воспитатель может задавать им наводящие вопросы: «Что висит на стене?» и т.д.

Олины помощники

Цель: образовывать форму мн. Числа глаголов.

Материал: кукла Оля.

Ход.

- К нам пришла кукла Оля со своими помощниками. Я их вам покажу, а вы угадайте, кто эти помощники и что они помогают делать Оле.

Кукла идёт по столу. Воспитатель указывает на её ноги.

- Что это? (Это ноги)

- Они Олины помощники. Что они делают? (Ходят, прыгают, танцуют и т.д.)

Далее указывает на другие части тела и задаёт аналогичные вопросы, дети отвечают (руки берут, рисуют...; зубы жуют, кусают, грызут...; глаза смотрят, моргают...)

Разноцветный сундучок

Цель: учить детей при согласовании существительных среднего (женского) рода с местоимением ориентироваться на окончание слова.

Материал: шкатулка, предметные картинки по количеству детей.

Ход.

Воспитатель:

Я картинки положила
В разноцветный сундучок.
Ну-ка, Ира, загляни-ка,
Вынь картинку, назови.

Дети вынимают картинку и называют, что на ней изображено.

Скажи, какой?

Цель: Учить детей выделять признаки предмета.

Ход.

Воспитатель (либо ребёнок) вынимает из коробки предметы, называет их, а

дети указывают на какой-либо признак этого предмета.

Если дети затрудняются, воспитатель помогает: «Это кубик. Какой он?»

Волшебный кубик

Игровой материал: кубики с картинками на каждой грани.

Правила игры. Ребёнок бросает кубик. Затем он должен изобразить то, что нарисовано на верхней грани, и произнести соответствующий звук.

Ход.

Ребёнок вместе с воспитателем произносит: «Вертись, крутись, на бочок ложись», - и кидает кубик. На верхней грани – например, самолёт. Воспитатель спрашивает: «Что это?» и просит сымитировать гул самолёта.

Аналогично разыгрываются и другие грани кубика

Необычная песенка

Правила игры. Ребёнок распевает гласные звуки на мотив любой знакомой ему мелодии.

Ход.

Воспитатель. Однажды жуки, бабочки и кузнечики поспорили, кто лучше всех споёт песенку. Первыми выступили большие, толстые жуки. Они важно пели: О-О-О. (Дети пропевают мелодию на звук О). Затем выпорхнули бабочки. Они звонко и весело запели песенку. (Дети исполняют ту же мелодию, но на звук А). Последними вышли музыканты-кузнечики, они заиграли на скрипочках – И-И-И. (Дети напевают эту же мелодию на звук И). Тут на полянку вышли все и начали распевку со словами. И сразу же все жуки, бабочки, кузнечики поняли, что лучше всех поют наши девочки и мальчики.

Эхо

Правила игры. Педагог громко произносит любой гласный звук, а ребёнок повторяет его, но тихо.

Ход.

Воспитатель громко говорит: А-А-А. ребёнок-эхо тихо отвечает: а-а-а. И так далее. Можно так же использовать сочетание гласные звуков: ау, уа, эа и т.д.

Садовник и цветы

Цель: закрепить знания детей о цветах (лесных ягодах, фруктах и т.д.)

Ход.

Пять, шесть играющих сидят на стульях, расставленных по кругу. Это цветы. У них всех есть название (можно, чтобы играющие выбрали картинку-цветок; ведущему показывать нельзя). Ведущий-садовник говорит: «я так давно не видел чудесный белый цветок с жёлтым глазком, похожим на маленькое солнышко, не видел ромашку». Ромашка встаёт и делает шаг вперёд. Ромашка, поклонившись садовнику, говорит: «Благодарю Вас, дорогой садовник. Я счастлива, что вы захотели взглянуть именно на меня». Ромашка садится на другой стул. Игра продолжается до тех пор, пока садовник не перечислит все цветы.

Содержание этой игры можно легко изменить: «Садовник и фруктовые деревья», «Лесовик и лесные ягоды», «Дрессировщик и его звери» и т.д.

Кто больше действий назовёт

Цель: активно использовать в речи глаголы, образуя различные глагольные формы.

Материал. Картинки: предметы одежды, самолёт, кукла, собака, солнце, дождь, снег.

Ход.

Приходит Неумейка и приносит картинки. Задача детей подобрать слова, которые обозначают действия, относящиеся к предметам или явлениям, изображённым на картинках.

Например:

- Что можно сказать о самолёте? (летит, гудит, поднимается)

- Что можно делать с одеждой? (стирать, гладить, зашивать)

- Что можно сказать о дожде? (идёт, капает, льёт, моросит, стучит по крыше)

И т.д.

Козлята и волк

Цель. Заканчивать сказку по её началу.

Материал. Фланелеграф и атрибуты к сказке «Коза с козлятами», зайчик

Ход.

Воспитатель рассказывает начало сказки, демонстрируя фигурки персонажей.

- Слушайте, что было дальше: Ушла коза снова в лес. Козлята остались дома одни. Вдруг в дверь снова постучали. Козлята испугались, попрятались. А это был маленький /показ/... (Дети договаривают: зайчик)

Воспитатель: зайчик говорит....

Дети: не бойтесь меня, это я – маленький зайчик.

Воспитатель: Козлята угостили его....

Дети: морковкой, капустой...

Воспитатель: потом они стали...

И т.д.

Разбуди кота

Цель. Активизировать в речи детей наименование детёнышей животных.

Материал. Элементы костюма животных (шапочка)

Ход.

Кто-то из детей получает роль кота. Он садится, закрыв глаза, (как бы спит), на стул в центре круга, а остальные, по желанию избрав роль какого-либо детёныша животного, образуют круг. Тот, на кого укажет жестом воспитатель, подаёт голос (издаёт звукоподражание, соответствующее персонажу).

Задача кота: назвать, кто его разбудил (петушок, лягушонок и т.д.). Если персонаж назван правильно, исполнители меняются местами, и игра продолжается.

Ветерок

Цель. Развитие фонематического слуха.

Ход.

Дети встают в круг. Педагог произносит разные звуки. Если услышите звук, например, у, поднимите руки и медленно покружитесь.

Произносятся звуки у, и, а, о, у, и, у, а. Дети, услышав звук у, делают соответствующие движения

Буратино-путешественник

Цель. Ориентироваться в значении глаголов.

Материал. Кукла Буратино.

Ход.

Буратино – путешественник. Он путешествует по многим детским садам. Он расскажет о своих путешествиях, а вы отгадаете, в каких комнатах детского сада или на улице он побывал.

- Зашёл в комнату, где дети засучивают рукава, намыливают руки, вытираются.
- Зевают, отдыхают, спят...
- Пляшут, поют, кружатся...

Был Буратино в детском саду, когда дети:

- приходят, здороваются... (Когда это бывает?)
- обедают, благодарят...
- одеваются, прощаются...
- лепят снежную бабу, катаются на санках

Прятки

Цель. Формирование морфологической стороны речи. Подвести детей к пониманию предлогов и наречий, имеющих пространственное значение (в, на, за, под, около, между, рядом, слева, справа)

Материал. Мелкие игрушки.

Ход.

Изготовленные заранее игрушки воспитатель прячет в разных местах групповой комнаты, а затем, собрав вокруг себя детей. Сообщает им: «Меня известили, что у нас в группе поселились непрошенные гости. Следопыт, который вёл за ними наблюдение, пишет, что кто-то спрятался в верхнем правом ящике письменного стола. Кто пойдёт на поиски? Хорошо. Нашли? Молодцы! А кто-то спрятался в уголке игрушек, за шкафом (Поиски). Кто-то под кукольной кроватью; кто-то на столе; кто стоит справа от меня»

Т.О. дети отыскивают всех непрошенных гостей, прячут их в коробочку и договариваются, что снова поиграют с их помощью в прятки.

Почтальон принёс открытку

Цель. Учить детей образовывать формы глагола в настоящем времени (рисует, танцует, бежит, скачет, лакает, поливает, мяукает, лает, гладит, барабанит и.д.)

Материал. Открытки с изображением людей и животных, выполняющих различные действия.

Ход.

Игра проводится с небольшой подгруппой.

В дверь кто-то стучит.

Воспитатель: Ребята, нам почтальон принёс открытки. Сейчас мы их рассмотрим вместе. Кто на этой открытке нарисован? Правильно, Мишка. Что он делает? Да, барабанит. Эта открытка адресована Оле. Оля, запомни свою открытку. Вот эта открытка адресована Паше. Кто здесь изображен? А что он делает? И, ты, Петя, запомни свою открытку.

Т.О. рассматриваются 4-5 штук. И те, кому они адресованы, должны правильно назвать действия персонажа и запомнить изображение.

Воспитатель: Теперь я проверю, запомнили ли вы свои открытки? Снеговики танцуют. Чья эта открытка? И т.д.

Чей это голос?

Цель игры: Различать взрослых животных и детенышей по звукоподражаниям, соотносить названия взрослого животного и его детеныша.

Для этой игры понадобятся фигурки: мышка и мышонок, утка и утенок, лягушка и лягушонок, корова и теленок, кошка и котенок.

Если подбор фигурок вызовет затруднения, можно подобрать картинки или вылепить игрушки из пластилина, привлекая ребенка к совместной деятельности.

В гости к ребенку приходят (приезжают на машине, на поезде) звери, они хотят поиграть. Ребенок должен угадать, чей голос он услышал.

- Мяу- мяу. Кто это мяукает? (Кошка.) А тонким голосом кто мяукает? (Котенок.) У мамы-кошки есть детеныш. Он мяукает как? (Мяу-мяу.)

- Му-у-у - кто так мычит? (Корова.) А кто у нее детеныш? (Теленок.) Каким голосом он мычит? (Тоненьким.) Теперь еще раз послушай и угадай, кто это мычит - корова или теленок.

- Ква-ква - чей это грубый голос? (Лягушки.) А кто квакает тоненько? (Лягушонок.) Лягушка большая и квакает грубым голосом, а ее детеныш квакает тоненько. Кто детеныш у лягушки?

Аналогично обыгрываются остальные игрушки. Можно предложить ребенку правильно позвать игрушку, тогда он сможет поиграть. («Лягушонок, иди ко мне», «Утенок, поиграй со мной».)

Угадай игрушку

Цель: формировать умение находить предмет, ориентируясь на его признаки и действия.

Взрослый показывает ребенку 3-4 игрушки, он называет их. Надо сразу научить правильно называть предмет: «Это... (заяц, лиса, утенок)». Взрослый рассказывает о каждой игрушке, называя внешние признаки: «Это мягкая игрушка. Она серая. Хвостик короткий, а уши длинные. Любит морковку, прыгает ловко». Аналогично описываются другие игрушки, ребенок называет их.

Про кого я говорю

Цель: развивать наблюдательность, умение ориентироваться на основные признаки описываемого объекта.

Взрослый описывает сидящего перед ним ребенка, называя детали его одежды и внешнего вида, например: «Это девочка, на ней юбка и кофточка, волосы у нее светлые, бант красный. Она любит играть с куклой Таней».

«Скажи какой»

Цель: учить выделять и называть признаки предмета.

Взрослый достает из коробки предметы, называет их («Это груша»), а ребенок называет признаки («Она желтая, мягкая, вкусная». «Это помидор». - «Он красный, круглый, спелый, сочный». «Это огурец». - «Он... продолговатый, зеленый, хрустящий»).

«Исправь ошибку»

Цель: учить видеть несоответствие изображенных на рисунке признаков знакомых объектов и назвать их.

Взрослый рисует сам или показывает картинку и предлагает ребенку найти неточности: цыпленок красного цвета клюет морковь; медвежонок с ушами зайца; лиса синяя без хвоста и т.п. Ребенок исправляет: цыпленок желтый, клюет зернышки; у медвежонка круглые маленькие ушки; у лисы длинный хвост и рыжая шубка.

«Кто больше увидит и назовет»

Цель: выделять и обозначать словом внешние признаки предмета.

Взрослый и ребенок рассматривают куклу, называют предметы одежды и внешнего вида (глаза, волосы). Затем приходит зайчик. Они говорят, что у него серая (мягкая, пушистая) шубка, длинные уши, одним словом можно сказать: заяц длинно... ухий (длинноухий). А хвост у зайца... (короткий), значит, он короткохвостый. Кошка гладкая, пушистая, лапы у нее белые, значит, она... белолопая. За правильные ответы кукла дает ребенку флажки (ленточки, колечки от пирамидки).

«Что напутал Буратино?»

Цель: находить ошибки в описании и исправлять их.

В гости к ребенку приходит Буратино со своим другом утенком. Рассказывая про своего друга, Буратино делает ошибки и допускает неточности в описании, например: «У утенка синий клюв и маленькие лапы, он кричит «мяу!». «У

зайца маленькие ушки, он зеленый». «У кошки колючая шубка». Ребенок исправляет неточности.

«Какая кукла»

Цель: учить называть разнообразные признаки внешнего вида игрушки или объекта.

Взрослый говорит, что куклу назвали некрасивой, и она огорчилась. Надо ей помочь и все рассказать о ней, какая она красивая.

- Кто это? (Кукла.) Какая она? (Нарядная, красивая.) Что Таня умеет делать? (Играть, рисовать, петь, танцевать.) Давай вместе расскажем про Таню.

Взрослый начинает: «Наша Таня... (самая красивая). У нее... (нарядное платье красного цвета, белый бантик, коричневые туфельки, белые носочки)».

От называния видимых и ярких признаков (цвет, форма, величина) нужно переходить к перечислению свойств, внутренних качеств предмета, его характеристике, сравнению (например, в игре «Кто больше скажет слов о яблоке, какое оно, а какой апельсин?»); «Сравните апельсин и яблоко. Чем они похожи и чем отличаются?»).

«Сравни кукол»

Цель: учить детей соотносить предметы с разными характеристиками.

Взрослый предлагает рассмотреть двух кукол и сказать, чем они отличаются.

Ребенок дает куклам имена (Катя и Таня) и говорит: У Тани светлые и короткие волосы, у Кати - темные и длинные, у Тани голубые глаза, у Кати - черные, Таня в платье, а Катя в брюках, у кукол разная одежда.

- Куклы захотели поиграть, они взяли... (мячики). Этот мячик... (круглый, резиновый, синий, маленький). А другой мячик... (большой, красный). Что можно делать с мячами... (кидать, бросать, ловить, подкидывать, подбрасывать)?

- Посмотрите на этот мячик. Он больше, чем синий, но меньше, чем красный. Какой он? (Средний.)

«Сравни медвежат»

Цель: учить различать предметы (игрушки) по характерным признакам.

Взрослый предлагает рассмотреть двух медвежат разной окраски: один черный и большой, другой - коричневый и маленький.

- Назови, кто это и чем они отличаются. Один медведь большой, он черный.

- Как его можно назвать, чтобы было видно, что он черный? (Черныш.) Что он может делать? (Рычать, есть малину, мед, бегать.)

- Как назвать другого медведя, чтобы было понятно, что он маленький? (Малыш.)

«Сравни разных зверят»

Цель: учить сравнивать разных животных, выделяя противоположные признаки.

Педагог предлагает рассмотреть мишку и мышку.

- Мишка большой, а мышка... (маленькая). Еще какой Мишка... (толстый, толстопятый, косолапый)? А мышка какая... (маленькая, серенькая, быстрая, ловкая)? Что любит Мишка... (мед, малину), а мышка любит... (сыр, сухарики).

- Лапы у Мишки толстые, а у мышки... (тоненькие). Мишка кричит громким, грубым голосом, а мышка... (тоненьким). А у кого хвост длиннее? У мышки хвост длинный, а у Мишки... (короткий).

Аналогично можно сравнить и других животных - лису и зайца, волка и медведя.

На основе наглядности дети учатся называть слова с противоположным значением: кукла Катя большая, а Таня... (маленькая); красный карандаш длинный, а синий... (короткий), зеленая лента узкая, а белая... (широкая); одно дерево высокое, а другое... (низкое); волосы у куклы Кати светлые, а у Тани...

(темные).

У детей формируется понимание и употребление обобщающих понятий (платье, рубашка - это... одежда; кукла, мяч - это игрушки; чашка, тарелка - это посуда), развивается умение сравнивать предметы (игрушки, картинки), соотносить целое и его части (паровоз, трубы, окна, вагоны, колеса - поезд).

Детей учат понимать семантические отношения слов разных частей речи в едином тематическом пространстве: птица летит, рыба... (плывет); дом строят, суп... (варят); мяч сделан из резины, карандаш... (из дерева). Они могут продолжить начатый ряд слов: тарелки, чашки... (ложки, вилки); кофта, платье... (рубашка, юбка, брюки).

На основе наглядности проводится работа и с ознакомлением с многозначными словами (ножка стула - ножка стола - ножка у гриба; ручка у сумки - ручка у зонтика - ручка у чашки; иголка швейная - иголка у ежа на спине - иголка у елки).

«Кто лучше похвалит»

Цель: уметь называть признаки животных по образцу взрослого. Взрослый берет себе одну игрушку (медведя), а ребенку дает зайца. И начинает: «У меня медведь».

Ребенок: А у меня заяц.

- У медведя коричневая шубка.
- А у зайца белая.
- У медведя маленькие круглые ушки.
- А у зайца уши длинные.

«Куклы рисуют и гуляют»

Цель: обратить внимание на слова, близкие и противоположные по смыслу, а также на промежуточные признаки.

В гости к ребенку снова приходят две куклы: большая и маленькая.

Воспитатель говорит, что куклы захотели рисовать. Большая кукла возьмет длинный карандаш, а маленькая... (короткий). Большая кукла нарисовала большой дом, а маленькая... (маленький). Как по-другому можно назвать маленький дом? (Домик, домишко.)

- Куклы пошли гулять, а зонтик с собой не взяли. Тут пошел сильный дождь, они спрятались под елочку. Большая кукла спряталась под высокой елкой, а маленькая... (под низкой). Дождь кончился, пошли куклы домой. Большая кукла пошла по широкой дороге, а маленькая... (по узкой). Пришли они домой, стали мыть руки. Сначала куклы повернули кран с горячей водой, а потом... (с холодной). А если смешать холодную воду с горячей, то какая вода получится? (Теплая, прохладная.) Пошли куклы спать. У них были разные кровати. Какие? (Высокая и низкая, большая и маленькая, широкая и узкая.)

«Куклы: веселая и грустная»

Цель: познакомить детей с противоположными состояниями: веселый - грустный.

Стала девочка Маша играть со своими куклами Катей и Таней и заметила, что Катя все время веселая, а Таня грустная. Как ты думаешь, почему? (Катю обидели, ей стало больно, она загрустила.) Какими другими словами сказать, что Катя грустная, какая она? (Печальная, расстроенная.) Что Катя делает? (Грустит, печалится, огорчается.) Что надо сделать, чтобы развеселить Катю? (Рассказать веселую сказку, поиграть с ней, посмотреть мультфильм.) Какими стали Катя и Таня? (Веселыми, радостными.)

«Назови одним словом»

Цель: закрепить представления детей об обобщающих словах.

- Вспомни, на чем у нас спали куклы? (На кровати.) Куда они кладут свои вещи? (В шкаф, в гардероб.) На чем они сидят? (На стульях.) Я начну говорить,

а ты продолжи: кровать, шкаф... (стол, стул, диван, кресло). Как назвать все эти предметы одним словом? (Мебель.) Какая мебель у тебя в комнате?

- Что куклы кладут в шкаф? Что там лежит и висит? Продолжи: платье, брюки... (юбки, кофты, рубашки). Все эти вещи называются... (одежда). Какая одежда надета на тебе?

- Сели куклы за стол. А там стоят... (тарелки, чашки, блюда, ложки, вилки). Это... (посуда). Из какой посуды ты ешь суп, кашу? (Из тарелок, глубокой и мелкой.)

- Наши куклы очень любят играть. Что им для этого нужно? (Игрушки.) Назови, какие игрушки ты знаешь и любишь?

«Чего не стало?»

Цель: упражнение в образовании форм родительного падежа множественного числа существительных.

Взрослый подбирает пары предметов: матрешка с вкладышами, большая и маленькая пирамидки, ленточки (разного цвета и разного размера - длинная и короткая), лошадки (или утята, цыплята).

Сначала взрослый предлагает ребенку рассмотреть игрушки:

- Что это? (Матрешка.) Давай посмотрим, что у матрешки внутри. (Еще матрешка.) Она меньше или больше первой? (Меньше.) Теперь посмотри на пирамидки: какие они? Одна большая, другая... (поменьше, маленькая).

Аналогично рассматриваются другие игрушки.

- Запомни, какие предметы на столе. Здесь матрешки, пирамидки, ленточки, утята. Сейчас ты закроешь глаза, а я буду прятать игрушки, затем ты скажешь, каких игрушек не стало. (Матрешек, пирамидок, ленточек.) «Кого не стало?» (Лошадок, утят, цыплят.) В конце убираются все игрушки, ребенка спрашивают: «Чего не стало?» (Игрушек.) «Каких игрушек не стало?»

«Прятки»

Цель: упражняться в понимании и употреблении пространственных предлогов: в, на, за, под, около.

На столе расставляется кукольная мебель: стол, стул, диван, шкаф, кровать.

- В этой комнате живет девочка. Ее зовут... (ребенок дает имя, например, Света). Здесь ее комната. Назови все предметы. Как их назвать одним словом? (Мебель.) К Свете в гости пришли друзья. Это... котятка, зайчатка, лягушатка. Стали они играть в прятки. Котятка залезла под... (кровать), лягушатка прыгнула на... (диван), зайчатка спрятались за... (шкаф).

- Света стала искать зверят. На стуле нет, под столом нет, около дивана нет. Помоги Свете найти малышей. Где котятка? Где лягушатка? Куда спрятались зайчатка?

Игра повторяется несколько раз. Малыши прячутся в разные места, которые называет сам ребенок. Котятку можно спрятать... Лягушонок решил спрятаться...

А в конце котятка так далеко спрятались, что Света долго их искала, затем попросила: «Подайте голос!» Котятка стали... (мяукать). Как они мяукали? (Мяу-мяу.) Лягушатка стали... (квакать). Как они квакали? (Ква-ква.)

- Давай с тобой вместе расскажем, как Света играла со своими друзьями в прятки. Однажды к Свете... (пришли друзья). Стали они... (играть в прятки). Котятка залезли... (под кровать), лягушатка прыгнули... (на диван), а зайчатка спрятались... (за шкаф). А Света... (всех нашла).

«Поручения»

Цель: упражняться в образовании форм повелительного наклонения глаголов.

В гости к ребенку на машине приезжают игрушки: Мышка и Мишка.

- Хочешь, чтобы Мишка покатал Мышку? Надо попросить его: «Мишка, поезжай!» А сейчас ты попроси Мишку, чтобы он спел, потанцевал, а мышке скажи, чтобы она спряталась, легла на бочок, на спинку. (Мышка, ляг на бочок! Мишка, спой!)

Можно давать Мышке и Мишке разные задания: попрыгать, поскакать, побегать, поиграть и т.п.

Так в играх ребенок овладевает умением образовывать слова суффиксально-префиксальным способом (выйди - войди - отойди; залезь - вылезь; закрикай, закукарекай, зафыркай; спрыгнуть, наклониться, перепрыгнуть, присесть).

При назывании действий объекта (предмета) или действий с этим предметом детей учат видеть начало, середину и конец действия, - для этого проводится игра с картинками («Что сначала, что потом?»). На одной картинке девочка стирает белье куклы, на другой - развешивает его. Ребенок не только называет действия (стирает, развешивает), но и может рассказать о девочке, как она играла с куклой. Действия на картинках могут быть самые разные (спит - делает зарядку, обедает - моет посуду).

«Разложи картинки»

Цель: выделять начало и конец действия и правильно называть их.

Детям раздают по две картинки, изображающих два последовательных действия (рис. 1) (мальчик спит и делает зарядку; девочка обедает и моет посуду; мама стирает и вешает белье и т.п.). Ребенок должен назвать действия персонажей и составить короткий рассказ, в котором должны быть четко видны начало и конец действия.

«Кто что умеет делать»

Цель: подобрать глаголы, обозначающие характерные действия животных.

Ребенку показывают картинки животных, а он говорит, что они любят делать, как кричат (рис. 2). Например, кошка - мяукает, мурлычет, царапается, лакает молоко, ловит мышей, играет с клубком; собака - лает, сторожит дом, грызет кости, рычит, виляет хвостом, бегают.

Такую игру можно проводить на разные темы. Например, животные и птицы:

воробей чирикает, петух кукарекает, свинья хрюкает, утка крякает, лягушка квакает.

«Кто назовет больше действий»

Цель: подобрать глаголы, обозначающие действия.

- Что можно делать с цветами? (Рвать, сажать, поливать, смотреть, любоваться, дарить, нюхать, ставить в вазу.) Что делает дворник? (Подметает, убирает, поливает цветы, чистит дорожки от снега, посыпает их песком.) Что делает самолет? (Летит, гудит, поднимается, взлетает, садится.) Что можно делать с куклой? (Играть, гулять, кормить, лечить, купать, наряжать.)

За каждый правильный ответ ребенку дается цветная ленточка. Побеждает тот, кто наберет ленточки всех расцветок.

«Где что можно делать»

Цель: активизация глаголов, употребляющихся в определенной ситуации.

- Что можно делать в лесу? (Гулять, собирать грибы, ягоды, слушать птиц, отдыхать.) Что можно делать на реке? (Купаться, нырять, загорать, кататься на лодке (катере, теплоходе), ловить рыбу.)

«Закончи предложение»

Цель: подбирать глаголы, обозначающие окончание действий.

Взрослый начинает предложение, а ребенок заканчивает: Оля проснулась и... (пошла умываться, чистить зубы, делать зарядку). Коля оделся и... (пошел гулять, играть в футбол, вышел на улицу). Зайчик испугался и... (спрятался в кусты, задрожал, помчался прочь). Ира обиделась и... (заплакала, не стала разговаривать с детьми). Незавершенность предложений взрослый подсказывает интонацией.

«Оркестр»

Старший брат.

Охраняет наши жизни.

Он... (солдат).

«Расскажем про Олю и зайчика»

Цель: составлять совместный повествовательный текст, учить заканчивать интонационно предложения рассказа по схеме, которую дети будут заполнять.

Воспитатель предлагает рассказать про Олю: «Как-то раз Оля... (проснулась, сделала зарядку и решила пойти в лес). Она... (пригласила на прогулку брата Колю). Дети взяли с собой... (мячи, прыгалки). На полянке... (они увидели зайчика), который... (так испугался, что не мог двигаться). И вдруг... (заяц побежал от ребят). А Оле и Коле... (стало очень весело)».

«Игры-инсценировки с игрушками»

Цель: научить детей по содержанию хорошо знакомых произведений разыгрывать инсценировки.

Сначала сказку читают, затем идет совместный пересказ, затем инсценировка. Например, в сказках «Заюшкина избушка», «Теремок» можно изменить сюжет или его окончание, включить новых персонажей. В сказке «Коза с козлятами» в избушку приходит не волк, а заяц. В новом сюжете дети привлекаются к диалогу героев сказки.

Формированию умений видеть начало и конец действий способствуют задания на раскладывание картинок, изображающие действия персонажей в их последовательности (мальчик строит - собирает игрушки; дети идут в лес - собирают грибы - уходят домой с полными корзинками). Упражнения на называние последующих действий помогают усвоить логическую последовательность действий героев рассказа: «Скажи, что делает... (девочка, мальчик, кукла) и что будет делать потом».

«Добавь слово»

Цель: подбирать глаголы, обозначающие окончание действия.

Взрослый называет начало действия, а ребенок - его продолжение и окончание:

- Оля проснулась и... (стала умываться).
- Коля оделся и... (побежал гулять).
- Он замерз и... (пошел домой).
- Стали они играть... (с зайчиком).
- Зайчик испугался... и (побежал, спрятался)
- Девочка обиделась и... (ушла, заплакала).

В таких играх надо обращать внимание на интонацию законченности предложения.

Необходимо давать детям разнообразные схемы составления повествования.

Сначала надо научить детей строить высказывание, состоящее из трех предложений («Пошел зайчик... Там он встретил... Они стали...»), а затем увеличивать их количество. При составлении таких рассказов надо дать детям почувствовать интонацию первого, центрального и конечного предложения - это важно при формировании умения построить даже текст из трех предложений.

«Козлята и зайчик»

Цель: учить детей придумывать новое окончание знакомой сказки.

Сначала надо вспомнить сказку «Козлятки и волк». Сказка закончилась, но взрослый предлагает послушать, что было дальше: «Ушла коза снова в лес. Козлята остались дома одни. Вдруг в дверь снова постучали. Козлята испугались, попрятались. А это был маленький... (показывается игрушка) зайчик. Зайчик говорит:... («Не бойтесь меня; это я, маленький зайчик»). Козлята... (впустили зайчика). Они угостили его... (капустой, морковкой). Поели малыши и стали... (играть, веселиться, резвиться). Зайчик играл... (на барабане). А козлята... (весело прыгали)».

Примечание. В дальнейшем можно разыгрывать любые несложные сюжеты, придуманные совместно с детьми в специально созданной ситуации. Например, приходит кукла с воздушными шарами, и составляется рассказ «Как у Гали улетели шары», или идет Мишутка с лыжами и перевязанной лапой, а рассказ называется «Как Мишка учился на лыжах кататься». Основная линия сюжета намечается взрослым: «Гале подарили... (воздушные шары). Они были... (красные, желтые, синие, разноцветные). Галя пошла... (на прогулку со своими шарами). Вдруг подул... (сильный ветер). Галя не удержала... (шарики, и они улетели). Девочка заплакала. Мимо пробежал... (ее друг). Он спросил: «Ты что плачешь?». Галя ответила: «Беда случилась, шары улетели». Мальчик успокоил Галю и сказал: «Не горюй, у меня дома есть шары, я тебе сейчас принесу».

ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ РАЗВИТИЯ РЕЧИ ДЕТЕЙ ПЯТОГО ГОДА ЖИЗНИ

«Найди первый звук»

Цель: учиться четко выделять в слове первый звук.

Для этой игры нужна машина и разные игрушки, но среди них обязательно должны быть слон и собака.

Взрослый предлагает ребенку назвать все игрушки и покатать в машине тех зверят, название которых начинается со звука «с» (слон, собака). Если ребенок называет слово, в котором нет звука «с», то взрослый произносит это слово, выделяя каждый звук, например, кооошшшкааа.

Взрослый сажает в машину гуся, машина не едет.

- Машина не поедет, потому что в слове гусь звук «сь», а не «с».

Развитый речевой слух дает возможность детям различать повышение и понижение громкости голоса, замедление и убыстрение темпа речи взрослых и сверстников. Причем такие упражнения можно проводить параллельно с подбором звуков в словах и фразах.

«Громко - шепотом»

Цель: учить детей подбирать сходные по звучанию фразы, произносить их громко или шепотом.

Взрослый говорит, что в гости к котенку прилетела оса. Сначала можно произнести фразу вместе: «Са-са-са - прилетела к нам оса». Затем эта рифмовка повторяется громко - тихо - шепотом (вместе со взрослым и индивидуально):
- Су-су-су - кот прогнал осу (текст проговаривается быстро и медленно).
Предложите ребенку закончить фразу самостоятельно: са-са-са... (там летит оса), су-су-су... (я боюсь осу).

«Как говорит Таня?»

Цель: различать разные интонации и пользоваться ими в соответствии с содержанием высказывания.

Взрослый берет куклу и начинает рассказывать: «Это Таня. Идет она с прогулки домой и слышит: кто-то жалобно мяукает, вот так - мяу-мяу (жалобная интонация). Как мяукал котенок? (Ребенок повторяет.) Взяла Таня котенка на руки, принесла домой, налила ему в блюдце молока. Котенок радостно замяукал, вот так: «мяу-мяу» (радостная интонация). Тут прибежала собачка и стала громко лаять на котенка. Рассердился котенок и стал мяукать сердито, вот так: «мяу-мяу» (сердитая интонация). Но Таня быстро их помирила. Котенок и щенок стали весело... мяукать и лаять. Ребенок рассказывает всю историю самостоятельно (взрослый в случае необходимости помогает отдельным словом или предложением), передавая все интонации по содержанию текста.

В словарной работе внимание уделяется правильному пониманию слов, их употреблению и дальнейшему расширению активного словаря.

Продолжается работа по активизации словаря детей названиями предметов, их качеств, свойств, действий (существительные, прилагательные, глаголы).

Уточняются обобщенные понятия (игрушки, одежда, мебель, овощи, посуда).

Дети могут назвать действия, связанные с движением игрушек, животных, подобрать определения к заданным словам (снег, снежинка, зима).

«Кто больше слов скажет»

Цель: называть качества, признаки и действия животных, обращая внимание не только на внешний вид героев, но и на черты характера.

Взрослый показывает ребенку картинку - например, белочку - и предлагает сказать о ней, какая она, что умеет делать, какая она по характеру, тем самым давая простор для подбора слов разных частей речи и называя не только внешние черты персонажа: белочка рыжая, пушистая, шустрая, быстрая, смелая, сообразительная; она карабкается на сосну, собирает грибы, накалывает их для просушки, запасает шишки, чтобы на зиму были орехи.

Аналогично дается задание и про других зверят: зайчик - маленький, пушистый, пугливый, дрожит от страха; мышонок - с длинным хвостом, любопытный.

«Кто заблудился?»

Цель: образовывать однокоренные слова, подбирать синонимы к заданным словам.

- Кто скачет по лесной тропинке? (Заяц.) Как назвать его ласково? (Зайчонок, зайчик, зайка.) Остановился зайчик, огляделся по сторонам и заплакал.

Почему? (Потерялся, заблудился, лапку уколол.) Скажите, какой сейчас зайчик? (Грустный, печальный, огорченный.)

- Закончите предложения. Если зайчик потерялся... (мы поможем ему найти свой дом). Если зайчик уколол лапку, мы... (перевяжем ее, полечим, успокоим, утешим).

Дети учатся понимать смысл загадок, сравнивать предметы по размеру, цвету, величине; подбирают не только действия к предмету (лейка, утюг, молоток... нужны для того, чтобы...), но и предметы к тому или иному действию (поливать

можно... цветы, грядки на огороде; гладить можно... платье, брюки... одежду). Необходимо развивать у детей желание узнавать, что означает новое слово, учить замечать незнакомые слова в чужой речи, составлять из слов и словосочетаний предложения (игры «Какое что бывает?», «Что умеет делать... ветер, вьюга, солнце?»). Одновременно можно развивать у детей понимание многозначного слова, ориентировку в сочетаемости разных слов («идет» можно сказать про человека, автобус, поезд, часы, мультфильм). Дети учатся различать и подбирать слова, близкие и противоположные по смыслу (синонимы и антонимы). Например: дети, ребята, мальчики и девочки; сладкий-горький, старый-новый.

«Какие бывают иголки»

Цель: дать детям представление о многозначном слове «игла», упражняться в подборе однокоренных слов, согласовывать существительные и прилагательные в роде, числе, падеже.

- Какие иглы вы знаете? (Швейные, сосновые, еловые, медицинские.)

Чем похожи все иголки? (Они острые, тонкие, колючие.)

- Какой иглой мы шьем и вышиваем? (Швейной.) Что шьют швейной иглой? (Одежду). Что делают медицинской иглой? (Укол.)

Есть у ежика и елки

Очень колкие иголки.

В остальном на елку еж

Совершенно не похож.

- Где живет еж? Для чего ему нужны иголки? (Защищаться.) От кого еж защищается? Вспомните стихотворение Бориса Заходера про ежа:

- *Что ж ты, еж, такой колючий?*

- *Это я на всякий случай.*

Знаешь, кто мои соседи?

Волки, лисы и медведи.

- Ответьте на мои вопросы: можно ли ежа погладить рукой? Почему нельзя вдеть нитку в ежину иголку?

- Закончите предложения: «Ты ежа не трогай лучше, потому что он... (колючий). Лиса потрогала ежа и... (укололась)».

- У папы-ежа иголки длинные и толстые, а у ежат... (короткие и тонкие).

Иглы на елке еловые, а на сосне... (сосновые). Отвечай поскорей, какие из них длинней?

- Придумайте рассказ про девочку, которая пошла в лес за грибами и встретила ежика.

«Кого можно гладить»

Цель: познакомить детей с многозначным глаголом «гладить».

- Помните, мы с вами говорили, что ежа нельзя погладить. А кого можно погладить? (Зайчика, котенка, ребенка.) А что можно погладить? (Брюки, платье, юбку.) Как одним словом все это назвать? (Одежда.)

Глажу платье утюгом,

А кота и кошку,

Что гуляют под окном,

Глажу я ладошкой.

- Что делает котенок, когда его гладят? (Мурлычет, выгибает спинку.) У каких предметов есть спина, а у каких спинка? У собачки, у дивана...

«Шишка»

Цель: познакомить с разными значениями многозначного слова «шишка».

Что растет на елке?

Шишки да иголки.

*Если мы растем на ели,
Мы на месте, мы при деле,
А на лбах у ребятишек
Никому не нужно шишек.*

- Про какие шишки говорится в первом стихотворении и про какие во втором?
- Подбери к слову «шишка» складные слова («малышка», «мышка», «мишка»...). Вспомните стихотворение про мишку. («Мишка косолапый по лесу идет, шишки собирает, песенки поет».)
- Про кого эта загадка? «Рыжая, пушистая, на сосну взбирается, шишками кидается». (Белка.)

*Белка-шалунья сидела на елке,
Бросила шишку прямо на волка.
Ох, какая она шалуниска!
У волка на лбу сразу выросла... (шишка).*

«Ручка-ножка»

Цель: познакомить с разными значениями слов «ручка», «ножка».

- Отгадайте загадку: одной ручкой всех встречает, другой провожает, всем, кто придет, ручку подает. (Дверная ручка.)
- У каких предметов есть ручка? Что можно делать ручкой?
- Нарисуй предметы, у которых есть ручка.
- Закончи предложения: ручка нужна, чтобы... За ручку можно...
- А какие предметы мы называем словом «ножка»?
- Нарисуй предметы, у которых есть ножка.

«Как сказать по-другому?»

Цель: заменять многозначные слова в словосочетаниях.

- Скажи по-другому! Часы идут... (ходят). Мальчик идет... (шагает). Снег идет... (падает). Поезд идет... (едет, мчится). Весна идет... (наступает). Пароход идет... (плывет).

Закончи предложения. Мальчик пошел... Девочка ушла... Люди вышли... Я пришел... Саша идет медленно, а Вова идет... Можно сказать, что он не идет, а...

«Кто это ползет?»

Цель: подбирать слова, обозначающие признаки и действия, составлять описание.

- Отгадайте загадку: «Кто это ползет, на себе свой дом везет?».

Дети отгадывают загадку (улитка), рассматривают улитку, обращают внимание на домик и рожки. Вторая загадка: «Глаза на рогах, а домок на спине».

- В каком доме живет улитка? Какие дома вы еще знаете? Кто там живет?

Послушайте стихотворение Т.Волжиной «Где чей дом»:

Воробей живет под крышей,

В теплой норке - домик мыши,

У лягушки дом в пруду,

домик пеночки в саду.

- *Эй, цыпленок, где твой дом?*

- *Он у мамы под крылом.*

- Может ли улитка выползти из своего домика? Почему? Быстро ли ползет улитка? Она увидела ребят и сказала: «Я так тихо мчалась, так медленно неслась». Можно ли так сказать? Как сказать правильно?

Улитка стала загадывать детям лесные загадки: «Колючая, маленькая - это ежик или елочка? Пушистый, маленький - это зайчик или белочка?»

- Теперь вы опишите меня и расскажите, какая я, что у меня есть, какую песенку про меня дети поют.

Составление сказки «Приключения Маши в лесу»

Воспитатель спрашивает: «Зачем Маша пошла в лес? Зачем вообще ходят в лес? (За грибами, ягодами, цветами, погулять.) Что с ней могло случиться? (Заблудилась, встретила кого-то.) Этот прием предотвращает появление одинаковых сюжетов и показывает детям возможные варианты его развития.

«Расскажем про белочку»

Цель: *составлять совместный рассказ, соблюдая структуру высказывания.*

- Давай еще раз посмотрим на белочку (вспомни, какая она, что умеет делать) и составим рассказ про белочку, которая встретила волка. Сначала скажи, какая была белочка? (Смелая, веселая, шустрая, находчивая.) А волк какой? (Злой, сердитый, недобрый.) Я начну рассказывать, а ты заканчивай. Как-то раз белочка побежала погулять... (и шишек набрать). Она залезла... (на высокую сосну). А на сосне шишек... (много, видимо-невидимо). Только сорвала первую шишку... (увидела волка). Но белочка... (не испугалась). Она бросила... (шишку прямо на волка). На лбу у него... (выросла шишка). Давайте нарисуем белочку, сосну, волка и шишку.

«В гостях у лесника»

Цель: упражняться в подборе однокоренных слов, побуждать детей к составлению творческого рассказа.

- Дети, сегодня мы пойдем в гости к дедушке, который следит за порядком в лесу, охраняет его. Это лесник. Дом его стоит в лесу. Это какой дом? (Лесной.) К дому лесника ведет тропинка. Это какая тропинка? (Лесная.) Послушайте слова: «лес», «лесник», «лесной». Какая часть слышится во всех словах? (Лес.) Лесная тропинка узкая, а дорога... (широкая). Деревья в лесу высокие, а кусты... (низкие). Вот речка глубокая, а ручеек... (мелкий).

- Как много тропинок в лесу! По какой бы нам пойти? У кого спросить? А вот белочка. Здравствуй, белочка! Как найти дорогу к леснику?

- Отгадайте мою загадку. Рыжая, пушистая, на сосну взбирается, шишками

кидается.

Дети отгадывают, что это белка. Белка просит:

- Опишите меня, чтобы было видно, какая я и что умею делать.

При затруднении воспитатель помогает связками: шубка у тебя...; на ушках...; хвостик у тебя...; ты умеешь... и очень любишь...

Белка говорит, что она любит прыгать с ветки на ветку. Взрослый ставит ветку, белка прыгает, а дети называют действие: прыгает, спрыгивает, перепрыгивает, запрыгивает, выпрыгивает.

Воспитатель предлагает детям составить рассказ про то, как они встретили белку, и зарисовать схему встречи с белкой, чтобы потом рассказать леснику.

ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ ПО РАЗВИТИЮ РЕЧИ ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА (6 - 7 ЛЕТ)

«Что такое звук, слово, предложение?»

Цель: уточнить представления детей о звуковой и смысловой стороне слова.

Взрослый спрашивает: «Какие звуки ты знаешь? (Гласные - согласные, твердые - мягкие, звонкие - глухие.) Как называется часть слова? (Слог.) Что обозначает слово... стол? (Предмет мебели.)».

- Все, что нас окружает, имеет свое название и что-то обозначает. Поэтому мы и говорим: «Что значит (или обозначает) слово?» Слово звучит и называет все предметы вокруг, имена, животных, растения.

- Что такое имя? Как мы различаем друг друга? По именам. Назови имена своих родителей, родных и близких. У нас в доме есть кошка, собака. Как их зовут? У людей имена, а у животных... (клички).

У каждой вещи есть свое имя, название. Давай посмотрим вокруг и скажем: что может двигаться? что может звучать? на чем можно сидеть? спать? ездить?

- Подумай, почему так называют: «пылесос», «скакалка», «самолет», «самокат», «мясорубка»? Из этих слов понятно, для чего они нужны.

- У каждой буквы тоже есть свое имя. Какие буквы ты знаешь? Чем буква отличается от звука? (Буква пишется и читается, звук произносится.) Из букв

мы складываем слоги и слова.

- Назови, какие имена детей начинаются на гласный звук «а» (Аня, Андрей, Антон, Алеша). А с какого звука начинаются имена Ира, Игорь, Инна? Подбери имена, которые начинаются на твердый согласный (Рома, Наташа, Рая, Стас, Володя), на мягкий согласный (Лиза, Кирилл, Леня, Лена, Митя, Люба).

- Мы будем играть со словами и узнавать, что они обозначают, как звучат, с какого звука начинаются.

«Найди звук»

Цель: находить слова с одним и двумя слогами.

- Найди слова с одним и двумя слогами. Сколько слогов в слове «цыпленок»? (Слово «жук» состоит из одного слога, «шуба», «шапка», «жаба», «забор», «цапля» - из двух, «цыпленок» - из трех.)

- Какие слова начинаются с одинакового звука? Назови эти звуки.

(Слова «шапка» и «шуба» начинаются со звука «Ш», слова «жук» и «жаба» - со звука «Ж», слова «забор», «замок» - со звука «З», слова «цыпленок», «цапля» - со звука «Ц».)

- Назови овощи, фрукты и ягоды со звуками «Р» (морковь, виноград, груша, персик, гранат, смородина), «РЬ» (перец, репа, редька, мандарин, черешня, абрикос), «Л» (баклажан, яблоко, кизил), «ЛЬ» (малина, лимон, апельсин, слива).

«Картина - корзина»

Цель: находить слова с тремя слогами, подбирать слова, сходные по звучанию.

Вместе с ребенком взрослый рассматривает рисунок, на котором изображены: картина, ракета, лягушка.

- Сколько слогов в словах «картина», «лягушка», «ракета»? (Три.)

- Подбери слова, сходные по звучанию с этими словами: «картина» (корзина, машина), «лягушка» (подушка, кадушка), «ракета» (конфета, котлета),

«вертолет» (самолет), «береза» (мимоза).

- Что делает лягушка (прыгает, плавает), ракета (летит, мчится), картина (висит)?

Ребенок произносит все слова и говорит, что у каждого из этих слов по три слога.

«Едем, летим, плывем»

Цель: учить детей находить заданный звук в начале, середине и конце слова.

На рисунке шесть картинок, изображающих транспорт: вертолет, самолет, автобус, троллейбус, теплоход, трамвай (рис. 4).

- Назови все предметы одним словом. (Транспорт.)

- Скажи, сколько слогов в этих словах? (Во всех словах, кроме слова «трамвай», по три слога.) Какой звук встречается во всех этих словах (в начале, середине, конце слова)? (Звук «Т» встречается в начале слов «троллейбус», «теплоход», «трамвай», в середине слов «вертолет», «автобус», в конце слов «вертолет», «самолет».)

- Составь предложение с любым словом («Самолет летит быстро»).

- Скажи, что летает? (Самолет, вертолет.) Что едет? (Автобус, троллейбус, трамвай.) Что плывет? (Теплоход.)

- Угадай по первому и последнему звуку, какой вид транспорта я задумала: Т-С (троллейбус), А-С (автобус), С-Т (самолет), В-Т (вертолет), М-О (метро), Т-И (такси).

«Что вы видите вокруг?»

Цель: уточнить представления детей о названии предметов.

- Назови предметы, которые ты видишь вокруг. Как мы отличаем один предмет от другого? (За столом сидят, занимаются, едят, на стуле сидят.)

- Если перед тобой будут стоять две девочки, обе в красных платьях, с белыми бантиками. Как мы их различаем? (По именам.)

- Что означают слова... «мяч», «кукла», «ручка»?
- У меня в руке... ручка. Что ею делают? (Пишут.) У двери тоже есть ручка. Почему эти предметы называют одним и тем же словом? (Их держат руками.) Что значит слово «ручка», обозначающая этот предмет? (Ею пишут.) А что обозначает слово «ручка» (показываем на дверную ручку)? («Ею открывают и закрывают дверь».)

- Можешь ли ты назвать слова, которые ничего не обозначают? Послушай стихотворение Ирины Токмаковой «Плим»:

Ложка - это ложка. А я придумал слово.

Ложкой суп едят. Смешное слово - плим.

Кошка - это кошка. Я повторяю снова -

У кошки семь котят. Плим, плим, плим.

Тряпка - это тряпка. Вот прыгает и скачет -

Тряпкой вытру стол. Плим, плим, плим.

Шапка - это шапка. И ничего не значит

Оделся и пошел. Плим, плим, плим.

- Придумай и ты такие слова, которые ничего не значат (трам-татам, тутуру).

«Скажи, какое»

Цель: называть признаки предмета и действия; обогащать речь прилагательными и глаголами; подбирать слова, близкие по смыслу.

- Когда мы хотим рассказать о предмете, какой он, какие слова называем?

- Послушай стихотворение М.Щеловановой «Утро»:

Какое сегодня утро? Сегодня не будет солнца,

Сегодня плохое утро, Сегодня не будет солнца,

Сегодня скучное утро Сегодня будет хмурый,

И, кажется, будет дождь. Серый, пасмурный день.

- Почему же плохое утро? - Почему же не будет солнца?

Сегодня хорошее утро, Наверное, будет солнце,

Сегодня веселое утро Обязательно будет солнце

И тучи уходят прочь. И прохладная синяя тень.

- О чем говорится в этом стихотворении? (О солнечном и пасмурном утре.) Как сказано про первый день в стихотворении, какой он? (Хмурый, серый.) Как сказать другими словами про этот день? Подберите слова, близкие по смыслу (дождливый, грустный, скучный, неприветливый). А если утро солнечное, как можно еще сказать, какое оно? Подберите слова, близкие по смыслу (веселое, радостное, голубое, безоблачное). Что еще может быть хмурым? (Настроение, погода, небо, человек.) Что может быть солнечным?

- Есть еще слова, которые называют, что делает человек, что можно делать с тем или иным предметом. Если человек хмурится, как об этом сказать по-другому? (Грустит, печалится, расстроился, обиделся.)

- А есть такие слова и выражения, которые выражают смысл не совсем точно. Я слышала, как другие дети говорили: «Папа, иди шепотом», «Это я проснул сестричку», «Я ботинки наизнанку надел». Можно ли так сказать? Как надо сказать правильно?

«Найди точное слово»

Цель: учить детей точно называть предмет, его качества и действия.

- Узнай, о каком предмете я говорю: «Круглое, сладкое, румяное - что это?»

Предметы могут отличаться друг от друга не только по вкусу, но и по величине, цвету, форме.

- Дополни другими словами то, что я начну: снег белый, холодный... (еще какой?). Сахар сладкий, а лимон... (кислый). Весной погода теплая, а зимой... (холодная).

- Назови, какие вещи в комнате круглые, высокие, низкие.

- Вспомни, кто из животных как передвигается. Ворона... (летает), рыба... (плавает), кузнечик... (прыгает), уж... (ползает). Кто из животных как голос подает? Петух... (кукарекает), тигр... (рычит), мышь... (пищит), корова... (мычит).

- Помоги мне найти слова, противоположные по смыслу, в стихотворении Д.Чиарди «Прощальная игра»:

Скажу я слово высоко, Скажу тебе я слово трус,
А ты ответишь... (низко). Ответишь ты... (храбрец).

Скажу я слово далеко, Теперь начало я скажу -
А ты ответишь... (близко). Ну, отвечай... (конец).

- Теперь можешь придумать слова, противоположные по значению.

«Высокий - низкий»

Цель: учить сопоставлять предметы и находить слова, противоположные по смыслу.

К этой игре надо подобрать картинки: высокая елка, длинный карандаш, широкая ленточка, глубокая тарелка с супом, веселое лицо девочки (смеется или улыбается), мальчик в перепачканной одежде, а также: маленькая елочка, короткий карандаш, узкая ленточка, грустное лицо девочки, мальчик в чистой одежде, мелкая тарелка (рис. 5).

- Посмотри на рисунки. Назови слова, противоположные по смыслу. Скажи, чем отличаются похожие лица и предметы.

Высокая - низкая (елка - елочка), длинный - короткий (карандаш), широкая - узкая (лента), грустное - веселое (лицо девочки), глубокая - мелкая (тарелка), чистый - грязный (мальчик).

На следующем рисунке: большой дом и маленький домик, река - ручей, клубника - земляника.

- Назови, что ты видишь на этих рисунках? Составь предложения со словами, противоположными по смыслу. («Я нарисовал большой дом и маленький

домик». «Река глубокая, а ручей мелкий». «Ягоды у клубники крупные, а у земляники мелкие».)

- Послушай отрывок из стихотворения Сильвы Капутикян «Маша обедает»:

...Никому отказа нет,
Подан каждому обед:
Собачке - в миске,
В блюдечке - киске,
Курочке-несушке -
Пшена в черепушке,
А Машеньке - в тарелке,
В глубокой, не в мелкой.

- Что бывает глубоким и мелким? Как ты понимаешь выражение: глубокая река (имеет большую глубину); глубокая тайна (скрытая); глубокое чувство (сильное); мелкая река (имеет небольшую глубину); мелкий дождь (несильный); мелкий песок (некрупный).

«Это правда или нет?»

Цель: находить неточности в стихотворном тексте.

- Послушай стихотворение Л.Станчева «Это правда или нет?». Надо внимательно слушать, тогда можно заметить, чего на свете не бывает.

Теплая весна сейчас,
Виноград созрел у нас.
Конь рогатый на лугу
Летом прыгает в снегу.
Поздней осенью медведь
Любит в речке посидеть.
А зимой среди ветвей
«Га-га-га!» - пел соловей.

- Быстро дайте мне ответ: это правда или нет?
- Послушай, как говорили другие дети, подумай, можно ли так сказать, и скажи, как надо сказать правильно:
«Тетя, посмотри: у лошадки два хвостика - один на голове, другой на спинке»;
«Папочка, это лошадке подметки подбивают»; «Папа, тут дрова недавно пилили: вон на снегу пилилки валяются»; «Я немножко открыла глаза и смотрела шепотом»; «Мамочка, я тебя громко-громко люблю».
- Можешь ли ты придумать небылицы или путаницы, чтобы другие дети или взрослые их распутали.

«Найди другое слово»

Цель: точно обозначать ситуацию; подбирать синонимы и антонимы.

- Папа решил сделать детям качели, Миша принес ему веревку. «Нет, эта веревка не годится, она оборвется». Миша принес ему другую. «А вот эта ни за что не оборвется». Какую веревку сначала принес Миша? (Тонкую, ветхую.) А затем? (Крепкую, прочную.)
- Качели папа делал летом. Но вот наступила... зима. Миша рос крепким мальчиком (здоровым, сильным). Вышел он покататься на коньках и почувствовал под ногами крепкий лед. Как сказать по-другому? (Прочный, нехрупкий.) Мороз крепчал (становился сильнее).
- Как ты понимаешь выражение «крепкий орешек»? (Его трудно разбить, сломать.) Так говорят не только про орехи, но и про людей, которых никакие невзгоды не сломают. О них говорят: «крепкий духом» (значит, сильный, стойкий человек).
- Объясните, что значат слова: «крепкая ткань» (прочная), «крепкий сон» (глубокий), «крепкий чай» (очень крепкий, не разбавленный кипятком). Какие выражения со словом «крепкий» вам встречались в сказках и в каких? (В сказке «Козлята и волк» коза крепко-накрепко (очень строго) приказывала детям, чтобы они крепко-накрепко (очень крепко) запирали дверь.)
- Придумайте предложения со словом «крепкий».

- Я вам буду называть слова, а вы говорите мне слова с противоположным смыслом: длинный, глубокий, мягкий, легкий, тонкий, густой, сильный; говорить, смешить, падать, смеяться, бежать.

- Придумайте рассказ, чтобы в нем были слова, противоположные по смыслу. Можете брать слова, которые мы только что называли.

«Назови одним словом»

Цель: находить слова, точно оценивающие ситуацию.

- Решал ученик задачу и никак не мог ее решить. Думал он долго, но все-таки решил ее! Какая ему попала задача? (Трудная, сложная, тяжелая.) Какое из этих слов наиболее точное? (Трудная.) Про что мы говорим тяжелый, тяжелая, тяжелые? Замените выражения: тяжелый груз (имеющий большой вес), тяжелый сон (непокойный), тяжелый воздух (неприятный), тяжелая рана (опасная, серьезная), тяжелое чувство (мучительное, горестное), тяжелый на подъем (с трудом решается на что-то), тяжелое наказание (суровое).

- Как вы понимаете выражения «трудная работа» (она требует большого труда), «трудный день» (нелегкий), «трудный ребенок» (с трудом поддающийся воспитанию). Какие еще выражения с этим словом вы слышали?

- Послушай стихотворение Е.Серовой «Подскажи словечко». Ты будешь мне подсказывать нужные слова.

Гладко, плавно лился стих, Говорю я брату: «Ох!

Вдруг споткнулся и притих. С неба сыплется горох!»

Ждет он и вздыхает: «Вот чудак, - смеется брат, -

Слова не хватает. Твой горох - ведь это... (град)».

Чтобы снова в добрый путь От кого, мои друзья,

Стих потек, как речка, Убежать никак нельзя?

Помоги ему чуть-чуть, Неотвязно в ясный день

Подскажи словечко. Рядом с нами бродит... (тень).

- Придумай рассказ, чтобы в нем были такие слова: «большой», «огромный», «громадный»; «маленький», «крошечный», «малюсенький»; «бежит», «мчится», «несется»; «идет», «плетется», «тащится».

«Кто у кого»

Цель: соотносить название животных и их детенышей, подбирать действия к названию животных.

Ребенок рассматривает рисунки (рис. 6) - животные с детенышами: курица и цыпленок клюют зернышки (или пьют воду), кошка и котенок лакают молоко (вариант - играют клубочком), собака и щенок грызут кость (вариант - лают), корова и теленок щиплют траву (вариант - мычат), лошадь и жеребенок жуют сено (вариант - скачут), утка и утенок плавают (крякают).

- Назови животных и их детенышей.

- Подбери определения к названиям детенышей животных: скажи, какая курица (кошка, собака, корова, утка, лошадь), какой цыпленок (котенок, щенок, теленок, жеребенок, утенок)?

«Один - много»

Цель: упражняться в образовании множественного числа и правильном употреблении слов в родительном падеже; подбирать к словам определения и действия; находить в словах первый звук, определять количество слогов, подбирать слова, сходные по звучанию.

- Это - шар, а это... (шары). Здесь много... (шаров). Какие шары? (Красные, синие, зеленые.) Как одним словом сказать, что все шары разного цвета? (Разноцветные.)

- Это - мак, а это... (маки). В букете много... (маков). Какие они? (Красные.) Что еще бывает красным? Как ты понимаешь выражение «красная девица»? Где встречается такое выражение? В каких сказках?

- Отгадай загадку: «Сидит дед, во сто шуб одет. Кто его раздевает, тот слезы проливает». Это... (лук). Какой он? (Желтый, сочный, горький, полезный.) В

корзине много чего? (Лука.)

- Что это? Чего здесь много?

- А если все предметы исчезнут, как мы скажем, чего не стало? (Игл, пил, мишек, мышек, шишек, ложек, ножек, кошек.)

«Составь описание»

Цель: учить детей описывать предмет, называя его признаки, качества, действия.

- Опиши ягоду или фрукт, который ты больше всего любишь, а мы отгадаем.
(«Он круглый, красный, сочный, вкусный - это мой любимый... помидор»; «Он темно-бордового цвета, а внутри у него много-много разных зернышек, сладких и спелых, это мой любимый фрукт... гранат».)

Приведем пример занятий, где тесно переплетаются все речевые задачи: воспитание звуковой культуры речи, словарная работа, формирование грамматического строя речи и развитие связной речи.

«Придумай рассказ»

Цель: учить детей понимать переносное значение слов и выражений, которые в зависимости от словосочетаний меняют свое значение, и переносить их в связное высказывание.

- Закончи фразу:

1. Подушка мягкая, а скамейка... (жесткая).

Пластилин мягкий, а камень... (твердый).

2. Ручей мелкий, а речка... (глубокая).

Ягоды смородины мелкие, а клубники... (крупные).

3. Кашу варят густую, а суп... (жидкий).

Лес густой, а иногда... (редкий).

4. После дождя земля сырая, а в солнечную погоду... (сухая).

Покупаем картофель сырой, а едим... (вареный).

5. Купили свежий хлеб, а на другой день он стал... (черствый).

Летом мы ели свежие огурцы, а зимой... (соленые).

Сейчас воротничок свежий, а завтра он будет... (грязный).

- Объясни, как ты понимаешь эти выражения: дождь озорничал; лес дремлет; дом растет; ручьи бегут; песня льется.

- Как сказать по-другому: злая зима (очень холодная); колючий ветер (резкий); легкий ветерок (прохладный); золотые руки (все умеют делать красиво); золотые волосы (красивые, блестящие)?

- Где ты встречал выражение «злая зима»? (В сказках.) К кому относится слово «злая»? (Злая мачеха, злая ведьма, злая Баба Яга.)

- Придумай складное окончание к фразам: «Медвежонок, где гулял? (Мед на дереве искал.) Медвежата, где вы были? (По малину в лес ходили, на полянке мы бродили.) Медвежонок мед искал (и братишку потерял)».

- Придумай рассказ про двух медвежат, а я запишу его, потом прочитаем папе (бабушке, сестре).

«Скажи точнее»

Цель: развивать точность словоупотребления в связных повествовательных рассказах.

- Послушай, что я расскажу. Там, где я буду останавливаться, ты будешь мне помогать: подбирать слова и составлять предложения.

Жили-были три брата: ветер, ветерок и ветрище. Ветер говорит: «Я самый главный!» Какой может быть ветер? (Сильный, резкий, порывистый, холодный...) Ветрище не согласился с братом: «Нет, это я самый главный, меня и зовут ветрище!» Какой ветрище? (Могучий, злой, суровый, ледяной.) Ветерочек слушал их и думал: «А какой же я?» (Легкий, нежный, приятный,

ласковый...) Долго спорили братья, но так ничего и не выяснили. Решили они силой помериться. Подул ветер. Что произошло? (Деревья закачались, травка пригнулась к земле.) Что делал ветер? (Дул, мчался, гудел, ворчал.) Подул ветер-ветрище. Что он делал? (Сильно дул, выл, завывал, стремительно несся.) Что после этого случилось? (Ветки у деревьев сломались, трава полегла, тучи набежали, птицы и звери спрятались.) И вот подул ветерок. Что он делал (дул ласково и нежно, шелестел листвой, озорничал, раскачивал веточки). Что произошло в природе? (Листочки зашелестели, птички запели, стало прохладно и приятно.)

- Придумай сказку о ветре, ветерочке или ветрище. Можно обо всех сразу. Кем они могут быть в сказке? (Братьями, соперниками, друзьями, товарищами.) Что могут они делать? (Дружить, мериться силой, спорить, разговаривать.)

ПРИЛОЖЕНИЯ



Рис. 1

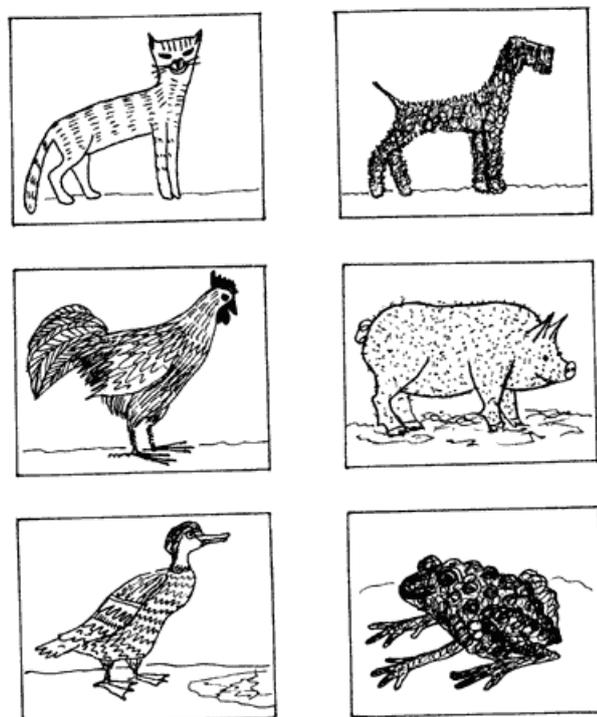


Рис. 2

«Составь описание»

Цель: учить детей описывать предмет, называя его признаки, качества, действия.

- Опиши ягоду или фрукт, который ты больше всего любишь, а мы отгадаем.
(«Он круглый, красный, сочный, вкусный - это мой любимый... помидор»; «Он темно-бордового цвета, а внутри у него много-много разных зернышек, сладких и спелых, это мой любимый фрукт... гранат».)

Приведем пример занятий, где тесно переплетаются все речевые задачи: воспитание звуковой культуры речи, словарная работа, формирование грамматического строя речи и развитие связной речи.

«Придумай рассказ»

Цель: учить детей понимать переносное значение слов и выражений, которые в зависимости от словосочетаний меняют свое значение, и переносить их в связное высказывание.

- Закончи фразу:

1. Подушка мягкая, а скамейка... (жесткая).

Пластилин мягкий, а камень... (твердый).

2. Ручей мелкий, а речка... (глубокая).

Ягоды смородины мелкие, а клубники... (крупные).

3. Кашу варят густую, а суп... (жидкий).

Лес густой, а иногда... (редкий).

4. После дождя земля сырая, а в солнечную погоду... (сухая).

Покупаем картофель сырой, а едим... (вареный).

5. Купили свежий хлеб, а на другой день он стал... (черствый).

Летом мы ели свежие огурцы, а зимой... (соленые).

Сейчас воротничок свежий, а завтра он будет... (грязный).

- Объясни, как ты понимаешь эти выражения: дождь озорничал; лес дремлет; дом растет; ручьи бегут; песня льется.
- Как сказать по-другому: злая зима (очень холодная); колючий ветер (резкий); легкий ветерок (прохладный); золотые руки (все умеют делать красиво); золотые волосы (красивые, блестящие)?
- Где ты встречал выражение «злая зима»? (В сказках.) К кому относится слово «злая»? (Злая мачеха, злая ведьма, злая Баба Яга.)
- Придумай складное окончание к фразам: «Медвежонок, где гулял? (Мед на дереве искал.) Медвежата, где вы были? (По малину в лес ходили, на полянке мы бродили.) Медвежонок мед искал (и братишку потерял)».
- Придумай рассказ про двух медвежат, а я запишу его, потом прочитаем папе (бабушке, сестре).

«Скажи точнее»

Цель: развивать точность словоупотребления в связных повествовательных рассказах.

- Послушай, что я расскажу. Там, где я буду останавливаться, ты будешь мне помогать: подбирать слова и составлять предложения.



Puc. 3

Puc. 4

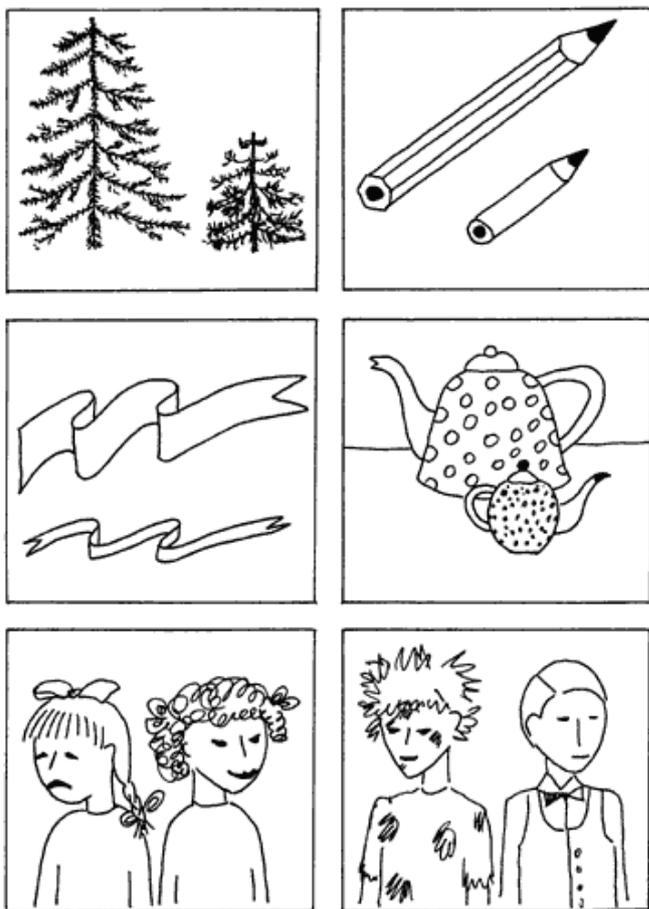


Рис. 5

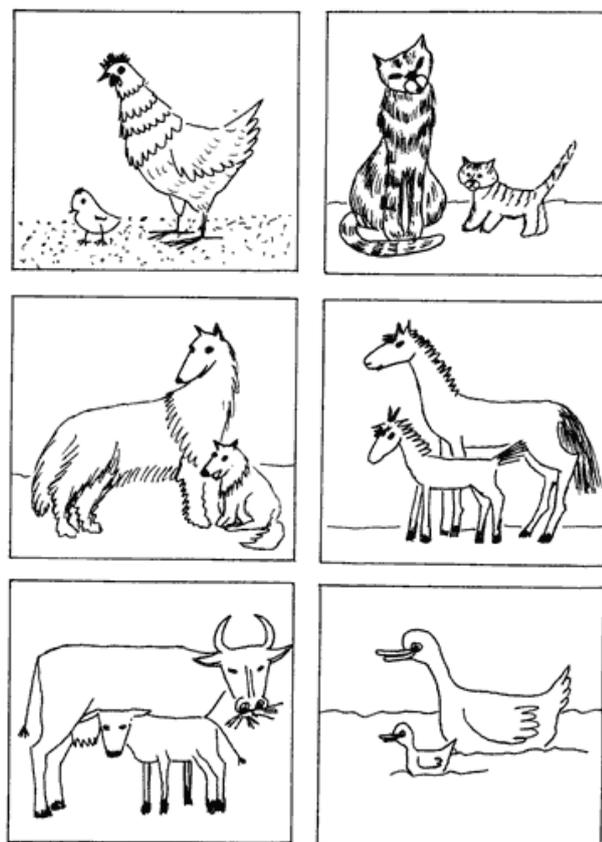


Рис. 6

Игры с обучением
Дидактические игры по
развитию речи.

"Закончи предложение"

(употребление сложноподчинённых предложений)

- Мама положила хлеб... куда? (в хлебницу)
- Брат насыпал сахар... куда? (в сахарницу)
- Бабушка сделала вкусный салат и положила его... куда? (в салатницу)
- Папа принёс конфеты и положил их ... куда? (в конфетницу)
- Марина не пошла сегодня в школу, потому что... (заболела)

- Мы включили обогреватели, потому что... (*стало холодно*)
- Я не хочу спать, потому что... (*ещё рано*)
- Мы поедем завтра в лес, если... (*будет хорошая погода*)
- Мама пошла на рынок, чтобы... (*купить продукты*)
- Кошка забралась на дерево, чтобы... (*спастись то собаки*)

"Режим дня"

8-10 сюжетных или схематических картинок о режиме дня. Предложить рассмотреть, а затем расположить в определённой последовательности и объяснить.

"Кому угощение?"

(употребление трудных форм существительных)

Педагог говорит, что в корзинке подарки для зверей, но боится перепутать кому что. Просит помочь. Предлагаются картинки с изображением медведя, птиц - гусей, кур, лебедей, лошади, волка, лисы, рыси, обезьяны, кенгуру, жирафа, слона. Кому мёд? Кому зерно? Кому мясо? Кому фрукты?

"Назови три слова"

(активизация словаря)

Дети становятся в шеренгу. Каждому участнику по очереди задаётся вопрос. Нужно, делая три шага вперёд, давать с каждым шагом три слова-ответа, не замедляя темпа ходьбы.

- Что можно купить? (платье, костюм, брюки)
- Что можно варить? Что можно читать? Чем можно рисовать? Что может летать? Что может плавать? Что (кто) может скакать? И т. д.

"Кто кем хочет стать?"

(употребление трудных форм глагола)

Детям предлагаются сюжетные картинки с изображением трудовых действий. Чем заняты мальчики? (Мальчики хотят сделать макет самолёта) Кем они хотят стать? (Они хотят стать лётчиками). Детям предлагается придумать предложение со словом хотим или хочу.

"Зоопарк"

(развитие связной речи)

Дети садятся в круг, получая по картинке, не показывая их друг другу. Каждый должен описать своё животное, не называя его, по такому плану:

1. Внешний вид;
2. Чем питается.

Для игры используются "игровые часы". Вначале крутят стрелку. На кого она укажет, тот начинает рассказ. Затем вращением стрелки определяют, кто должен отгадывать описываемое животное.

Речевые игры

1. Учить подбирать определения и эпитеты – (Какие бывают собаки: большие, маленькие, санитарные, служебные...);
2. Подбирать действия к предмету – (Ветер что делает: воет, парус надувает, листья срывает...);
3. Подбирать обстоятельства – (Трудиться можно как? – Хорошо, спустя рукава, быстро);
4. Подбирать синонимы – (Большой, огромный, громадный);
5. Находить пропущенные слова – (Пришел почтальон, он принес...);
6. Игра «Наоборот». Упражнять в названии антонимов (день – ночь, печаль – радость);
7. Отгадывать: «Кто ты?» (в различных житейских обстоятельствах – от дочки, внучки до посетителя);
8. Длинные – короткие слова (линейность слова можно измерять разведением

ладошек в стороны или шагами: пол – парикмахерская);

9. Подбирать слова: шить...платье, штопать...носки, завязывать...шнурки, вязать...шарф;

10. Игра – «Бюро находок» (вы потеряли предмет красного цвета, круглой формы...);

Дети знакомятся с терминами «Слово», «звук», «слог». Каждый предмет имеет свое название. В общем каждый предмет называем словом. На свете много разных слов (мы частенько улетаем в мир слов).

Есть сладкое слово? (конфета)

Есть соленое слово? (соль)

Есть быстрое слово? (ракета)

Есть вкусное слово? (котлета)

... кислое слово? (лимон)

... смешное слово? (клоун)

... горькое слово? (лук)

... медленное слово? (черепаха)

Слова как и предметы бывают короткие и длинные.

Назовите короткое? (мало звуков)

Назовите длинное? (много звуков)

Все эти слова звучат по-разному т.к. в них живут разные звуки.

Пальчиковые игры

МОЯ СЕМЬЯ

Этот пальчик - дедушка,

Этот пальчик - бабушка,

Этот пальчик - папочка,

Этот пальчик - мамочка,

Этот пальчик - я,

Вот и вся моя семья!

Поочередное сгибание пальцев, начиная с большого. По окончании покрутить кулачком .

ПРЯТКИ

В прятки пальчики играли

И головки убирали.

Вот так, вот так,

И головки убирали.

Ритмично сгибать и разгибать пальцы. Усложнение: поочередное сгибание пальчика на обеих руках.

ПАЛЬЧИК-МАЛЬЧИК

- Пальчик-мальчик, где ты был?

- С этим братцем в лес ходил,

С этим братцем щи варил,

С этим братцем кашу ел,

С этим братцем песни пел.

На первую строчку показать большие пальцы на обеих руках. Затем поочередно соединять их с остальными пальцами.

УЛЕЙ

Вот маленький улей, где пчелы спрятались,

Никто их не увидит.

Вот они показались из улья.

Одна, две, три, четыре, пять!

Ззззз!

Пальцы сжать в кулак, затем отгибать их по одному. На последнюю строчку резко поднять руки вверх с растопыренными пальчиками - пчелы улетели.

ЧЕРЕПАХА

Вот моя черепаха, она живет в панцире.

Она очень любит свой дом.

Когда она хочет есть, то высовывает голову.

Когда хочет спать, то прячет её обратно.

Руки сжаты в кулаки, большие пальцы внутри. Затем показать большие пальцы и спрятать их обратно.

КАПУСТКА

Мы капустку рубимрубим,

Мы капустку солимсолим,

Мы капустку тремтрем,

Мы капустку жмёмжмём.

Движения прямыми ладонями вверхвниз, поочередное поглаживание подушечек пальцев, потирать кулачок о кулачек. Сжимать и разжимать кулачки.

ПЯТЬ ПАЛЬЦЕВ

На моей руке пять пальцев,

Пять хватальцев, пять держальцев.

Чтоб строгать и чтоб пилить,

Чтобы брать и чтоб дарить.

Их не трудно сосчитать:

Раз, два, три, четыре, пять!

Ритмично сжимать и разжимать кулачки. На счет - поочередно загибать пальчики на обеих руках.

МЫ РИСОВАЛИ

Мы сегодня рисовали,
Наши пальчики устали.
Наши пальчики встряхнем,
Рисовать опять начнем.
Плавно поднять руки перед собой, встряхивать кистями.

ПОВСТРЕЧАЛИСЬ

Повстречались два котенка: "Мяумяу!",
Два щенка: "Авав!",
Два жеребенка: "Игого!",
Два тигренка: "Ррр!"
Два быка: "Муу!".
Смотри, какие рога.

На каждую строчку соединять поочередно пальцы правой и левой рук, начиная с мизинца. На последнюю строчку показать рога, вытянув указательные пальцы и мизинцы.

ЛОДОЧКА

Две ладошки прижму
И по морю поплыву.
Две ладошки, друзья, -
Это лодочка моя.
Паруса подниму,
Синим морем поплыву.
А по бурным волнам
Плывут рыбки тут и там.

На первые строчки две ладони соединить лодочкой и выполнять волнообразные движения руками. На слова "паруса подниму" - поднять выпрямленные ладони вверх. Затем имитировать движения волн и рыбок.

РЫБКИ

Рыбки весело резвятся

В чистой тепленькой воде.

То сожмутся, разожмутся,

То зарюются в песке.

Имитировать руками движения рыбок в соответствии с текстом.

ДРУЖБА

Дружат в нашей группе Девочки и мальчики.

Обхватить правой ладонью левую и покачивать в ритме стихотворения

Мы с тобой подружим Маленькие пальчики.

Обхватить левую ладонь правой и покачивать в ритме стихотворения

Один, два, три, четыре, пять. Пять, четыре, три, два, один.

Соединить пальчики обеих рук, начиная с
большого. Затем соединять, начиная с мизинца.

МЫ ПИСАЛИ

Мы писали, мы писали, Наши пальчики устали.

ритмично сжимать и разжимать кулаки.

Вы скачите, пальчики,

пальчики " скачут" по столу

Как солнечные зайчики.

указательный и средний пальцы вытянуть вверх, остальные выпрямить и соединить.

Прыгскок, прыгскок, Прискакали на лужок.

пальчики "скачут" по столу.

Ветер травушку качает, Влево вправо наклоняет.

- легкие движения кистями рук вправо влево

Вы не бойтесь ветра, зайки,

погрозить пальчиком.

Веселитесь на лужайке.

На последнюю помахать пальцами обеих рук

ЗАМОК

На дверях висит замок.

Пальцы в замочек, слегка покачивать

Кто его открыть бы смог?

"замочком" впередназад

Мы замочком повертели,

Повертеть "замочком"

Мы замочком покрутили

Пальцы остаются сомкнуты, а ладошки трутся друг о друга.

Мы замочком постучали,

Пальцы сомкнуты, а ладошки стучат друг о друга.

Постучали, и открыли!

Показать ладошки.

ЗАЙЦЫ

Скачет зайка косой

Под высокой сосной.

Под другою сосной

Скачет зайка другой.

Указательный и средний пальцы правой руки вытянуть, остальные выпрямить и соединить. На вторую строчку - ладонь левой руки поднять вертикально вверх, пальцы широко расставить, на третью строчку - ладонь правой руки поднять вертикально вверх, пальцы широко расставлены. На последнюю строчку - указательный и средний пальцы левой руки вытянуть, остальные выпрямить и соединить.

НА ПОСТОЙ

Русская игра

Руки перед грудью, ладони сомкнуты. Мизинцы - дети (говорят тоненьким голосом). Безымянные пальцы - мама (говорит обычным голосом). Средние пальцы - папа (говорит низким голосом). Указательные пальцы - солдаты (говорят басом). Скрещенные большие пальцы - порог избы.

Ночь, в избе все спят.

Раздается стук.

Солдаты : Туктук! Указательные пальцы постукивают друг о друга.

Дети : Кто там? Постукивают друг о друга мизинцы

Солдаты : Два солдата пришли переночевать! Постукивают указательные пальцы

Дети : Спросим у мамы. Мама! Постукивают мизинцы

Мама : Что дети? Постукивают безымянные

Дети : Два солдата пришли переночевать! Постукивают мизинцы

Мама : Спросите у папы. Постукивают безымянные

Дети : Папа! Постукивают мизинцы

Папа : Что, дети? Постукивают средние пальцы

Дети : Два солдата пришли переночевать! Постукивают мизинцы

Папа : Впустите! Постукивают средние пальцы

Дети : Входите! Постукивают мизинцы

Солдаты : Ах, какая благодать, что пустили переночевать! Указательные пальцы "пляшут" совершая перекрестные движения

Солдаты : Войдем! Сомкнутые ладони поворачиваются пальцами к груди. Затем следует быстрый полуоборот рук так, чтобы соприкоснулись тыльные стороны ладоней.

Руки вытягиваются вперед.

С ДОБРЫМ УТРОМ!

С добрым утром, глазки! Вы проснулись?

Указательными пальцами поглаживать глаза

Сделать из пальцев "бинокль" посмотреть в него

С добрым утром, ушки!

Вы проснулись?

Ладонями поглаживать уши

Приложить ладони к ушам "Чебурашка"

С добрым утром, ручки!

Вы проснулись?

Поглаживать то одну, то другую ручки

Хлопки в ладоши

С добрым утром, ножки!

Вы проснулись?

Поглаживание коленок

Потопать ногами

С добрым утром, солнце!

Я - проснулся!

(проснулась)

Поднять руки вверх, посмотреть на солнце

(посмотреть вверх)

МАЛАНЬЯ

У Маланьи у старушки

Хлопки в ладоши, то правая, то левая рука сверху.

Жили в маленькой

Избушке

Сложить руки углом,

показать избушку.

Семь сыновей,

Показать семь пальцев.

Все без бровей,

Очертить брови пальцами.

Вот с такими ушами,

Растопыренные ладони поднести к ушам.

Вот с такими носами

Показать длинный нос двумя растопыренными пальцами.

Вот с такими усами,

Очертить пальцами длинные "гусарские" усы.

Вот с такой головой,

Очертить большой круг вокруг головы.

Вот с такой бородой!

Показать руками большую окладистую бороду

Они не пили, не ели,

Одной рукой поднести ко рту "чашку", другой - "ложку".

На Маланью все глядели,

Держа руки у глаз похлопать пальцами, как ресницами.

И все делали вот так...

Дети показывают загаданные действия

ГОСТИ

Русская игра

Ладони сомкнуты перед грудью, пальцы левой руки плотно прижаты к пальцам правой руки.

- Мама, мама! Мизинцы четыре раза постукивают друг о друга.

- Что, что, что? Три раза постукивают друг о друга указательные пальцы.

- Гости едут! Постукивают мизинцы.

- Ну и что? Постукивают указательные пальцы.

- Здравсьте, здрастье! Средний и безымянный пальцы дважды перекрещиваются с теми же пальцами другой руки, обходя их то справа, то слева.

- Чмок, чмок, чмок! (Гости целуются) Средний и безымянный пальцы постукивают по тем же пальцам другой руки.

БРАТЦЫ

Засиделись в избушке братцы.

Поднять руку, ладонь выпрямлена, пальцы сомкнуты.

Захотел меньшей прогуляться

Отвести вбок мизинец (строго в плоскости ладони) и задержать его в этой позиции на 2-3 секунды.

Да скучно ему гулять одному.

Мизинец чуть покачивается, затем возвращается на исходную позицию.

Зовет он братца вдвоем прогуляться.

Вбок отвести два прижатых друг к другу пальца: мизинец и безымянный; задержать их в этой позиции на 2-3 секунды.

Да скучно им гулять двоим.

Мизинец и безымянный чуть покачиваются, затем возвращаются в исходную позицию.

Зовут братца втроем прогуляться.

Отвести вбок три прижатых друг к другу пальца: мизинец, безымянный и средний. Задержать их в этой позиции на 2-3 секунды.

Грустно старшим сидеть в избе.

Большой и указательный пальцы четыре раза соединяются кончиками.

Зовут они братцев домой к себе.

Все пальцы соединяются в щепоть, рука расслабляется.

При повторении игры работает другая рука. Когда движения станут привычными, можно попробовать играть двумя руками одновременно .

ЛАДУШКИ ЛАДОШКИ

Мыли мылом ручки.

Мыли мылом ножки.

Вот какие ладушки,
Ладушкиладошки!
Наварили кашки
Помешали ложкой.
Вот какие ладушки,
Ладушкиладошки!
Строили ладошки
Домик для матрешки.
Вот какие ладушки,
Ладушкиладошки!
Курочке Пеструшке
Накрошили крошек.
Вот какие ладушки,
Ладушкиладошки!
Хлопали ладошки
Танцевали ножки.
Вот какие ладушки,
Ладушкиладошки!
Прилегли ладошки
Отдохнуть немножко.
Вот какие ладушки,
Ладушкиладошки!

«Курочка Ряба»

Жили-были дед

(обведите двумя руками сверху вниз воображаемую бороду)

и баба

(изобразите, как завязывают под подбородком уголки платка).

И была у них курочка Ряба

(для детей младшего возраста постучите указательным пальцем по столу, а детям постарше покажите пальчиковое упражнение «Курочка»),

Спеша курочка яичко

(округлите пальцы и соедините их кончики).

Да не простое а золотое, Дед бил, бил

(постучите кулаком по «яичку»)

— не разбил. Баба била, била

(стучите кулаком по «яичку»)

— не разбила.

Мышка бежала

(для детей младшего возраста — пробегите всеми пальцами правой руки по столу, а детям постарше покажите пальчиковое упражнение «Мышка»),

Хвостиком махнула

(помашите указательным пальцем)

— яичко упало и разбилось

(уроните расслабленные руки на колени).

Дед плачет

(закройте лицо руками).

Баба плачет (закройте лицо руками).

А курочка кудахчет: «Не плачь, дед не плачь, баба, я снесу вам яичко

(округлите пальцы и соедините их кончики)

другое, не золотое, а простое.

«Репка»

Новые персонажи:

Репка — двумя руками сверху вниз «нарисуйте» в воздухе круг с заостренным кончиком внизу — по форме репы;

Внучка — пальчиковое упражнение «Бантик»;

Жучка — пальчиковое упражнение «Собака»;

Кошка — пальчиковое упражнение «Кошка»;

Мышка — пальчиковое упражнение «Мышка».

«Теремок»

В сказке «Теремок» на сцену выйдут следующие новые персонажи:

Лягушка — пальчиковое упражнение «Лягушка» ;

Зайчик — пальчиковое упражнение «Зайчик» ;

Лисичка — пальчиковое упражнение «Лиса»;

Волчок — пальчиковое упражнение «Волк»;

Медведь — пальчиковое упражнение «Медведь»;

Кроме того, надо будет изобразить и сам теремок — пальчиковое упражнение «Домик».

«Рукавичка»

Дополнительный персонаж — *рукавичка*

(покажите раскрытую ладонь).

«Колобок»

Новый персонаж — *Колобок*

(пальчиковое упражнение «Шарик»).

Когда Колобок поет свою песенку, ее следует сопровождать такими движениями:

Я колобок, колобок! По амбару метен

(пальчиковое упражнение «Веник»),

По сусекам скребен

(поскрести пальцами рук по столу),

На сметане мешен

(выполняйте движения, как при замесе теста).

В печку сажён

(выполните пальчиковое упражнение «Печка»),

На окошке стужён (выполните пальчиковое упражнение «Окошко» и подуйте в него).

Я от дедушки ушел

(изобразите дедушку)

Я от бабушки ушел

(изобразите бабушку),

Я от зайца ушел

(пальчиковое упражнение «Заяц»)...

* Пальчиковое упражнение «Печка»: согните пальцы под прямым углом к ладоням; большой палец левой руки согните и «спрячьте»; средний палец, безымянный и мизинец правой руки положите поверх пальцев левой руки, большой палец прижмите к указательному, а указательный вытяните — это «печная труба».

Пальчиковое упражнение «Окошко»: пальцы обеих ладоней округлите и сложите в виде овального окошка.

После исполнения песенки, при словах: «Покатился колобок дальше — только его и видели», можно поворачивать руками относительно друг друга.

«Аленушка и лиса»

В этой сказке юный артист должен будет показать

Аленушку — пальчиковое упражнение «Бантик».

Кроме сказочных героев, следует изобразить сказочные декорации:

Лес — пальчиковое упражнение «Деревья»;

Ягоды — пальчиковое упражнение «Ягоды»;

Дом — пальчиковое упражнение «Домик»

Кот, петух и лиса

В этой сказке всего три героя:

Кот. — пальчиковое упражнение «Кошка»;

Петух — пальчиковое упражнение «Петух»;

Лиса — пальчиковое упражнение «Лиса».

А также декорации и атрибуты:

Дом — пальчиковое упражнение «Домик»;

Лес — пальчиковое упражнение «Деревья»;

Окошко — сложите кисти рук в овальное окошечко и загляните в него;

Горошек — постучите указательным пальцем по столу.

«Лиса, заяц и петух»

В сказке «Лиса, заяц и петух» все персонажи уже хорошо знакомы нашим пальчикам-артистам, а избушку можно изобразить, выполнив *пальчиковое упражнение «Домик»*.

«Маша и медведь»

Маша — пальчиковое упражнение «Бантик».

Кроме сказочных героев понадобится показать и сказочные декорации:

Лес — пальчиковое упражнение «Деревья»;

Грибы — пальчиковое упражнение «Грибок».

Ягоды — пальчиковое упражнение «Ягоды»;

Дом — пальчиковое упражнение «Домик»;

Пирожки –перекладывайте из руки в руку воображаемые пирожки

Пенек - кулак, поставленный на стол;

Короб пальчиковое упражнение «Корзина»

Список литературы

- 1.Бондаренко А. К. Дидактические игры в детском саду: Книга для воспитателя детского сада. – 2-е изд., доработанное – М.: Просвещение, 1991
2. Бородич А.Н. Методика развития речи детей дошкольного возраста. – М.: Профессиональное образование, 1984.
- 3.Большакова С.Е. Работа логопеда с дошкольниками, игры и упражнения. – М.: АПО, 1996.
- 4.Букатов В.М. Педагогические тайнства дидактических игр: - М.: Московский психолого-социальный институт Флинта, 1997.
- 5.Волкова Г.А. Игровая деятельность в устранении заикания у дошкольников. – М.: 1983.
- 6.Ефименкова Л. Н. Формирование речи у дошкольников. – М.: Просвещение, 1981.
- 7.Выготский Л.С. Мышление и речь. Собр. Соч. в 6 т. Т 2 М.: Педагогика, 1982.
- 8.Глинка Г.А. Развиваю мышление и речь. Книга 1,2. СПб.: Питер, 2000.
- 9.Гризик Т.И. Тимощук Л.Е. Развитие речи детей 5 – 6 лет. М.: Просвещение, 2006.
- 10.Заводнова Н.В. Развитие логики и речи у детей. «Феникс» Ростов- на-Дону, 2005.
- 11.Максаков А.И. Правильно ли говорит ваш ребенок. – М.: 1983.
- Сохин Ф. А. Развитие речи у детей дошкольного возраста – М.: 1970.
12. Спиваковская А. С. Психотерапия: игра, детство, семья. Т.1. Апрель Пресс, ЗАО изд. ЭКСМО – Пресс, 2000.
13. Селиверстов В.И. Речевые игры с детьми. – М.: ВЛАДОС, 1994.
14. Усова А. П. Роль игры в воспитании детей. – М.: Просвещение, 1976.

15. Фомичева М.Ф. Воспитание у детей правильного произношения. – М.: Просвещение, 1981.

16. Чего на свете не бывает? Занимательные игры для детей от 3 до 6 лет. / Под ред. О.М. Дьяченко, Е.Л. Агаевой. – М.: Просвещение, 1991.

17. Удальцова Е. И., "Дидактические игры в воспитании и обучении дошкольников", Минск, 1976 .

18. Эльконин Д. Б. Психология игры – М.: Педагогика, 1978.

19. Эльконин Д.Б. Детская психология.– М.: Просвещение, 1960.

