Картотека речевых развивающих игр.

|  |  |
| --- | --- |
| «Всё наоборот».  1). Молчать – говорить, кричать.  2). Лежать – стоять.  3) Трудиться – лениться.  4). Начинать – заканчивать.  5). Продавать – покупать.  6). Зажигать – гасить.  7). Взлетать – приземляться.  8). Бодрствовать – спать.  9). Подниматься – опускаться. | Скажи наоборот».  1). Злая – добрая.  2). Неказистая – красивая.  3). Гладкошёрстная – пушистая.  4). Скучная – забавная.  5). Легкомысленная – серьёзная.  6). Печальная – весёлая.  7). Грозная – добрая. |
| «Какой? Какая? Какое?».  1). Яблоко какое? (спелое, ароматное, жёлтое, сладкое, вкусное, круглое).  2). Огурец какой? (зелёный, длинный, солёный, свежий).  3). Лимон какой? (жёлтый, кислый, полезный).  4). Арбуз какой? ( спелый, красный, сахаристый, вкусный, сладкий).  5). Смородина какая? ( чёрная, спелая, полезная, крупная, сочная).  6). Банан какой? (жёлтый, спелый, вкусный, большой). | «Какой? Какая? Какое?».  1). Осень какая? (золотистая, поздняя, щедрая, дождливая, тёплая, холодная).  2). Снег какой? ( белый, пушистый, мягкий, колючий).  3). Мороз какой? (сильный, лютый, бодрящий).  4). Лёд какой? (твёрдый, блестящий, гладкий). |
| «Какой?».  1). Воробей какой? (маленький, взъерошенный, крикливый, забавный, потешный, весёлый, прожорливый, невзрачный).  2). Соловей какой? (голосистый, весёлый).  3). Орёл какой? (грозный, большой).  4). Индюк какой? (важный, ворчливый).  5). Цыплёнок какой? (жёлтый, забавный, круглый, пушистый). | « Что умеют делать?».  1). Самолёт, птица, облако (летать).  2). Цветы, дети, тени (расти).  3). Комары, колокольчики, струны (звенеть).  4). Поэты, учёные, школьники (писать). |
| « Что делает?» .  1). Ворона каркает, а сорока …  2). Сова летает, а кролик …  3). Петух кукарекает, а курица …  4). Лягушка квакает, а лошадь … | « Кто это?».  1). Оса, пчела, кузнечик - насекомые.  2). Муравей, слон, журавль - живые существа.  3). Корова, лошадь, свинья - домашние животные.  4). Волк, лиса, лось - дикие животные.  5). Индюк, курица, петух - домашние птицы.  6). Журавли, скворцы, ласточки - перелётные птицы.  7). Гусь, утка, лебедь - водоплавающие птицы. |
| « Угадай, кто?».   1. Сторожит - … ( сторож ) 2. Варит сталь – … (сталевар ) 3. Работает в поле – … ( полевод ) 4. Выращивает хлеб -…( хлебороб ) 5. Чистит трубы - … (трубочист )\ 6. Проводит экскурсии - … ( экскурсовод ) | «Что лишнее».   * 1. Самолёт, аэроплан, дельтаплан, ковёр-самолёт.   2. Грузовик, трамвай, троллейбус, автобус.   3. Велосипед, самокат, мотоцикл.   4. Пароход, теплоход, катер, лодка.   5. Троллейбус, трамвай, автобус, поезд.   6. Самолёт, вертолёт, мотоцикл, аэроплан.   7. Пароход, пешеход, теплоход. |
| «Что лишнее».   1. Босоножки, валенки, туфли, сандалии. 2. Косынка, кепка, шляпа, ботинки. 3. Туфли, платье, рубашка, юбка. 4. Пальто, шуба, сапоги, куртка. 5. Шапка, босоножки, куртка, шарф. | «Что лишнее».   1. Бежать, лететь, плавать, учиться. 2. Радоваться, бросать, удивляться, печалиться. 3. Ходить, конструировать, рисовать, лепить. |
| «Что лишнее».   1. Чашка, кружка, блюдце, стакан. 2. Вилка, ложка, нож, тарелка. 3. Кастрюля, сковородка, тарелка, чайник. 4. Каша, макароны, картофель, компот. | «Что лишнее».   1. Гусь, курица, индюк, ворона. 2. Гусь, утка, лебедь, воробей. 3. Галка, воробей, скворец, ласточка. 4. Ворона, сорока, скворец, синица.   Птицы, животные, журавль, насекомые |
| «Что лишнее».   1. Ромашка, васильки, грузди, лютики. 2. Клубника, лютик, клюква, земляника. 3. Подберёзовик, груздь, лисичка, мак. 4. Помидор, апельсин, капуста, лук. 5. Тыква, клубника, брусника, малина. 6. Яблоки, груши, огурцы, сливы. 7. Огурец, яблоко, капуста, репа. 8. Овощи, фрукты, ягоды, малина. | «Подбери пару».   1. Лётчик – самолёт, а мореплаватель - … 2. Продавец – товар, а библиотекарь - … 3. Учитель – школа, а воспитатель - … 4. Швея – платье, а строитель - … |
| «Подбери пару».   1. Птица – перья, а животное - … 2. Заяц – морковь, а курица - … 3. Чайка – птица, а ёрш - … 4. Человек – дом, а птица - … 5. Рыба – глубоко, а птица - … 6. Щука – икра, а ворона - … 7. Животное – детёныш, а птица - … 8. Волк – бежать, а ястреб - … | «Подбери близкие по смыслу слова».   1. Карабкаться – лазить. 2. Трудиться – работать. 3. Бездельничать – лениться. 4. Хохотать – смеяться. 5. Разглядывать – рассматривать. 6. Лежать – валяться. |
| «Подбери близкие по смыслу слова».   1. Непослушный – озорной, шаловливый. 2. Весёлый – радостный. 3. Грустный – печальный. 4. Морозный – холодный. 5. Жаркий – горячий. 6. Страшный – ужасный.   Красивый – прекрасный, симпатичный |  |

Картотека дидактических игр и упражнений в старшей группе:

«Основы первоначальной грамоты»

|  |  |
| --- | --- |
| Дид. игра «Магазин»  Цель: Продолжать учить детей определять первый звук слова.  Ход: Воспитатель – продавец, дети – покупатели. Продавец отпускает товар в том случае, если покупатель правильно называет первый звук в слове, которое обозначает нужный предмет. | Дид. игра «Звуковое лото»  Цель: Учить детей находить слово с нужным звуком из заданного ряда слов.  Ход: Детям раздаются карты лото с картинками и маленькие пустые карточки. Ведущий называет звук и спрашивает у игроков: «У кого есть слово со звуком … .? Не обязательно, чтобы этот звук был в начале слова, он может стоять и в конце, и в середине». Дети отвечают и закрывают картинку с правильно найденным звуком карточкой. |
| Дид. игра «Закончи слово»  Цель: Развивать умение детей делить слова на слоги.  Ход: Дети стоят в кругу. Педагог с мячом в центре: «Дети, сейчас вы будете заканчивать начатое мною слово. Я брошу мяч любому из вас и назову начало слова, а вы должны бросить мне мяч обратно и сказать его конец (кош – ка, гла – за) . | Дид. игра «Угадай слово»  Цель: Развивать умение детей делить слова на слоги.  Ход: Педагог предлагает детям отгадать слова, при этом отстукивает 2 раза. Дети подбирают слова с заданным количеством слогов. За правильный ответ ребенок получает фишку |
| Дид. игра «Путешествие в страну звуков»  *1 вариант*  Цель: Развивать фонематический слух.  Ход: Ведущий отбирает 3 таблички с буквами, которые вставляет в прорези вагонов, и 9 картинок с изображениями животных, объясняя детям: «Прибыл поезд для зверей и птиц. В нем 3 вагона, Каждое животное может ехать только в определенном вагоне. В первом вагоне поедут животные в названии которых есть звук [т] и т. д. Задания можно менять .  *2 вариант*  Цель: Продолжать учить детей проводить звуковой анализ слова, развивать фонематический слух.  Ход: Ведущий вставляет в прорези в вагонах таблички с кружками (3, 4, 5). Раздает детям картинки и предлагает отобрать пассажиров, ориентируясь на количество звуков в слове. Дети по очереди отчетливо называют животное, выделяя каждый звук, считают звуки и кладут картинку на окно соответствующего вагона.  *3 вариант*  Цель: Продолжать учить детей делить слова на слоги.  Ход: В прорези вагонов вставляются таблички с одним, двумя, тремя прямоугольниками. В первом вагоне должны ехать животные, названия которых состоят из одного слога, во втором вагоне животные, названия которых состоят из двух слогов и т. д.  *4 вариант*  Цель: Развивать фонематический слух детей, учить определять позицию заданного звука в словах.  Ход: Ведущий вставляет в прорези вагонов таблички с буквами «К» в начале, середине и в конце слова и сам раскладывает по одной картинке в каждый вагон, проговаривая слово с одновременным движением пальчика по табличке вагона, выделяя нужный звук в начале, середине или конце слова. Дети рассаживают в вагоны зверей и птиц по образцу ведущего. | Дид. игра «Автобус»  Цель: Развивать фонематический слух детей.  Ход: Дети сидят на стульях, педагог раздает им игрушки (картинки). Едет большая машина. Дети должны положить в нее такие игрушки, в названии которых есть изучаемый звук. Если игрушки собраны неправильно, автобус не трогается с места. |
| Дид. игра «Ворота»  Цель: Упражнять детей в различении гласных и согласных звуков.  Ход: Воспитатель называет звуки, если это согласный звук – руки на столе вместе (есть преграда). Если гласный звук – дети ставят руки на локти (нет преграды) | Дид. игра «Подними нужную карточку»  Цель: Учить детей различать гласные и согласные звуки.  Ход: Педагог произносит звук, а дети на слух определяют гласный это звук или согласный (твердый, мягкий). Дети поднимают карточку того цвета, каким обозначают этот звук. |
| Дид. игра «Слова – друзья»  Цель: Учить детей подбирать близкие по звучанию слова.  Ход: Воспитатель приводит пример схожего звучания слов (кошка – ложка). Затем он произносит одно слово и предлагает детям самим подобрать к нему другие слова, близкие по звучанию (пушка – игрушка, сушка, лягушка и другие) . | Дид. игра «Звуковые часы»  Цель: Учить детей измерять длину слов.  Ход: Педагог, установив стрелку напротив картинки, предлагает определить хлопками количество слогов в слове. |
| Дид. игра «Найди общий звук»  Цель: Развивать фонематический слух детей.  Ход: Воспитатель предлагает детям посмотреть на картинки определить один и тот же звук, встречающийся во всех этих словах. | Дид. игра «Назови звук»  Цель: Развивать фонематический слух детей.  Ход: Педагог называет различные слова с интонационным выделением одного звука. Ребенок, поймавший мяч, называет выделенный звук и перебрасывает мяч воспитателю |
| Дид. игра «Вспомни слово, начинающееся с гласного (согласного) звука»  Цель: Упражнять детей в различении гласных и согласных звуков.  Ход: Дети делятся на 2 группы, называют слова с заданного звука. Педагог откладывает счетный материал. Выигрывает та группа детей у которой будет больше фишек. | Дид. игра «Цветочки – лепесточки»  Цель: Учить детей различать гласные и согласные звуки.  Ход: Воспитатель называет звук. Дети поднимают цветок нужного цвета (синего, зеленого или красного) . |
| Дид. игра «Третий лишний»  Цель: Продолжать учить детей определять первый звук в слове, различать твердые и мягкие согласные звуки.  Ход: Педагог выкладывает карточку, на которой изображены 3 предмета. Дети определяют первый звук в каждом слове. Находят отличия (сено, сало, сом) . | Дид. игра «Найди ошибку»  Цель: Продолжать учить детей проводить звуковой анализ слов, учить группировать слова начинающиеся с одного и того же звука.  Ход: Педагог предлагает посмотреть на карточку, на которой изображены 3 предмета. Дети определяют первый звук в каждом слове. Среди 3-х предметов находят лишний, начинающийся с другого звука (сом, сова, рука) . |
| Дид. игра «Братцы – акробаты»  Цель: Учить детей различать твердые и мягкие согласные звуки.  Ход: Воспитатель называет твердый согласный звук, при этом кидает мяч ребенку. Поймавший мяч, ребенок называет мягкий согласный звук и кидает воспитателю мяч. | Дид. игра «Назови слова»  Цель: Продолжать учить детей называть слова с заданным звуком.  Ход: Воспитатель предлагает детям назвать слова с определенным звуком. За каждый правильный ответ дети получают фишки. |
| Дид. игра «Кто придумает конец, то и будет молодец».  Цель: Развивать речевое внимание и речевой слух детей.  Ход: Воспитатель предлагает детям закончить фразу.  Солнце светит очень ярко,  Бегемоту стало (жарко) .  Вдруг небо тучей затянуло,  Из тучи молния (сверкнула) .  Я сегодня утром рано  Умывалась из под (крана) .  Наша старшая сестра  Вяжет с самого (утра) .  Мы с Тамарой ходим парой,  Санитары мы с (Тамарой) .  Я не бегаю к врачу,  Я сама его (лечу) .  Мы не ели, мы не пили,  Бабу снежную (лепили) .  Как у нашей дочки  Розовые (щечки) .  Солнце светит очень ярко,  Бегемоту стало (жарко) .  А рядом бегемотики  Схватились за (животики) .  А слониха вся дрожа,  Так и села на (ежа) . | Дид. игра «Назови последний звук слова»  Цель: Развивать фонематический слух детей.  Ход: Воспитатель по очереди вызывает детей, показывает картинки. Вызванный ребенок называет предмет, выделяя при этом последний звук и произносит его изолированно (шаррр – звук [р]) . |
| Дид. игра «Найди пару»  Цель: Развивать фонематический слух детей.  Ход: Воспитатель каждому ребенку дает одну предметную картинку, остальные кладет на стол. По сигналу: «Найди пару» дети находят предмет, название которого начинается с того же звука, что и у них (сумка – солнце) | Дид. игра «Найди домик 1»  Цель: Учить детей различать гласные и согласные звуки.  Ход: Воспитатель каждому ребенку дает предметную картинку с животным. По сигналу воспитателя: «Найди свой домик» каждый ребенок кладет свою картинку в дом определенного цвета. Если первый звук твердый согласный, то картинку кладет в синий звук, мягкий согласный – зеленый домик, гласный звук – красный домик. |

.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЕ   ИГРЫ  Предполагают подготовку органов речи и слуха ребёнка к восприятию правильного звука и к правильному артикуляционному укладу, необходимому для его воспроизведения. Поэтому на первом месте стоят игры по развитию слуха.  Подбор игр идет в строгой последовательности:  сначала для развития слухового внимания, т.е. умения различать неречевые звуки по их звукочастотным свойствам;  затем для развития речевого слуха, т. е. умения ребёнка различать голоса людей, понимать смысл фразы говорящего;  и лишь после этого следует переходить к развитию фонематического слуха, т. е. умению слышать составные части слова.  Развитие  слухового внимания   |  |  | | --- | --- | | № 1  Где позвонили?  Цель. Определение направления звука.  Оборудование. Звоночек (или колокольчик, или дудочка, или бубен и т. д.).  Описание игры. Дети сидят группами в разных местах комнаты, в каждой группе какой-нибудь звучащий инструмент. Выбирается водящий. Ему предлагают закрыть глаза и угадать, где позвонили, и показать направление рукой. Если ребенок правильно укажет направление, педагог говорит: «Пора» - и водящий открывает глаза. Тот, кто звонил, встает и показывает звоночек или дудочку. Если водящий укажет направление неправильно, он снова водит, пока не угадает | № 2  Скажи, что ты слышишь  Цель. Накопление словаря и развитие фразовой речи.  Описание игры. Педагог предлагает детям закрыть глаза, внимательно послушать и определить, какие звуки они услышали (щебет птиц, сигнал машины, шорох падающего листа, разговор прохожих и т. д.). Дети должны ответить целым предложением. Игру хорошо проводить на прогулке. | | №  3  Тихо – громко!  Цель. Развитие координации движений и чувства ритма.  Оборудование. Бубен, тамбурин.  Описание игры. Педагог стучит в бубен тихо, потом громко и очень громко. Соответственно звучанию бубна дети выполняют движения: под тихий звук идут на носочках, под громкий – полным шагом, под более  громкий – бегут. Кто ошибся, тот становится в конце колонны. Самые внимательные окажутся впереди. | № 4  Наседка и цыплята.  Цель. Закрепление понятий о количестве.  Оборудование. Шапочка курицы из бумаги, маленькие карточки с разным количеством нарисованных цыплят.  Описание игры. Два стола составляются вместе. За стол садится наседка (ребёнок). Около стола садятся и цыплята. У цыплят карточки, на которых нарисовано разное число цыплят.  Каждый ребёнок знает, сколько цыплят на его карточке. Наседка стучит по столу, а цыплята слушают. Если она, например, постучит 3 раза, ребёнок, у которого на карточке три цыплёнка, должен пропищать 3 раза (пи-пи-пи). | | № 5  Кто что услышит?  Цель. Накопление словаря и развитие фразовой речи.  Оборудование. Ширма, разные звучащие пред-меты: звонок, молоток, трещотка  с  камешками или горохом, труба и т. д.  Описание игры. Педагог за ширмой стучит мо-лотком, звенит в звонок и т. д., а дети должны отгадать, каким предметом произведен звук. Звуки должны быть ясные и контрастные.  № 7  Найди игрушку.  Цель. Развитие координации движений.  Оборудование. Небольшая яркая игрушка или кукла.  Описание игры.  Вариант 1. Дети стоят полукру-гом. Педагог показывает игрушку, которую они будут прятать. Водящий ребёнок или уходит из комнаты, или отходит в сторону и отворачивается, а в это время педагог прячет у кого-нибудь из детей за спиной игрушку. По сигналу «Пора» водящий идет к детям, которые тихо хлопают в ладоши. По мере того как водящий приближается к ребёнку, у которого спрятана игрушка, дети хлопают громче, если отдаляется, хлопки стихают. По силе звука ребёнок отгадывает, к кому он должен подойти. После того как будет найдена игрушка, водящим назначается другой ребёнок.  Вариант 2. Дети сидят на стульчиках полукругом. Один ребёнок водит (он уходит в другую комнату или отворачивается). Воспитатель прячет куклу. По сигналу водящий входит, а дети ему говорят:  Кукла Таня убежала,  Вова, Вова, поищи,  Как найдешь её, то смело  С нашей Таней попляши.  Если водящий оказывается в том месте, где спрятана кукла, дети громко хлопают в ладоши, если отдаляется, хлопки стихают.  Ребёнок находит куклу и пляшет с ней, все дети хлопают в ладоши.  №  9  Где звенит?  Цель. Развитие ориентации в пространстве.  Оборудование. Колокольчик или погремушка.  Описание игры. Педагог дает одному ребёнку колокольчик или погремушку, а остальным детям предлагает отвернуться и не смотреть, куда спрячется их товарищ. Получивший колокольчик прячется где-либо в комнате или выходит за дверь и звонит. Дети по направлению звука отыскивают товарища.  № 11  Жмурки с колокольчиком.  Цель. Развитие ориентировки в пространстве.  Оборудование. Колокольчик, повязки.  Описание игры. Вариант 1. Играющие сидят на скамейках или стульях по одной линии или полукругом. На некотором расстоянии от играющих лицом к ним стоит ребёнок с колокольчиком.  Одному из детей завязывают глаза, и он должен найти ребенка с колокольчиком и дотронуться до него; тот же старается уйти (но не убежать!) от водящего и при этом звонит.  Вариант 2. Несколько детей с завязанными глазами стоят в кругу. Одному из детей дают в руки колокольчик, он бегает по кругу и звонит. Дети с завязанными глазами должны его поймать.  № 13  Встречай гостей!  Цель. Развитие слухового внимания.  Оборудование. Колпачок с бубенчиками для петрушки, шапочки с ушками для зайки и мишки, различные озвученные игрушки (погремушка, дудочка и др.)  Описание игры. Педагог объявляет детям, что к ним сейчас придут гости: петрушка, зайка и мишка. Он выделяет троих ребят, которые заходят за ширму и переодеваются там. Петрушка получает колпачок с бубенчиками, зайка – шапочку с длинными ушками, а мишка – шапочку медведя. Педагог предупреждает малышей, что мишка придет с погремушкой, петрушка – с барабаном, а зайка – с балалайкой. Малыши должны по звуку отгадать, какой гость идет. Прежде чем выйти к детям, звери подают звуки за ширмой, каждый на своем инструменте. Дети должны угадать, кто идет. Когда все гости в сборе, малыши становятся в круг, а петрушка, мишка и зайка пляшут, как умеют. Затем выбираются новые гости, и игра повторяется. При повторении игры можно дать гостям другие звучащие игрушки.  №  15  Скажи, что звучит  Цель. Развитие слухового внимания.  Оборудование. Колокольчик, барабан, дудочка и пр.  Описание игры. Дети сидят на стульях полукругом. Педагог сначала знакомит их со звучанием каждой игрушки, а затем предлагает каждому по очереди отвернуться и отгадать звучащий предмет. Для усложнения игры можно ввести дополнительные музыкальные инструменты, например, треугольник, металлофон, бубен, погремушку и др.  № 17  Угадай, что делать  Цель. Развитие координации движений.  Оборудование. По два флажка каждому ребёнку, тамбурин или бубен.  Описание игры. Дети сидят или стоят полукругом. У каждого в руках по два флажка. Педагог громко ударяет в тамбурин, дети поднимают флажки вверх и машут ими. Тамбурин звучит тихо, дети опускают флажки. Необходимо следить за правильной посадкой детей и правильным выполнением движений. Менять силу звука не более 4 раз, чтобы дети могли легко выполнять движения. | № 6  Продавец и покупатель  Цель. Развитие словаря и фразовой речи.  Оборудование. Коробки с горохом и различной крупой.  Описание игры. Один  ребёнок – продавец. Перед ним две коробки (затем число их можно увеличить до четырёх-пяти), в каждой разный вид продуктов, например  горох, пшено, мука и пр. Покупатель входит в магазин, здоровается и просит отпустить ему крупу. Продавец предлагает найти её. Покупатель должен по слуху определить, в какой коробке нужная ему крупа или другой требуемый товар. Воспитатель, предварительно познакомив детей с продуктами, помещает продукты в коробку, встряхивает  и дает возможность детям при-слушаться. К издаваемому каждым продуктом звуку.  № 8  Часовой.  Цель. Развитие ориентации в пространстве.  Оборудование. Повязки.  Описание игры. Посредине площадки чертят круг. В середине круга ребёнок с завязанными глазами (часовой). Все дети с одного конца площадки должны пробраться тихонько через круг на другой конец. Часовой слушает. Если услышит шорох, кричит: «Стоп!» Все останавливаются. Часовой идет на звук и старается отыскать, кто шумел. Найденный выходит из игры. Игра продолжается дальше. После того как будут пойманы четыре – шесть детей, выбирается новый часовой, и игра начинается сначала.  № 10  Где постучали?  Цель. Развитие ориентации в пространстве.  Оборудование. Палочка, стульчики, повязки.  Описание игры. Все дети сидят на стульчиках. Один (водящий) выходит в середину круга, ему завязывают глаза. Педагог обходит весь круг за спинами детей и кому-то из них дает палочку, ребёнок стучит ею о стул и прячет её за спину. Все дети кричат: «Пора». Водящий должен искать палочку. Если он её находит, то садится на место того, у кого была палочка, а тот идет водить; если не находит, продолжает водить.  № 12  Жмурки с голосом  Цель. Найти товарища по голосу и определить направление звука в пространстве.  Оборудование. Повязки.  Описание игры. Водящему завязывают глаза, и он должен поймать кого-нибудь из бегающих детей. Дети тихо переходят или перебегают с одного места  на другое (лают, кричат петухом, кукушкой, зовут водящего по имени). Если водящий кого-нибудь поймает, пойманный должен подать голос, а водящий угадывает кого он поймал.  №  14  Ветер и птицы  Цель. Развитие координации движений.  Оборудование. Любая музыкальная игрушка (погремушка, металлофон и др.) и стульчики (гнезда).  Описание игры. Педагог распределяет детей на группы: одна группа – птички, друга – ветер; и объясняет детям, что при громком звучании музыкальной игрушки будет дуть «ветер». Та группа детей, которая изображает ветер, должна свободно, но не шумно бегать по комнате, а другая (птички) прячется в сои гнезда. Но вот ветер утихает (музыка звучит тихо), дети, изображающие ветер, тихо усаживаются на свои места, а птички должны вылетать из своих гнезд и порхать.  Кто первый заметит изменение в звучании игрушки и перейдет на шаг, тот получает награду: флажок или веточку с цветами и т. п. С флажком (или с веточкой) ребёнок будет бегать при повторении игры, но если он окажется не внимательным, флажок передается новому победителю.  № 16  Солнце и дождик  Цель. Развитие координации и темпа движений.  Оборудование. Тамбурин или бубен.  Описание игры. Педагог говорит детям: «Сейчас мы с вами пойдем гулять. Дождя нет. Погода хорошая, светит солнце, и можно собирать цветы. Вы гуляйте, а буду звенеть тамбурином, вам будет весело гулять под его звуки. Если начнется дождь, я начну стучать в тамбурин. А вы, услышав, должны скорее идти в дом. Слушайте внимательно, как я играю».  Воспитатель проводит игру, меняя звучание тамбурина 3 – 4 раза.  № 18  Узнай по звуку  Цель. Развитие фразовой речи.  Оборудование. Различные игрушки и предметы (книжка, бумага, ложка, дудки, барабан и т. п.).  Описание игры. Играющие садятся спиной к веду-щему. Он производит шумы и звуки разными пред-метами. Тот, кто догадывается, чем ведущий производит шум, поднимает руку и, не оборачиваясь, говорит ему об этом.  Шумы можно производить разные: бросать на пол ложку, ластик, кусок картона, булавку, мяч и т. п.; ударять предмет о предмет, перелистывать книгу, мять бумагу, рвать её, разрывать материал, мыть руки, подметать, строгать, резать и т. п.  Тот, кто больше отгадает различных шумов, считается наиболее внимательным и в награду получает фишки или маленькие звездочки |   Развитие речевого слуха   |  |  | | --- | --- | | № 19  Кто это?  Цель. Закрепление понятий по теме «Животные и птицы». Формирование правильного звукопроизношения.  Оборудование. Картинки с изображением животных и птиц.  Описание игры. Педагог держит в руке несколько картинок с изображением животных и птиц. Ребёнок вытягивает одну картинку так, чтобы остальные дети её не видели. Он подражает крику животного и его движениям, а остальные дети должны угадать, какое это животное. | № 20  Угадай, чей голосок  Цель. Определить товарища по голосу. Развитие координации движений.  Описание игры.  Вариант 1. Играющие сидят. Один из них становится (по назначению педагога) в центре круга и закрывает глаза. Педагог, не называя имени, указывает рукой на кого-нибудь из играющих. Тот произносит имя стоящего в центре. Последний должен угадать, кто назвал его. Если стоящий в центре отгадал, он открывает глаза и меняется местами с тем, кто назвал его по имени. Если же он ошибся, педагог предлагает ему снова закрыть глаза, и игра продолжается. Педагог предлагает детям разбежаться по площадке. По сигналу «Бегите в круг» дети занимают свои места в кругу. Один ребёнок остается в центре круга.  Дети идут по кругу и говорят:  Мы немножко порезвились,  По местам все разместились.  Ты  загадку отгадай,  Кто позвал тебя, узнай!  Игра повторяется несколько раз.  Вариант 2. Оборудование. Мишка (кукла).  Описание игры. Дети сидят полукругом. Перед ними на некотором расстоянии спиной к детям сидит ребёнок с мишкой.  Педагог предлагает кому-нибудь из ребят позвать мишку.  Водящий должен угадать, кто его позвал. Он останавливается перед позвавшим и рычит. Тот, кого узнали, получает мишку, садится с ним на стульчик и водит. | | №  21  Улиточка  Цель. Узнать товарища по голосу.  Описание игры. Водящий (улиточка) становится в середине круга, ему завязывают глаза. Каждый из играющих, изменяя голос, спрашивает:  Улиточка, улиточка,  Высунь-ка рога,  Дам тебе я сахару,  Кусочек пирога,  Угадай, кто я.  Тот, чей голос улитка узнала, сам становится улиткой. | №  22  Угадай, кто это  Цель. Воспитание слухового внимания.  Описание игры. Дети стоят по кругу. Водящий выходит в середину круга, закрывает глаза и затем идет в любом направлении, пока не натолкнётся на одного из детей, который должен подать голос заранее условленным образом: «кукареку», «ав-ав-ав» или «мяу-мяу» и т. д. Водящий должен угадать, кто из детей кричал. Если угадает, то становится в круг; тот, кого узнали, будет водящим. Если не угадает, то остается водить ещё 3 раза, а затем его меняет другой | | №  23  Лягушка  Цель. Узнать товарищу по голосу.  Описание игры. Дети стоят по кругу, а один с завязанными глазами стоит внутри круга и говорит:  Вот лягушка по дорожке  Скачет, вытянувши ножки,  Увидала комара,  Закричала…  Тот, на кого он указал, в этот момент говорит: «Ква-ква-ква».  По голосу водящий должен определить, кто лягушка. | №  24  Улавливай шепот  Цель. Развивать остроту слуха.  Описание игры. Вариант 1. Играющие разбиваются на две равные группы и строятся в одну шеренгу. Ведущий отходит на определенное расстояние, становится напротив и четким, внятным шепотом (уловимым только в том случае, если, если каждый активно вслушивается) отдает команды («Руки вверх, в стороны, кругом» и другие, более сложные). Постепенно отходя все дальше, ведущий делает свой шепот менее уловимым и усложняет упражнения.  Вариант 2. Все дети сидят по кругу. Ведущий голосом обычной громкости просит выполнить какое-нибудь движение, а затем едва уловимым шепотом произносит имя (фамилию) того, кто должен выполнить. Если ребенок не расслышал свое имя, ведущий вызывает другого ребёнка. В конце игры педагог объявляет, кто был самым внимательным. | | №  25  Горшочек  Цель. Закрепление представлений «горячий – холодный». Развитие координации движений рук.  Оборудование. Мяч.  Описание игры. Дети садятся по кругу на полу и перекатывают  мяч. Если ребёнок катит другому мяч и говорит: «Холодный», второй ребенок может трогать мяч. Но если ему говорят: «Горячий», то он не должен трогать мяч.  Кто ошибается и дотрагивается до мяча, получает штрафное очко и должен поймать мяч, стоя на одном или обоих коленях (по усмотрению водящего). | №  26  Кто внимательный?  Цель. Развитие фразовой речи.  Оборудование. Различные игрушки: машинки,  куклы, кубики и т. п.  Описание игры. Педагог вызывает одного ребенка и дает ему задание, например взять мишку и посадить в машину. Педагог следит, чтобы дети сидели тихо, не подсказывали друг другу. Задания даются короткие и простые. Ребенок выполняет задание, а затем говорит, что он делал. Постепенно расстояние от детей до стола педагога увеличивается от 3 – 4 до 5 – 6 м. Выявляются победители. | | № 27  Принеси игрушки  Цель. Развитие ориентации в пространстве и количественных представлений.  Оборудование. Мелкие игрушки.  Описание игры. Педагог садится за стол с детьми и просит каждого по очереди принести несколько игрушек из разложенных на другом столе: «Марина, принеси два гриба». Девочка идет, просит два гриба и говорит, что она сделала. Если ребенок хорошо справился с поручением, дети в знак поощрения аплодируют ему, если неточно выполнил задание, дети указывают на ошибку и вместе с ним считают принесенные игрушки. Когда дети перенесут все игрушки, они могут поиграть с ними | №  28  Слушай и выполняй  Цель. Развитие понимания словесных инструкций и фразовой речи.  Оборудование. Различные  мелкие предметы или игрушки (фанты).  Описание игры.  Вариант 1. Педагог называет 1 – 2 раза несколько различных движений (одно – пять), не показывая их. Ребёнку нужно проделать движения в той последовательности, в какой они были названы. А затем самому перечислить последовательность проделанных упражнений. За правильное, точное выполнение задание ребёнок поощряется: за каждое правильно выполненное  действие – очко (фант). Набравший большее количество очков – победитель.  Вариант 2. Педагог дает одновременно двум-трем детям задания: «Петя, побегай», «Ваня, пойди в зал, открой там форточку», «Коля, подойди к буфету, возьми чашку и принеси Тане воды» и т. д. Остальные дети следят за правильностью выполнения. Неправильно выполнивший задание платит фант. | | №  29  Хлопки  Цель. Развитие количественных представлений.  Описание игры. Дети сидят по кругу на небольшом расстоянии друг от друга. Педагог условливается с ними, что он будет считать до пяти, и, как только он произнесет число 5, все должны сделать хлопок. При произнесении других чисел хлопать не надо. Дети вместе с педагогом громко считают по порядку, одновременно сближая ладони, но не хлопая ими. Педагог 2 – 3 раза проводит игру правильно. Затем он начинает «ошибаться»: при произнесении числа 3 или какого-нибудь другого (но не 5) он быстро разводит и соединяет руки, как будто хочет сделать хлопок. Дети, которые повторили движения педагога и хлопнули в ладоши, делают шаг из круга и продолжают играть, стоя за кругом. | №  30  Лото  Цель. Учить правильно соотносить слово с изображением предмета.  Оборудование. Любое детское лото («Играем и работаем», «Картинное лото», «Лото для самых маленьких»).  Описание игры. Детям раздают большие карты, а маленькие берет педагог и называет последовательно каждую из них. Говорит четко, повторяет 2–3 раза. Ребенок, у которого находится называемый предмет, поднимает  руку и говорит: «У меня…» - и называет предмет.  В более упрощенном виде эта игра проводится на «Картинках малышам». Дети получают по пять-шесть карточек этого лото и раскладывают их  на своих картах (нужно взять два лото). Педагог спрашивает: «У кого собака?» У кого окажется картинка с собакой, поднимает её и называет.  Первые две-три игры педагог сидит перед детьми так, чтобы они видели его артикуляцию, но затем он садится за их спиной, и игра продолжается на слуховом внимании. Карточки, пропущенные ребятами, педагог откладывает в сторону. В дальнейшем ведущим можно выбрать ребёнка. | | №  31  Кто летит (бежит, идет, прыгает)?  Цель. Накопление и уточнение слов, обозначающих предмет и действия предметов.  Описание игры. В начале игры водящим должен быть педагог, в дальнейшем, когда дети освоятся с игрой, водящим может быть ребёнок. Необходимо, чтобы у ребенка, который будет водить, был достаточный запас слов.  Все дети сидят или стоят полукругом, водящий стоит к ним лицом. Он предупреждает детей: «Я буду говорить: птица летит, самолет летит, бабочка летит, ворона летит и т. д., а вы каждый раз поднимайте руку. Но внимательно слушайте, что я говорю: я могу сказать и неправильно, например, кошка летит, тогда руки поднимать нельзя. В конце игры педагог называет более внимательных.  В начале игры педагог говорит медленно, останавливаясь после каждой фразы, давая детям подумать, правильно ли соотнесен предмет с его действием. В дальнейшем можно говорить быстро и в конце концов ввести ещё одно усложнение – водящий сам каждый раз поднимает руку независимо от того, следует это делать или нет. | №  32  Запомни   слова  Цель. Накопление словаря.  Развитие памяти.  Описание игры. Ведущий называет пять-шесть слов, играющие должны повторить их в том же порядке. Пропуск слова или перестановка считается проигрышем (нужно платить фант). В зависимости от речевых возможностей детей слова подбираются разной сложности. Победитель тот, кто потерял меньше фантов. | | Развитие  фонематического  слуха | | | №  33  Красный – белый  Цель. Нахождение звука в словах, воспринятых на слух.  Оборудование. По два кружка на каждого ребёнка (красный и белый).  Описание игры. Педагог предлагает детям внимательно вслушиваться и определять, в каком слове есть заданный звук. Если в слове заданный звук есть, дети должны поднять красный кружок, если нет – поднимать белый кружок. | № 34  Где звук?  Цель. Нахождение места звука в слове.  Оборудование. Полоска из цветного картона, разделенная на три части яркими линиями, фишка (флажок или кружок).  Описание игры. Педагог называет слово. Дети определяют место заданного звука в слове. В зависимости от того, слышится ли звук в начале слова, в конце слова или в середине, фишка становится на первую, последнюю или среднюю часть полоски. Можно ограничиться только одной большого формата полоской на столе педагога или раздать каждому ребёнку полоски и фишки. В последнем случае дети должны сидеть за столами.  Сначала дети определяют место звука только в начале, затем в конце слова. И лишь когда они все это усвоят, можно взять слова, в которых заданный звук в середине слова. Если заданный звук гласный, то подбираются слова с дополнительным условием: Гласный должен быть ударным (аист, река, мак). | | №  35  Кто   больше?  Цель. Нахождение звука в названиях предметов по картинке.  Оборудование. Сюжетная картинка, на которой изображены предметы с определенным звуком.  Описание игры. Педагог показывает детям картинку, например «Огород». После рассматривания картины педагог предлагает рассказать, что собирают пионеры на огороде. Затем перед детьми ставится задача сказать, в названии каких предметов имеется звук р (звук с). За каждое слово дается картонный кружок. Выигрывает тот, у кого больше кружков. | № 36  Поймать рыбку  Цель. Активизация словарного запаса, автоматизация отдельных звуков.  Оборудование. Металлические скрепки, небольшие предметные картинки (изображенный предмет вырезан по контуру), коробка и удочка с магнитом из игры «Поймай рыбку». Скрепки прикрепляются к предметным картинкам.  Описание игры. Дети по очереди вылавливают удочкой различные предметы. Называют их. Определяют наличие или отсутствие в названии необходимого звука (например, р), его место в слове (в начале, конце, середине слова). За правильный ответ ребёнок получает очко. Выигрывает тот, кто наберет больше очков. | | № 37  Кто внимательнее?  Цель. Активизация словаря, автоматизация разных звуков.  Оборудование. Картинки на определённый звук.  Описание игры. Дети сидят за столами. Педагог говорит: «Сейчас я покажу картинки и назову их, а вы послушайте и отгадайте, какой звук встречается во всех произнесённых мною словах. Кто угадает, тот поднимет руку». Затем педагог показывает и называет картинки, которые начинаются, например, со звука с: санки, стакан, сумка, слон, скамейка. Дети говорят: с.  Педагог: «Правильно, все эти слова начинаются со звука с. Назовите мне их». Дети вспоминают и называют их. А потом они сами должны вспомнить другие слова с этим звуком.  Игру можно усложнить. | №  38  Кто больше слов придумает?  Цель. Активизация словаря, автоматизация разных звуков.  Оборудование. Мяч, фанты.  Описание игры. Педагог называет какой-нибудь звук и просит детей придумать слова, в которых встречается этот звук. Затем дети образуют круг. Один из играющих бросает кому-нибудь мяч. Поймавший мяч должен сказать слово с условленным звуком. Он получает фант. Тот, кто не придумал слово или повторяет уже сказанное кем-либо, фанта не получает. Победитель определяется по количеству  набранных фантов | | № 39  Найди место для своей картинки.  Цель. Активизация словаря, дифференциация разных звуков.  Оборудование. Картинки, в названии которых, например, есть звуки  ш  и  ж.  Описание игры. Дети сидят за столами. Педагог показывает им картинки, где изображен шар. Педагог говорит: «Когда выходит воздух из шара, слышно: ш-ш-ш… Эту картинку я кладу с левой стороны стола». Затем показывает им картинку, где изображен жук, и напоминает, как жук жужжит:   ж-ж-ж… «Эту картинку я ставлю с правой стороны стола. Сейчас я буду пока-зывать и называть картинки, а вы слушайте, в названии какой из них будет звук  ш  или  ж.  Если услышите звук  ш, то картинку надо положить слева, а если услышите звук ж, то её надо положить справа». Педагог показывает, как нужно выполнить задание, потом вызывает поочередно детей, которые называют показываемые картинки.  Картинки надо подбирать так, чтобы произнесенные звуки соответствовали их написанию. Нельзя брать такие слова, где звук  ж  стоит в конце слова или перед глухим согласным. | № 40  Будь внимателен.  Цель. Активизация словаря, автоматизация разных звуков.  Оборудование. Различные игрушки и предметы: слон, кукла, мишка, лиса, тамбурин, курица, автобус и т. д.  Описание игры. Обращаясь к детям, педагог говорит: «Я буду называть игрушки. Как только вы услышите первое слово, в котором есть, например, звук с, вы  должны поднять руку». Затем он вызывает ребёнка и называет ему предметы, а остальные дети следят, правильно ли он выполняет задание, и если нет, то поправляют его. Для игры берутся предметы, в названии которых звук с встречается в начале, середине и конце слова. Если ребёнок ошибается, то он должен сам придумать слово со звуком с.  В  процессе игры педагог меняет порядок называния предметов, чтобы дети не пользовались механическим запоминанием слов (аналогичную игру можно проводить и с другими звуками). | | №  41  Звенит – жужжит  Цель. Дифференциация звуков   з – ж.  Описание игры. Выбирается водящий. Он выходит из команды. Оставшиеся дети придумывают каждый по одному слову, в названии которого есть звук з или ж. Водящий, вернувшись, подходит к каждому ребёнку, и тот говорит ему слово. Если водящий слышит в слове звук з, то он говорит: «Звенит», если слышит звук ж, то говорит: «Жужжит». Оцениваются и ответы  водящего, и придуманные детьми слова. | №  42  Отстукивание слогов  Цель. Обучение слоговому анализу  слов.  Оборудование. Барабан, бубен.  Описание игры. Дети садятся в ряд. Педагог объясняет, что каждому ребёнку будет дано слово, которое он должен отстучать или отхлопать. Произносит отчетливо и громко слово, например колесо. Вызванный ребёнок должен отстучать столько раз, сколько слогов в данном слове. Ведущий дает детям разные по количеству слогов слова. Победителями будут те, кто не сделал ни одной ошибки | | №  43  Телеграф  Цель. Обучение слоговому анализу слов.  Описание игры. Педагог говорит: «Дети, сейчас мы с вами поиграем в телеграф. Я буду называть слова, а выбудете по очереди их передавать по телеграфу в другой город». Первые слова педагог произносит по слогам сам и сопровождает их хлопками. Сначала детям дают двусложные слова, подбирая их по степени трудности (папа, мама, окно, кровать). Затем постепенно вводятся трёхсложные слова (ма-ши-на, стол, дверь). Только после такой предварительной работы можно дать детям самостоятельно придумать слова, которые надо передавать по телеграфу | №  44  Угадай слово  Цель. Составление слов с определенным количеством слогов.  Описание игры. Дети сидят за столами. Педагог говорит: «Сейчас мы будем с вами отгадывать слова. Я вам не назову их, а только передам по телеграфу – отстучу, а вы должны подумать и сказать, какие это могут быть слова». Если же дети затрудняются назвать слово, педагог снова отстукивает слово и произносит его первый слог. Игра повторяется, но теперь педагог вызывает одного ребёнка. Вызванный должен угадать слово, которое ему отстучат, назвать его и отстучать. Когда дети усвоят игру, ведущим можно выбрать кого-нибудь из детей | |  | № 45  Слова-перевёртыши  Цель. Активизация словаря, обучение слоговому анализу слова.  Описание игры. Один ребёнок выходит из комнаты, а остальные дети загадывают короткое слово, зовут водящего и говорят ему, например, лок (кол), мод (дом), зако (коза), сако (коса) и др. Водящий должен отгадать загаданное слово. Педагог следит, чтобы загадывались доступные для играющий слова и при перевёртывании не допускалось ошибок.  Можно предложить детям и другие варианты: загадывать одному, а разгадывать всей группе; кто первый отгадает, тот и начинает загадывать. | | Развитие  физиологического  дыхания | | | №  64  Осторожные птицы  Цель. Закрепление представления по теме «Птицы».  Оборудование. Музыкальные духовые игрушки: дудочки, саксофоны и т. п.  Описание игры. Педагог рассказывает детям о том, что дикие гуси очень осторожны. У них есть вожак. Если стая во время перелёта опускается на какой-нибудь лужок поестp/pь или отдохнуть, вожак все время настороже. Он следит не грозит ли птицам опасность. В случае опасности вожак пронзительно кричит, и вся стая стремительно поднимается в воздух. «Давайте и мы поиграем в таких осторожных птиц», - предлагает детям педагог. Дети выбирают вожака. Остальным детям раздают музыкальные игрушки и разрешают негромко в них подуть. Так, негромко наигрывая на своих дудочках, дети изображают гусей, которые спокойно щиплют траву. Вожак не щиплет траву: он внимательно следит, нет ли опасности. Вдруг вожак подаёт тревожный сигнал (сильно дует в дудочку). Все дети бегут с своим местам (стульчикам).  При повторении игры вожака меняют. Необходимо напомнить, что все дети должны дуть в свои дудочки спокойно, не напрягаясь, ровно, не заглушая друг друга. Только вожаку разрешается подуть 2-3 раза в свою дудочку очень сильно. Летом игру лучше проводить на воздухе.  №  66  Узнай ягоду.  Цель. Закрепление представлений по теме «Ягоды». Развитие обоняния и глубокого вдоха.  Оборудование. Наиболее распространенные в данной местности ягоды, обладающие достаточно сильным запахом, например: черная смородина, земляника, малина.  Описание игры. На столе тарелочка с ягодами. Педагог предлагает понюхать ягоды и запомнить их запах. Затем вызывается один ребёнок к столу. Педагог предлагает ему закрыть глаза, подносит к его лицу одну из тарелочек и спрашивает, какие ягоды на тарелке. Для этого ребёнок, не открывая глаз, делает глубокий вдох носом. Ягоды можно заменить фруктами, которые лучше разрезать, чтобы сильнее был запах. | №  65  Узнай цветок  Цель. Закрепление представлений по теме «Цветы». Развитие обоняния и глубокого вдоха.  Оборудование. Два-три живых цветка, наиболее знакомых детям, например: ландыш, фиалка, сирень.  Описание игры. Педагог вносит в комнату букет цветов. Дети вспоминают их названия и по очереди нюхают цветы, стараясь запомнить запах. После этого педагог прячет букет за спину, подходит к одному из детей, предлагает закрыть глаза и дает понюхать один цветок из всего букета.  Если ребёнок по запаху определит цветок, то он становится водящим, если нет, остается на месте. Необходимо, чтобы нюхая цветок, дети делали глубокий вдох, не поднимая плеч, затем медленный, плавный выдох.  Цветы можно заменить листьями с определённым запахом (смородины, тополя, черемухи).  №  67  Чей пароход лучше гудит?  Цель. Развитие длительного плавного выдоха.  Активизация мышц губ.  Оборудование. Каждому ребёнку дается чистый пузырек (высота пузырька 7 см, диаметр горлышка 1 – 1,5 см).  Описание игры. Педагог говорит: «Дети, посмотрите, как гудит мой пузырёк, если я в него подую (гудит). Загудел, как пароход. А как у Миши загудит пароход?» Педагог по очереди вызывает всех детей, а затем предлагает погудеть всем вместе.  Следует помнить: чтобы пузырек загудел, нижняя губа должны слегка касаться края его горлышка. Струя воздуха должна быть сильной. Каждый ребёнок может дуть лишь несколько секунд. | | № 68  Чья птичка дальше улетит?  Цель. Развитие длительного плавного выдоха. Активизация мышц губ.  Оборудование. Фигурки птичек, вырезанные из тонкой бумаги и ярко раскрашенные.  Описание игры. Птичек ставят на стол у самого края. Педагог вызывает детей попарно. Каждый ребёнок садится напротив птички. Педагог предупреждает, что продвигать птичку можно лишь на одном выдохе, дуть несколько раз подряд нельзя. По сигналу «Полетели» дети дуют на фигурки. Остальные дети следят, чья птичка дальше улетит (проскользит по столу). | №  69  Одуванчики.  Цель. Развитие длительного плавного выдоха. Активизация мышц губ.  Описание игры. Игру  проводят на даче, на воздухе. Когда дети находятся на поляне, воспитатель просит каждого ребёнка сорвать по одуванчику и всем по очереди подуть на них. Дуть на одуванчик надо так, чтобы слетели все пушинки. Сдуть все пушинки с одуванчика нужно с 1 – 3 раз. | | №  70  Надуй игрушку.  Цель. Развитие сильного плавного выдоха. Активизация мышц губ.  Оборудование. Надувные игрушки небольших размеров: лошадки, лебеди, жирафы и т. п.  Описание игры. Детям раздают хорошо промытые резиновые надувные игрушки. Они должны их надуть, набирая воздух через нос и медленно выдыхая его через рот в отверстие игрушки. Тот, кто правильно выполнит задание, может играть с надутой игрушкой. | №  71  Капитаны  Цель. Чередование длительного плавного и сильного выдоха. Активизация мышц губ.  Оборудование. Таз с водой и бумажные кораблики.  Описание игры. Дети сидят большим полукругом. В центре на маленьком столе стоит таз с водой. Педагог предлагает детям покататься на кораблике из одного города в другой, обозначив города значками на краях таза. Чтобы кораблик двигался, нужно на него дуть, не торопясь, сложив губы, как для звука ф. Кораблик при этом двигается плавно. Но вот налетает порывистый ветер. «П-п-п…» - губы складываются, как для звука п.  Или дуть, вытягивая губы тру-бочкой, но не надувая щёк.  Вызванный ребёнок дует, сидя на придвинутом к столу стульчике. При повторении игры нужно пригнать кораблик к определённому месту (городу). | | №  72  Пузырь.  Цель. Развитие длительного плавного выдоха. Активизация мышц губ. Автоматизация и дифференциация звуков с – ш.  Описание игры. Дети стоят тесным кругом, наклонив голову вниз, имитируя пузырь. Затем, повторяя за педагогом «Раздувайся, пузырь, раздувайся большой, оставайся такой, да не лопайся», дети поднимают голову и постепенно отходят назад, образуя большой круг. По сигналу воспитателя «Воздух выходит» или «Пузырь лопнул» дети идут к центру круга, произнося с (или ш), подражая выходящему воздуху. После сигнала «Лопнул» нужно следить, чтобы дети не бежали, а шли (воздух медленно выходит: ссс или шшш). | № 73  Что мы делали – не скажем, а что делали – покажем  Цель. Развитие дыхания, сообразительности и наблюдатель-ности детей.  Оборудование. Шары.  Описание игры. Выбирают водящего, он выходит за дверь. Оставшиеся дети сговариваются, какое движение они будут выполнить. Потом приглашают водящего. Он говорит:  Здравствуйте, дети!  Где вы были,  Что вы видели?  Дети хором отвечают:  Где мы были – не скажем,  А что делали – покажем.  Если водящий отгадал выполняемое детьми движение, то выбирается новый водящий. Если не смог отгадать, снова водит.  Игра проводится несколько раз. Педагог следит за правильностью дыхательных пауз в тексте и имитационных упражнениях. Могут быть использованы следующие варианты.  Дети могут:    делать утреннюю гимнастику.  Подняться на носки, руки вверх – вдох, опускаясь – выдох.  Поднять руки над головой – вдох, опускаясь – выдох.  Развести руки в стороны – вдох, опускаясь – выдох.  Вытянуть руки вперед перед собой – вдох, опустить по бокам – выдох. Руки на поясе. Обвести локти назад – вдох, поставить руки в исходное положение – выдох;  лепить снежную бабу.  А потом греть озябшие руки: дышать на руки;  раздувать угасающий костёр. Для этого дети садятся  на корточки вокруг «костра» и дуют (набрать воздух через нос и медленно выдыхать через рот, надувая щеки);  готовится к празднику.  Надувать шары;  пилить дрова. Для этого дети становятся парами, перекрещивают руки и имитируют пилку дров: руки на себя – вдох, руки от себя – выдох;  рубить дрова.  Дети поднимают и сцепляют руки над головой – вдох, наклоняясь вперед – выдох. | | Развитие  речевого  дыхания | | | №  74  Приятный запах.  Цель.  Развитие фразовой речи на плавном выдохе.  Оборудование. Один душистый цветок (ландыш, сирень, жасмин и т. д.), или надушенный носовой платок или фрукты (мандарин, яблоко, лимон).  Описание игры. Дети по очереди подходят к вазочке с цветком и нюхают его. На выдохе произносят с выражением удовольствия слово или фразу: «Хорошо; Очень хорошо; Очень приятный запах; Очень ароматный цветок (ароматное яблоко)» и т. д.  Первоначально детям предлагают предложения. В дальнейшем они в зависимости от речевых возможностей сами придумывают предложения. | №  75  Соседи  Цель. Правильное построение фразы. Совершенствование ориентации в пространстве.  Оборудование. Детские стульчики, бубен.  Описание игры. Детям дается задание назвать своего соседа справа. Дети по очереди говорят, например: «Я сижу с Вовой». Когда все дети назовут своего соседа, педагог дает сигнал бубном. Дети разбегаются по комнате. Они могут взять игрушки и некоторое время поиграть. По новому сигналу дети должны сесть именно с тем соседом, которого они назвали. Кто ошибся, проигрывает.  При повторении игры ответы детей усложняются: Я сижу с Вовой и Женей; Я сижу рядом с Вовой и Женей; Справа – Вова, мой сосед слева – Женя. | | №  76  Придумай фразу  Цель. Развитие фразовой речи. Правильное построение предложений.  Оборудование. Сюжетные картинки из лото «Что мы делаем».  Описание игры. Показывается одна сюжетная картинка. Педагог придумывает по ней короткую фразу (из двух-трех слов), затем предлагает детям дополнить его фразу одним новым словом. Каждый вызванный ребёнок удлиняет фразу ещё на одно слово.  Например, педагог говорит: Таня играет. Ребёнок повторяет предложение: Таня играет и добавляет на улице. Следующий повторяет Таня играет на улице и добавляет в песочнице.  Выигрывает тот, кто придумает последнее слово к предложению и произнесет всю фразу правильно. Короткие фразы (три-четыре слова) произносятся на одном выдохе, а длинные – с паузой через три-четыре слова. Когда дети овладеют правилами игры, можно предложить им придумывать и удлинять фразы без картинок. | №  77  Обгони  Цель. Развитие ритмичной и выразительной речи. Воспитание координированных движений.  Оборудование. Детские стульчики (пенёк, брёвнышко или скамеечка на участке, в лесу).  Описание игры.  Вариант 1. Дети стоят или сидят на бревнышке, травке или стульчиках. Напротив в 10 – 15 шагах один стульчик (пенёк). Выбираются двое водящих с помощью считалочки. Они становятся напротив стульчика (пенька). Педагог вместе со всеми детьми произносит стишок:  Девочке на ручку  Бабочка села.  Девочка бабочку  Поймать не успела.  После слов «поймать не успела» водящие бегут к пеньку. Кто успеет сесть на него первым, тот выиграл.  Вариант 2. Эту игру можно сопровождать и другим стихотворением:  Бабка сеяла горох,  Уродился он не плох,  Уродился он густой…  Ты постой.  В этом случае стишок говорит водящий. В процессе игры педагог следит, чтобы дети правильно делали дыхательные паузы. Эти игры можно использовать и для автоматизации разных звуков. | | №  78  Волшебное зеркало  Цель. Развитие ритмичной, выразительной речи и координации движений.  Описание игры. Дети стоят в кругу или сидят на стульчиках. Водящий подходит к одному из ребят и говорит:  Ну-ка, зеркальце, смотри!  Все нам верно повтори!  Встану я перед тобой,  Повторяй-ка все за мной!  Водящий произносит любую фразу, сопровождая её какими-либо движениями. Тот, к кому он обратился, должен точно повторить и фразу, и движение. Если ребёнок допустил ошибку, он выбывает из игры. Новым водящим становится тот, кто выполнит все без ошибок. Педагог следит за правильностью дыхательных пауз и фразовой речи детей. | №  79  Дождик, дождик  Цель. Развитие ритмичной и выразительной речи, координации движений и ориентировки в пространстве.  Оборудование. Детские стулья.  Описание игры. Стулья расставлены по кругу, на один меньше, чем играющих детей. Дети ходят в середине круга и говорят хором (или один):  Дождик, дождик, что ты льешь?  Погулять нам не даешь?  После слов «погулять нам не даешь» дети бегут к стульчикам. Кому стульчика не хватило, тот проиграл. Игра повторяется несколько раз. | | №  80  Палочка-выручалочка.  Цель. Развитие ритмичной и выразительной речи, координации движений и ориентировки в пространстве.  Оборудование. Палочка (толщина 3-4 см, длина 30-40 см).  Описание игры. Игра проводится на участке, на полянке. Дети стоят тесной группой. Выбираются водящий и ведущий. Ведущий берет палочку и вместе со всеми детьми произносит слова:  Палочка-выручалочка,  Среди бела дня  Выручай меня!  За берёзу, за рябину –  Далеко тебя закину.  Кто за палкой гонится,  От того хоронятся.  После слов «от того хоронятся» ведущий кидает палку. Водящий бежит за ней. Остальные дети разбегаются и прячутся. Подняв палку, водящий идёт искать детей. Кого найдет первым, тот становится водящим, кого последним, тот ведущий. | №  81  Песенка стрекозы.  Цель. Развитие ритмичной, выразительной речи и координации движений.  Описание игры. Дети становятся в круг, произносят хором стихотворение, сопровождая слова движениями:  Я летала, я летала,  Устали не знала.  Села, посидела,  Опять полетела.  Я подруг себе нашла,  Весело нам было.  Хоровод кругом вела,  Солнышко светило. (Дети плавно взмахивают)  руками.  Опускаются на одно колено.  Вновь делают летательные  движения руками.  Берутся за руки и водят хоровод.  Игра может быть использована для дифференциации звуков р – л. в этом случае дети произносят стишок не хором, а по одному. | | № 82  Повар  Цель. Развитие ритмичной, выразительной речи и координации движений.  Оборудование. Поварской колпак.  Описание игры. Все дети становятся в круг. Водящий ходит за кругом. У него в руках поварской колпак. Дети хором произносят стихотворение:  Будем в повара играть,  Никому нельзя зевать.  Если повар будешь ты,  То скорей кругом иди.  После слов «скорей кругом иди» водящий останавливается и надевает колпак на рядом стоящего ребёнка. Получивший колпак и водящий становятся спиной друг  к другу и по сигналу педагога идут по кругу. Кто первый обойдет (не бежать!) круг, тот выигрывает. | № 83  Светофор  Цель. Закрепление представлений о правилах уличного движения.  Оборудование. Три картонных кружка диаметром 15 см: зеленый, кранный желтый. Мел или палочка.  Описание игры. Перед началом игры педагог рассказывает о назначении светофора и правилах уличного движения. Затем дети разучивают стихотворение «Светофор»:  Красный – ясно,  Путь опасный.  Желтый – тоже  Подожди!  А зеленый впереди –  Проходи!  Затем педагог мелом на полу или палочкой на земле чертит дорогу и переход. Около перехода становится водящий с кружками. Дети, стоя в шеренге по одному, несколько раз переходят дорогу туда и обратно, если водящий показывает зеленый кружок. Затем водящий поднимает красный кружок. Дети останавливаются и произносят первые две строчки стишка хором. Красный кружок сменяется жёлтым. В этом случае они произносят следующие две строчки стихотворения. И, наконец, загорается зеленый свет. Дети произносят последние две строчки.  Если кто-то из детей не успевает перейти за время произнесения последних строчек стихотворения, водящий спрашивает: «Где ты был до сих пор?» Опоздавший отвечает: «Задержал светофор». | | №  84  Стайка  Цель. Развитие ритмичной и выразительной речи. Активизация словаря по теме «Птицы». Воспитание спортивной сноровки.  Описание игры. Дети выбирают водящего. Педагог вместе с детьми произносит считалочку:  Пой-ка, подпевай-ка,  Десять птичек – стайка:  Эта птичка – соловей,  Эта птичка – воробей,  Эта птичка - совушка,  Сонная головушка.  Эта птичка – свиристель,  Эта птичка – коростель,  Эта птичка – скворушка,  Серенькое перышко.  Эта – зяблик,  Эта – стриж,  Эта – развеселый чиж.  Ну, а эта – злой орлан.  Птички, птички – по домам!  Дети после этих слов разбегаются, а водящий («злой орлан») старается кого-нибудь поймать. | №  85  Определи место игрушки  Цель. Развитие речевого дыхания. Закрепление умения строить развернутую фразу.  Оборудование. Игрушки: машина, пирамида, мяч, мишка, кукла и др.  Описание игры. Педагог раскладывает на столе в один ряд различные детские игрушки. Вызывая ребёнка, он спрашивает у него: «Между какими игрушками стоит пирамида?» ребёнок должен дать полный ответ: «Пирамида стоит между машиной и мячом». После двух-трех ответов воспитатель меняет игрушки местами. Постепенно при повторении игры игрушки по одной можно заменять другими.  Методические указания. Перед проведением игры педагог напоминает детям, что нужно говорить неторопливо, выразительно, не отделяя паузами одно слово от другого, а всю фразу говорить, как одно длинное слово. Отвечать на вопрос надо полным  ответом, например: «Мяч лежит между куклой и мишкой». Правильно ответивший получает фант. Затем определяется победитель. | | № 86  Аист  Цель. Развитие выразительности речи, сочетание речи с движениями. Закрепление понятия «право – лево».  Оборудование. Шапочка аиста, корзиночка.  Описание игры. Один ребёнок изображает аиста. Ему надевают шапочку аиста. В нескольких шагах от него другой ребёнок с корзиночкой. Он заблудился в лесу. Увидев аиста, ребёнок обращается к нему:  Аист, аист длинноногий,  Покажи домой дорогу.  Аист отвечает:  Топай правою ногой,  Топай левою ногой,  Снова – правою ногой,  Снова – левою ногой,  После – правою ногой,  После – левою ногой,  Вот тогда придешь домой!  Ребёнок с корзиночкой выполняет все движения, о которых ему говорит аист, а затем садится на место. |  | | Развитие  голоса | | | №  87  Успокой  куклу  Цель. Развитие тембра голоса.  Описание игры. Дети сидят на стульях полукругом. На руках у них куклы. Воспитатель говорит: «Куклы плачут, надо их успокоить. Посмотрите, как я укладываю свою куклу спать (укачивает куклу, негромко напевая на звуке а мотив знакомой колыбельной песни). А теперь вы покачайте». Дети по очереди, а затем вместе укачивают кукол, произнося звук а. | №  88  Перебежки  Цель. Развитие силы голоса. Активизация мышц губ.  Оборудование. Мел, стульчики.  Описание игры. Дети расходятся по своим домам (очерченные кружки, углы комнаты, стулья). По сигналу педагога один из детей называет другого по своему выбору: «Ау, ау, Петя». Петя в свою очередь отвечает ему: «Ау, ау, Вова», и они быстро меняются местами. Тогда Петя выбирает другого товарища и таким образом меняется с ним местами. | | №  89  Эхо  Цель.  Развитие силы голоса и речевого дыхания.  Описание игры. Дети становятся в два ряда лицом друг к другу. Одна группа детей то тихо, то громко произносит: а, другая тихо отзывается: а.  Можно играть, употребляя гласные звуки, а также сочетания ау, уа, иа, ио и т. д. | №  90  Вьюга  Цель. Развитие силы голоса и речевого дыхания. Активизация мышц губ.  Оборудование. Сюжетная картинка «Вьюга».  Описание игры. Педагог показывает картинку, на которой нарисована вьюга. Дети, сидящие в ряд, изображают вьюгу, воющую в ненастный вечер. По сигналу воспитателя «Вьюга начинается» тихо говорят: у-у-у…; по сигналу «Сильная вьюга» громко говорят: у-у-у…; по сигналу «Вьюга кончается» говорят тише; по сигналу «Вьюга кончилась» замолкают.  Желательно, чтобы дети меняли силу голоса за один выдох не менее 2-3 раз. В этом случае удобнее словесные указания педагога заменить дирижированием: плавное движение руки вверх – дети говорят громче, плавное движение руки вниз – дети говорят тише. | | №  91  Гудок  Цель. Развитие силы голоса и речевого дыхания. Активизация мышц губ.  Описание игры. Дети становятся в ряд лицом к педагогу и поднимают руки через стороны вверх, прикасаются ладонями, но не производят хлопка. Затем медленно опускают через стороны вниз. Одновременно с опусканием рук дети произносят звук у сначала громко, а затем постепенно все тише. Опустив руки, замолкают.  Вначале педагог сам показывает действия, затем вызывает двух детей, которые вместе с ним выполняют действия и произносят звук, остальные дети делают только движения руками. Потом играет вся группа | № 92  Кто  кого  Цель. Развитие силы голоса и речевого дыхания. Активизация мышц губ и нижней челюсти.  Описание игры. Педагог вызывает двух детей ставит их лицом друг к другу. По сигналу педагога дети одновременно начинают протяжно произносить сначала тихо затем громко гласные звуки а, о, у, и, э. кто дольше тянет звук, тот выигрывает. Сначала победителя определяет педагог. Затем можно поручить детям определять, кто победил. Педагог должен следить только за тем, чтобы дети не понижали силу голоса до конца заучивания и не перенапрягали мышцы шеи. | | № 93  Дует  ветер  Цель. Развитие силы голоса и речевого дыхания.  Описание игры. Дети и педагог стоят по кругу. Педагог говорит: «Пошли мы летом на прогулку в лес». Все берутся за руки и ведут хоровод, а педагог продолжает: «Идем полем, светит солнышко, дует легкий ветерок и колышет травку, цветочки». Педагог и дети останавливаются. «Ветерок дует тихо, вот так: в-в-в» (тихо и длительно произносит звук в). Дети повторяют за ним. Затем движение хоровода продолжается под неторопливую речь педагога: «Пришли в лес. Набрали много цветов, ягод. Собрались идти обратно. Вдруг подул сильный ветер: в-в-в…» - педагог громко и длительно произносит этот звук. Дети останавливаются и повторяют звук за педагогом.  Методическое указание. Педагог следит, чтобы все дети, повторяя за ним, соблюдали ту же силу голоса. | № 94  Узнай по интонации  Цель. Воспитание выразительности речи и мимики.  Описание игры. Каждый ребёнок по очереди или больного, или сердитого, или удивленного, или веселого человека. При этом нужно произносить с определенной интонацией коротенькие слова:  Ай-ай-ай!  Ой-ой-ой!  Ах! ах! ах!  Ох! ох! ох!  Остальные дети должны отгадать по выражению лица, всей позы говорящего и интонации, кого изображает ведущий. Можно предложить детям объяснить подробнее поведение ведущего: отчего он грустный или чему он удивляется и т. д. За  выразительностью речи и за подробный рассказ дети поощряются. | | №   95  Медведь   и  елка  Цель. Воспитание выразительности речи и умения изменять тембр голоса.  Оборудование. Маска медведя и любого другого животного (волка, лисы, петуха, зайки и др.).  Описание игры. Педагог выбирает двух детей: один будет медведем, другой, например, волком.  Из разных концов комнаты они должны идти навстречу друг другу. При встрече между ними происходит диалог:  Волк. Ты куда идешь, медведь?  Медведь. В город, елку приглядеть.  Волк. Да на что тебе она?  Медведь. Новый год встречать пора.  Волк. Где поставишь ты её?  Медведь. В лес возьму, в своё жильё.  Волк. Что ж не вырубил в лесу?  Медведь. Жалко. Лучше принесу.  Произнося этот диалог, дети должны подражать голосам зверей, т. е. изменять тембр голоса. Кто наиболее удачно это сделает, поощряется. Игру повторяют, но медведь может повстречаться с другим зверем. | № 96  Волк и семеро козлят  Цель. Развитие высоты голоса и выразительности. Совершенствование фразовой речи.  Оборудование. Маски животных.  Описание игры. Дети предварительно должны быть знакомы со сказкой, хорошо знать слова козы и волка, ответы козлят. Между детьми педагог распределяет роли и раздает маски. Начинается игра-инсценировка. Педагог обращает внимание детей на характер голосов. Коза и козлята должны говорить тоненькими, высокими голосами, а волк – сначала грубым, низким голосом, а потом более высоким. | | №  97  Игра по сказке  «Три  медведя»  Цель. Развитие высоты голоса и выразительности. Совершенствование фразовой речи.  Оборудование. Маски медведей, стол с тремя чашками и тремя ложками, три стула.  Описание игры. Педагог рассказывает сказку «Три  медведя». Затем предлагает детям инсценировать её. Выбирают трёх медведей: Михаила Ивановича, Настасью Петровну и Мишутку. Расставляют мебель и посуду. Педагог предлагает вспомнить, что говорили медведи. Он обращает внимание детей на то, какими голосами они говорили.  Поощряют тех детей, которые удачно подражали голосам медведей.  Аналогичные игры-драмматизации можно использовать в работе и над другими известными детям темами: «Колобок», «Терем-теремок» и др.  Ой-ой-ой! | «Кто как разговаривает?»  Цель:  расширение словарного запаса, развитие быстроты реакции. Ход: педагог поочерёдно бросает мяч детям, называя животных. Дети, возвращая мяч, должны ответить, как то или иное животное подаёт голос: Корова  мычит Тигр  рычит Змея шипит Комар пищит Собака лает Волк воет Утка крякает Свинья хрюкает Вариант 2. Логопед бросает мяч и спрашивает: «Кто рычит?», «А кто мычит?», «Кто лает?», «Кто кукует?» и т.д. | | «Кто где живёт?»  Цель: закрепление знания детей о жилищах животных, насекомых. Закрепление употребления в речи детей грамматической формы предложного падежа с предлогом  «в». Ход: Бросая  мяч поочерёдно каждому ребёнку, педагог задаёт вопрос, а ребёнок, возвращая мяч, отвечает. Вариант 1. педагог: – Дети: Кто живёт в дупле?-Белка. Кто живёт в скворечнике?-Скворцы. Кто живёт в гнезде?-Птицы. Кто живёт в будке?-Собака. Кто живёт в улье?-Пчёлы Кто живёт в  норе?-Лиса. Кто живёт в логове?-Волк. Кто живёт в берлоге?-Медведь. Вариант 2. педагог:-Дети: Где живёт медведь?-В берлоге. Где живёт волк?-В логове. Вариант 3. Работа над правильной конструкцией предложения. Детям предлагается дать полный ответ: «Медведь живёт в берлоге». | «Подскажи словечко»  Цель: развитие мышления, быстроты реакции. Ход: педагог, бросая мяч поочерёдно каждому ребёнку, спрашивает: – Ворона каркает, а сорока? Ребёнок, возвращая мяч, 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 телёнок, а у овцы? – У медвежонка мама медведица, а у бельчонка? | | «Кто как передвигается?»  Цель: обогащение глагольного словаря детей, развитие мышления, внимания, воображения, ловкости. Ход: педагог, бросая мяч каждому ребёнку, называет какое-либо животное, а ребёнок, возвращая мяч, произносит глагол, который можно отнести к названному животному. педагог:-Дети: Собака-стоит, сидит, лежит, идёт, спит, лает, служит (кошка, мышка…) | «Горячий – холодный»  Цель: закрепление в представлении и словаре ребёнка противоположных признаков предметов или слов-антонимов. Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, произносит одно прилагательное, а ребёнок, возвращая мяч , называет другое – с противоположным значением. педагог:-Дети: Горячий-холодный Хороший-плохой Умный-глупый Весёлый-грустный Острый-тупой Гладкий-шероховатый | | «Что происходит в природе?»  Цель: закрепление употребления в речи глаголов, согласования слов в предложении. Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, задаёт вопрос, а ребёнок, возвращая мяч, должен на заданный вопрос ответить. Игру желательно проводить по темам. Пример: Тема «Весна» педагог:-Дети: Солнце – что делает?-Светит, греет. Ручьи – что делают?-Бегут, журчат. Снег – что делает?-Темнеет, тает. Птицы – что делают?-Прилетают, вьют гнёзда, поёт песни. Капель – что делает?-Звенит, капает. Медведь – что делает?-Просыпается, вылезает из берлоги. | «Кто может совершать эти действия?»  Цель: активизация глагольного словаря детей, развитие воображения, памяти, ловкости. Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, называет глагол, а ребёнок, возвращая мяч, называет существительное, подходящее к названному глаголу. педагог:- Дети: Идёт-человек, животное, поезд, пароход, дождь… Бежит-ручей, время, животное, человек, дорога… Летит-птица, бабочка, стрекоза, муха, жук, самолёт… Плывёт-рыба, кит, дельфин, лодка, корабль, человек… | | «Из чего сделано?»  Цель: закрепление в речи детей употребления относительных прилагательных и способов их образования. Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, говорит: «Сапоги из кожи», а ребёнок, возвращая мяч, отвечает: «Кожаные». педагог: -Дети: Рукавички из меха-меховые Таз из меди-медный Ваза из хрусталя-хрустальная Рукавички из шерсти-шерстяные | «Разложи по полочкам»  Цель: ориентировка в пространстве. Ход: персонаж Федора просит ребят помочь ей: кастрюли и сковороды поставить на нижнюю полку, тарелки, ложки, ножи  вилки – на полку повыше, а блюдца и кувшины на самую верхнюю полку | | «Кто кем был?»  Цель: развитие мышления, расширение словаря, закрепление падежных окончаний. Ход: педагог, бросая мяч кому-либо из детей, называет предмет или животное, а ребёнок, возвращая мяч логопеду, отвечает на вопрос, кем (чем) был раньше названный объект: Цыплёнок – яйцом                                           Хлеб – мукой Лошадь – жеребёнком                                     Шкаф – доской Корова – телёнком                                            Велосипед – железом Дуд – жёлудем                                                    Рубашка – тканью Рыба – икринкой                                               Ботинки – кожей Яблоня – семечкой Дом – кирпичём Лягушка – головастиком                                 Сильный – слабым Бабочка – гусеницей     Взрослый – ребёнком | «Какой овощ?»  Цель: развитие тактильного, зрительного и обонятельного анализаторов. Ход: педагог нарезает овощи, дети их нюхают и пробуют на вкус. Педагог даёт образец: «Помидор сладкий, а чеснок острый» | | «Что звучит?»  Цель: развитие слухового внимания и наблюдательности. Ход: педагог за ширмой играет на различных музыкальных инструментах (бубен, колокольчик, деревянные ложки). Дети должны отгадать что звучит. | «Что бывает осенью?»  Цель: учить временам года, их последовательности и  основным признакам. Ход: на столе лежат вперемешку картинки с изображением различных сезонных явлений (идёт снег, цветущий луг, осенний лес, люди в плащах и с зонтами и т.д.). Ребёнок выбирает картинки, где изображены только осенние явления и называет их. | | «Чего не стало?»  Цель: развитие внимания и наблюдательности. Ход: педагог на столе выкладывает 4 овоща: «Дети, посмотрите внимательно, что лежит на столе. Это лук, огурец, помидор, перец. Посмотрите внимательно и запомните. А теперь закройте глаза». Дети закрывают глаза, а педагог убирает один овощ.  «Чего не стало?» Дети вспоминают и называют овощ. | «Лови да бросай – цвета называй»  Цель: подбор существительных к прилагательному, обозначающему цвет. Закрепление названий основных цветов, развитие воображения у детей. Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, называет прилагательное, обозначающее цвет, а ребёнок, возвращая мяч, называет существительное, подходящее к данному прилагательному. педагог:-Дети: Красный -мак, огонь, флаг Оранжевый -апельсин, морковь, заря Жёлтый -цыплёнок, солнце, репа Зелёный-огурец, трава, лес Голубой -небо, лёд, незабудки Синий- колокольчик, море, небо Фиолетовый -слива, сирень, сумерки | | «Чья голова?»  Цель: расширение словаря детей за счёт употребления притяжательных прилагательных. Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, говорит: «У вороны голова…», а ребёнок, бросая мяч обратно, заканчивает: «…воронья». Например: У рыси голова – рысья У рыбы – рыбья У кошки – кошачья У сороки – сорочья У лошади – лошадиная У орла – орлиная У верблюда – верблюжья | «Четвёртый лишний»  Цель: закрепление умения детей выделять общий признак в словах, развивать способность к обобщению. Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, называет четыре слова и просит определить, какое слово лишнее. Например: голубой, красный, зелёный, спелый. Кабачок, огурец, тыква, лимон. Пасмурно, ненастно, хмуро, ясно. | | «Один – много»  Цель: закрепление в речи детей различных типов окончаний имён существительных. Ход: педагог бросает мяч детям, называя имена существительные в единственном числе. Дети бросают мяч обратно, называя существительные во множественном числе. Пример: Стол – столы             стул – стулья Гора – горы               лист – листья Дом – дома                носок – носки Глаз – глаза              кусок – куски День – дни                прыжок – прыжки Сон – сны                  гусёнок – гусята Лоб – лбы                 тигрёнок – тигрята | «Подбери признаки»  Цель: активизация глагольного словаря. Ход: педагог задаёт вопрос «Что умеют делать белки?» Дети отвечают на вопрос  и находят картинку  к заданному вопросу. Примерные ответы: Белки умеют прыгать с сучка на сучок. Белки умеют делать тёплые гнёзда. | | «Что бывает круглым?»  Цель: расширение словаря детей за счёт прилагательных, развитие воображения, памяти, ловкости. Ход: педагог, бросая мяч детям, задаёт вопрос, ребёнок, поймавший мяч, должен на него ответить и вернуть мяч. – что бывает круглым? (мяч, шар, колесо, солнце, луна, вишня, яблоко…) – что бывает длинным? (дорога, река, верёвка, лента, шнур, нитка…) – что бывает высоким? (гора, дерево, скала, человек, столб, дом, шкаф…) – что бывает колючим? (ёж, роза, кактус, иголки, ёлка, проволока…) | «Животные и их детёныши»  Цель: закрепление в речи детей названии детёнышей животных, закрепление навыков словообразования, развитие ловкости, внимания, памяти. Ход: бросая мяч ребёнку, педагог называет какое-либо животное, а ребёнок, возвращая мяч, называет детёныша этого животного. Слова скомпонованы в три группы по способу их образования. Третья группа требует запоминания названий детёнышей. Группа 1. У тигра – тигрёнок, у льва – львёнок, у слона – слонёнок, у оленя – оленёнок, у лося – лосёнок, у лисы – лисёнок. Группа 2. У медведя – медвежонок, у верблюда – верблюжонок, у зайца – зайчонок, у кролика – крольчонок, у белки – бельчонок. Группа 3. У коровы – телёнок, у лошади – жеребёнок, у свиньи – поросёнок, у овцы – ягнёнок, у курицы – цыплёнок, у собаки – щенок. | | «Подбери словечко»  Цель: развитие навыков словообразования, подбор родственных слов. Например, пчела – пчёлка, пчёлочка, пчелиный, пчеловод, пчёлы и т.д. | «Обобщающие понятия»  Цель: расширение словарного запаса за счёт употребления обобщающих слов, развитие внимания и памяти, умение соотносить родовые и видовые понятия. Вариант 1. Ход: педагог называет обобщающее понятие и бросает мяч поочерёдно каждому ребёнку. Ребёнок, возвращая мяч, должен назвать относящиеся к тому обобщающему понятию предметы. педагог:-Дети: Овощи – картофель, капуста, помидор, огурец, редиска. Вариант 2. Педагог  называет видовые понятия, а дети – обобщающие слова. педагог: Дети: Огурец, помидор-Овощи. | | «Хорошо – плохо»  Цель: знакомство детей с противоречиями окружающего мира, развитие связной речи, воображения. Ход: педагог задаёт тему обсуждения. Дети, передавая мяч по кругу, рассказывают, что, на их взгляд, хорошо или плохо в погодных явлениях. Педагог: Дождь. Дети:Дождь – это хорошо: смывает пыль с домов и деревьев,полезен для земли и будущего урожая, но плохо – намочит нас, бывает холодным. Педагог: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. | «Назови ласково»  Цель: закрепление умения образовывать существительные при помощи уменьшительно-ласкательных суффиксов, развитие ловкости, быстроты реакции. Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, называет первое слово (например, шар), а ребёнок, возвращая мяч, называет второе слово (шарик). Слова  можно сгруппировать по сходству окончаний. Стол-столик, ключ-ключик. Шапка-шапочка, белка-белочка. Книга-книжечка, ложка-ложечка. Голова-головка, картина-картинка. Мыло-мыльце, зеркало-зеркальце. Кукла-куколка, свёкла-свёколка. Коса-косичка, вода-водичка. Жук-жучок, дуб-дубок. Вишня-вишенка, башня-башенка. Платье-платьице, кресло-креслице. | | «Близко-далеко»  Цель: развитие слухового внимания, остроты слуха. Ход: педагог за ширмой производит звучание большой или маленькой игрушкой. Дети по силе звучания определяют размер игрушки (большая или маленькая) | «Весёлый счет»  Цель: закрепление в речи детей согласования существительных с числительными. Ход: педагог бросает мяч ребёнку и произносит сочетание существительного с числительным «один», а ребёнок, возвращая мяч, в ответ называет это же существительное, но в сочетании с числительным «пять», «шесть», «семь», «восемь». Пример: Один стол – пять столов Один слон – пять слонов Один журавль – пять журавлей Один лебедь – пять лебедей Одна гайка –  пять гаек Одна шишка – пять шишек Один гусёнок – пять гусят Один цыплёнок – пять цыплят Один заяц – пять зайцев Одна шапка – пять шапок Одна банка – пять банок. | | «Угадай, кто позвал?»  Цель: различение по тембру максимально сокращённых звукокомплексов. Ход: водящий поворачивается спиной к детям и по звукокомплексу «пи-пи» определяет, кто его позвал. Зовёт  водящего тот ребёнок, на которого указывает педагог. |  | | Фонематический слух    КТО ЧТО УСЛЫШИТ?  Цель. Накопление словаря и развитие фразовой речи.  Материал: ширма, разные звучащие предметы: звонок, молоток, трещотка с камешками или горохом, труба и т.д.  Описание игры. Педагог за ширмой стучит молотком, звонит в звонок и т.д., а дети должны отгадать, каким предметом произведен звук. Звуки должны быть ясные и контрастные.  Описание игры. Дети сидят на стульях полукругом. Педагог сначала знакомит их со звучанием каждой игрушки, а затем предлагает каждому по очереди отвернуться и отгадать звучащий предмет. Для усложнения игры можно ввести допол­нительные музыкальные инструменты, например, треугольны\* металлофон, бубен, погремушку и др. | УГАДАЙ ЧТО ДЕЛАТЬ  Цель. Развитие координации движений.  Материал: по два флажка каждому ребенку,  тамбурин или бубен.  Описание игры. Дети сидят или стоят полукругом у каждого в руках по два флажка. Педагог громко ударяет в тамбурин, дети поднимают флажки вверх и машут ими. Тамбурин и звучит тихо, дети опускают флажки. Необходимо следить за правильной посадкой детей и правильным выполнением движений. Менять силу звука не более 4 раз, чтобы дети могли легко выполнять движения. | | СОЛНЦЕ ИЛИ ДОЖДИК  Цель. Развитие координации и темпа движений.  Материал: бубен.  Описание игры. Педагог говорит детям: «Сейчас мы с вами пойдем гулять. Дождя нет. Погода хорошая, светит солнце, и можно собирать цветы. Вы гуляйте, а я буду звенеть бубном, вам будет весело гулять под его звуки. Если начнется дождь, я начну стучать в бубен. А вы, услышав, стук бегите скорее идти в дом. Слушайте внимательно, как я играю». | УГАДАЙ, КТО ЭТО  Цель. Воспитание слухового внимания.  Описание игры. Дети стоят по кругу. Водящий выходит в середину круга, закрывает глаза и затем идет в любом направлении, пока не натолкнется на одного из детей, который должен подать голос заранее условленным образом: «ку-ка-ре-ку», «ав-ав-ав»или«мау-мяу»ит.п. Водящий должен угадать, кто из детей кричал. Если угадает, то становится в круг. Тот, кого узнали, будет водящим. Если не угадает, то останется водить еще 3 раза, а затем его меняет другой. | | ЧЕЙ ГОЛОС?  Цель: различать взрослых животных и детенышей по звукоподра­жаниям, соотносить названия взрослого животного и его дете­ныша.  Материал: игрушки: мышка и мышонок, утка и утенок, лягушка и ля­гушонок, корова и теленок.  В гости к детям приходят и приезжают звери. Звери хотят поиграть. Дети должны отгадывать, чей голос услышали.  — Му-у-у — кто так мычит? (Корова.) А кто мычит тонень­ко? (Теленок.) | УЛИТОЧКА  Цель. Узнать товарища по голосу.  Водящий (улиточка) становится в середине круга, ему завязывают глаза. Каждый из играющих, изменяя голос, спрашивает:  Улиточка, улиточка,  Высунь-ка рога,  Дам тебе я сахару,  Кусочек пирога,  Угадай, кто я.  Тот, чей голос улитка узнала, сам становится улиткой. | | ЛЯГУШКА  Цель. Узнать товарища по голосу.  Описание игры. Дети стоят по кругу, а один с завязанными глазами стоит внутри круга и говорит:  Вот лягушка по дорожке  Скачет, вытянувши ножки,  Увидала комара,  Закричала …  Тот, на кого он указал, в этот момент говорит: «Ква-ква-ква».  По голосу водящий должен определить, кто лягушка. | СЛОВА-ПЕРЕВЕРТЫШИ  Цель. Активизация словаря, обучение слоговому анализу слова.  Описание игры. Один ребенок выходит из комнаты, а остальные дети загадывают короткое слово, зовут водящего и говорят ему, например, лок (кол), мод (дом), зако (коза), сако (коса) и др. Водящий должен отгадать загаданное слово. Педагог следит, чтобы загадывались доступные для играющих слова и при перевертывании не допускалось ошибок.  Можно предложить детям и другие варианты: загадывать одному, а разгадывать всей группе; кто первый отгадает, тот и начинает загадывать. | | ИСПРАВЬ ОШИБКУ НЕЗНАЙКИ  Цель: упражняться в подборе слов по смыслу, исправлении ре­чевых ошибок, умении контролировать чужую речь.  Незнайка произносит высказывания, в которых содержатся лексические или грамматические ошибки. Ребенок должен за­метить и исправить ошибку. Например:  —Я весь босой.  —Я укладил (уложил) мишку спать.  —Я заключаю (закрываю) дверь.  —Это я проснул (разбудил) Буратино.  —Ребята, идите шепотом (медленно). | КРАСНЫЙ — БЕЛЫЙ  Цель. Нахождение звука в словах, воспринятых на слух.  Оборудование. По два кружка на каждого ребенка (красный и белый).  Описание игры. Педагог предлагает детям внимательно вслушиваться и определять, в каком слове есть заданный звук. Если в слове заданный звук есть, дети должны поднять красный кружок, если нет — поднимают белый кружок. | | КТО БОЛЬШЕ СЛОВ ПРИДУМАЕТ?  Цель. Активизация словаря, автоматизация разных звуков.  Оборудование. Мяч, фанты.  Описание игры. Педагог называет какой-нибудь звук  и просит детей придумать слова, в которых встречается этот звук. Затем дети образуют круг. Один из играющих бросает кому-нибудь мяч. Поймавший мяч должен сказать слово с условленным звуком. Он получает фант. Тот, кто не придумал слово или повторяет уже сказанное кем-либо, фанта не получает. Победитель определяется по количеству набранных фантов. | ТЕЛЕГРАФ  Цель. Обучение слоговому анализу слов.  Описание игры. Педагог говорит: «Дети, сейчас мы 1 нами поиграем в телеграф. Я буду называть слова, а вы будете по очереди их передавать по телеграфу в другой город». Первые слова педагог произносит по слогам сам и сопровождает их хлопками. Сначала детям дают двусложные слова, подбирая их по степени трудности (папа, мама, окно, кровать). Затем постепенно вводят трехсложные и односложные слова (ма-ши-на, стол, дверь). Только после такой предварительной работы можно дать детям самостоятельно придумывать слова, которые надо передавать по телеграфу. | | Звукопроизношение    ЛИСА  Цель: автоматизация звуков с, с’ в тексте.  Ребенок (лиса) сидит за кустом. У него жгут. Остальные дети — куры. Куры гуляют по полю, клюют зерна и червяков. Куры приговаривают:  Лиса близко притаилась —  Лиса кустиком прикрылась.  Лиса носом повела —  Разбегайтесь кто куда.  При слове «разбегайтесь» лиса выбегает и ловит кур. Тот, кого поймает, становится лисой. | СОВА  Цель: автоматизация звуков с, с’ в тексте.  Игра проводится следующим образом. Выбирается один из детей, он — сова. Остальные дети — птички. Сова сидит на дереве или на стуле. Дети бегают вокруг нее, затем осторожно к ней приближаются и говорят:  Сова, сова, сова, совиные глаза,  На суку сидит,  Во все стороны глядит,  Да вдруг как слетит …  На слове «слетит» сова слетает с дерева и начинает ловить Птичек, которые от нее убегают. Пойманная птичка становится копой. Игра повторяется. | | ЦВЕТЫ И ПЧЕЛКИ  Цель: автоматизация звука з.  Перед началом игры уславливаются, кто будет пчелками, а кто — цветами (например, мальчики — цветы, а девочки — пчелки). Затем все разбегаются по комнате или площадке. Как только разлается сигнал педагога (удар в бубен или хлопок в ладоши), дети, изображающие цветы, встают на колено. Пчелки машут крыльями и перелетают с цветка на цветок, при этом они подражают жужжанию пчел: з-з-з-з-з. При новом ударе бубна дети меняются ролями, разбегаются по площадке, и уже другие пчелки упражняются в произношении звука з. | КТО ВНИМАТЕЛЬНЫЙ?  Цель: дифференциация звуков с—з.  Материал: картинки «Свисток» и «Звонок».  Педагог показывает детям картинки и спрашивает: «Кто знает, как свистит свисток? (Дети отвечают: с-с-с…). А как звенит звонок? (Дети: з-з-з…) А сейчас я посмотрю, кто из вас более внимательный. Я буду показывать то одну, то другую картинку, а вы произносите то звук с, то звук з». | | ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН  Цель: дифференциация звуков с—з.  Описание игры. Дети садятся в один ряд и друг другу передают звуки, то з, то с. Тот, кто услышал звук з, передает соседу с и т.д. Кто собьется, тот 5 раз произносит любой звук. | КОРШУН  Цель: дифференциация свистящих и шипящих звуков.  Один из играющих — коршун, он, на­клонившись к земле, роет ямочку. К коршуну подходит наседка с цыплятами, которые держат друг друга за талию или платье.  Наседка. Коршун, коршун, что ты делаешь?  Коршун. Ямочку копаю.  Наседка. Что в ней ищешь?  Коршун. Камешек.  Наседка. Зачем тебе камешек?  Коршун. Чтобы носик точить.  Наседка. Зачем тебе носик точить?  Коршун. Чтобы твоих детушек клевать.  После этих слов коршун бросается на цыплят. Они убегают в курятник (место, отгороженное чертой или стульями), коршун пытается их поймать. | | ТИШЕ, ТИШЕ: МАША ПИШЕТ!  Цель: автоматизация звука ш в предложениях.  Описание игры. Дети, взявшись за руки, ходят вокруг Маши или Миши (такое имя дается любому выбранному ребенку) и тихо говорят: *«Тише, тише: Маша пишет, наша Маша долго пишет, а кто Маше помешает, того Маша догоняет».*  После этих слов дети бегут в домик (отведенное педагогом место), а тот, кого Маша поймает, должен придумать и ска­зать слово со звуком Ш. Потом выбирают новую Машу (или Мишу).  Примечание. Педагогу нужно следить за тем, чтобы дети говорили неторопливо, четко, вполголоса. Если ребенок затрудняется придумать слово со звуком Ш, ему помогают дети или педагог, задав наводящий вопрос («Что ты надеваешь и. голову, когда идешь гулять?»).  Машей или Мишей выбираются самые ловкие дети. | КОТ НА КРЫШЕ  Цель: автоматизация звука Ш в связном тексте.  На стуле или скамеечке сидит с скрытыми глазами один из играющих. Он кот. Остальные дети — мышки. Они тихо подходят к коту и, грозя друг другу пальцем, говорят хором вполголоса:  Тише, мыши…  Тише, мыши…  Кот сидит  На нашей крыше.  Мышка, мышка, берегись  И коту не попадись…  После этих слов кот просыпается, говорит «мяу», вскакивает и гонится за мышками. Мышки убегают. Нужно отметить чертой мышкин дом — норку, куда кот не имеет права забегать. Игру можно проводить, пока все мышки, кроме одной, не будут пойманы. Мышка, которую кот не поймал, будет водить, т.е. она будет котом, и игра начинается сначала. Все мышки, которых поймали, должны произнести два-три слова со звуком ш. (Игру можно провести и для дифференциации звуков ш—с). | | МУХИ В ПАУТИНЕ  Цель: автоматизация звука ж.  Часть детей изображает паутину. Они образуют круг и опускают руки. Другие дети изображают мух. Они жужжат: ж-ж-ж…, влетая в круг и вылетая из него. По сигналу воспитателя дети, изображающие паутину, берутся за руки. Те, которые не успели выбежать из круга, попадают в паутину и выбывают из игры. Игра продолжается до тех пор, пока все мухи не будут пойманы. | ПИРОЖОК  Цель: автоматизация звука ж в предложениях.  Играющие встают друг за другом в один ряд, обхватив друг друга. Передний — булочник, а все стоя­щие за ним — печь, кроме последнего, он пирожок.  Подходит водящий (покупатель) и спрашивает: Где мой пирожок?» Булочник отвечает: «Он за печкой лежит». А пирожок кричит: «И бежит, и бежит!». С этими словами пирожок отрывается от общей цепи и бежит, старается встать перед булочником так, чтобы покупатель не успел его поймать. Булочник тоже старается помочь пирожку. Если пирожок успеет встать в начале цепи, он становится булочником, а если его поймают — покупателем, а покупатель — булочником.  Покупатель снова приходит за пирожком, а пирожком будет тот, кто оказался в цепи последним. Задерживать покупателя нельзя, и пирожку не разрешается убегать далеко от цепи. | | КОЛЕЧКО  Цель: автоматизация звука ч во фразах.  Материал: колечко.  Дети сидят, сложив руки лодочкой, у водящего в руках колечко. Он подходит к каждому и как будто вкладывает колечко в руки. При этом он неторопливо рассказывает любой стишок. Когда водящий всех детей обойдет, он должен сказать: «Колечко, колечко, выйди на крылечко!» Тот, у кого колечко, должен быстро встать и отбежать от своего места. Все дети внимательно следят за действиями водящего и после его конечных слов должны удержать обладателя колечка. Если ребенку с колечком удается выбежать, он становится водящим. | ОБГОНИ  Цель: автоматизация звука ч в стихотворении.  Материал: Детские стульчики (пенек, бревнышко или скамеечка на участке, в лесу).  Дети стоят или сидят на бревнышке, травке или стульчиках. Напротив, в 10 — 15 шагах один стульчик (пенек). Выбираются двое водяших с помощью считалочки. Они становятся напротив стульчика (пенька). Педагог вместе со всеми детьми произносит стишок:  Девочке на ручку  Бабочка села.  Девочка бабочку  Поймать не успела.  После слов «поймать не успела» водящие бегут к пеньку. Кто успеет сесть на него первым, тот выиграл. | | ЧИЖИК  Цель: автоматизация звука ч и дифференциация звуков ч—ж.  Один ребенок — кошка. Остальные дети — чижики. Они занимают часть площадки, которая обведена мелом. Это клетка. Другая часть площадки свободна. Педагог (или выбранный ребенок) говорит:  Чижик в клеточке сидел,  Чижик в клетке громко пел:  «Чу-чу-чу, чу-чу-чу,  Я на волю улечу».  После этих слов чижики взмахивают руками и летят к свободной части площадки, произнося слова:  Чу-чу-чу, чу-чу-чу,  Я на волю улечу.  Появляется кошка, и чижики снова летят в свою клетку. Кошка ловит чижиков. | МЫШЕЛОВКА  Цель: дифференциация звуков с — ш в тексте.  Дети ходят по кругу, взявшись за руки, и говорят:  Ах, как мыши надоели,  Развелось их просто страсть,  Все погрызли и поели,  Всюду лезут, вот напасть,  Берегитесь же, плутовки,  Доберемся мы до вас,  Вот построим мышеловку  И поймаем всех сейчас.  Когда слова кончаются, круг останавливается и дети поднимают руки. Мыши начинают пробегать через мышеловку (через круг). Когда педагог скажет: «Хлоп», дети опускают руки и мышеловка захлопывается. Кто не успел убежать из круга, считается пойманным и выходит из игры. | | БУДИЛЬНИК  Цель: автоматизация звука р.  Все дети ложатся спать (садятся на стульчики). Один ребенок — будильник. Педагог говорит, в котором часу надо детей разбудить, и начинает медленно считать. Когда он произносит назначенное для подъема время, будильник начинает трещать р-р-ррр… Все дети встают. | ВОРОНЫ  Цель: автоматизация звука р в звукоподражаниях и фразах.  Педагог делит детей на три группы: первая группа изображает елочку, дети становятся по кругу, и опустив руки, говорят: « Как под елочкой зеленой скачут, каркают вороны»; вторая — вороны, которые прыгают в круг и каркают: кар-кар-кар… Первая группа детей говорит: «Из-за корочки подрались, во все горло разорались». Вторая группа (в кругу): кар-кар-кар… Первая группа: «Вот собаки прибегают, и вороны улетают». В круг вбегает третья группа детей, изображающая собак, и с рычанием р-р-р… гонится за воронами, которые уле­тают в свое гнездо (заранее отведенное место). Пойманные ста­новятся собаками. Игра повторяется до тех пор, пока не останутся две-три самые ловкие вороны. Потом дети меняются ролями и продолжают игру. | | ВОЛШЕБНОЕ ЗЕРКАЛО  Цель: автоматизация звука р в стихотворении. Дети стоят в кругу или сидят на стульчиках. Водящий подходит к одному из ребят и говорит:  Ну-ка, зеркальце, смотри!  Все нам верно повтори!  Встану я перед тобой,  Повторяй-ка все за мной!  Водящий произносит любую фразу, сопровождая ее какими-либо движениями. Тот, к кому он обратился, должен точно повторить и фразу, и движение. Если ребенок допустил ошибку, он выбывает из игры. Новым водящим становится тот, кто все выполнит без ошибок. Педагог следит за правильностью дыхательных пауз и фразовой речи детей. | ЗНАЕШЬ ЛИ ТЫ ЭТИ СЛОВА?  Цель: автоматизация звуков р, р’ в слогах и словак.  Педагог произносит фразу, не договаривая в словах слоги. Кто из ребят первый правильно произнесет недостающий слог, тот получит кружок из картона.  Набравший большее количество кружков выигрывает. Примерный перечень предложений: У нас ледяная го(ра); Кто мычит? Ко(рова); Вокруг парка за(бор); Под землей у нас ме(тро); В воротах стоит вра(тарь); Утром дети делают за(рядку); У крота в земле но(ра); С цыплятами ходят ку(ры); Чтоб писать, нужна тет(радь); Ребята разожгли в лесу кос(тер); На улицах светят фона(ри); Мы любим сладкое ва(ренье) и т.д. | | БАРАШЕК  Цель: автоматизация звукам в тексте, развитие слухового внимания.  На стуле спиной к детям сидит водящий, остальные по очереди подходят к нему и произносят стишки. Кто по голосу будет узнан, тот заменит барашка.  Барашек, барашек,  Покажи рога,  Дам тебе я сахару.  Кусочек пирога!  Кто я? |  | | Словарь  ЧТО ВЫ ВИДИТЕ ВОКРУГ  Цель: дать названия разным предметам.  Зададим детям вопрос: «Как мы отличаем один предмет от другого?» (В ответ дети наверняка назовут различные признаки предметов.)  Сформулируем вывод: «Каждый предмет имеет свое название, каждое слово что-то обозначает. А что обозначает слово мяч? Что обозначает слово ручка? А бывают ли такие слова, которые ничего не обозначают, не имеют смысла?» Приводим в пример звукосочетания рум, ыл, ра.  Читаем стихотворение И. Токмаковой «Плим».  Ложка — это ложка,  Ложкой суп едят.  Кошка — это кошка,  У кошки семь котят.  Тряпка — это тряпка.  Тряпкой вытру стол.  Шапка — это шапка  Оделся и пошел.  А я придумал слово,  Смешное слово — плим.  Я повторяя снова —  Плим, плим, плим.  И ничего не значит  Плим, плим, плим  Спросим:  — Когда вы хотите рассказать о предмете, какой он, какие слова вы называете? (Какой мяч? Какая погода? Какое небо?)  — Еще есть слова, которые называют, что можно делать с предметом. Что, например, можно делать с мячом? Что можно делать в детском саду | БАБУШКА МАЛАНЬЯ  (Русская народная игра)  Цель: выполнять движения на слова песни  Все образуют хоровод, ведущий встает в середину, играющие поют:  У Маланьи у старушки  Жили в маленькой избушке  Семь сыновей,  Все без бровей,  С такими ушами,  С такими глазами,  С такой головой,  С такой бородой.  Пение сопровождается выразительными движениями: играю­щие показывают, какие были уши (разводят руки в стороны), какие глаза (приставляют к лицу большой и указательный пальцы, согнутые в колечко), какая голова (смыкают руки над головой, образуя полукруг), какая борода (движения рук от под­бородка вниз с наклоном туловища).  Ничего не ели,  На нее глядели,  Делали вот так.  Дети присаживаются на корточки, руки согнуты и подпирают подбородок. Ведущий в кругу показывает какое-нибудь движе­ние, а все ему подражают. Затем в центр круга становится кто-нибудь другой, и игра повторяется. | | ПОТЕРЯЛИСЬ  Цель: соотносить название животного с названием детеныша.  Материал: игрушечный домик, животные (игрушки): утка и уте­нок, курица и цыпленок, коза и козленок, корова и теленок, лошадь и жеребенок.  Расставим по комнате взрослых животных. На ковре в домике находятся их детеныши. Предложим детям узнать, кто живет в домике.  — Давайте посмотрим. Кря-кря-кря — кто это? Утка? Доста­ем игрушку из домика. Утка большая или маленькая? Малень­кая? Это, ребята, утенок. Маленький утенок. А утка — его мама. Помогите утенку найти его маму-утку. Вася, возьми утен­ка. Поищи утку. | ДРУЖНЫЕ РЕБЯТА  Цель: соотносить названия взрослых животных с названиями их детенышей, активизировать в речи названия детенышей живот­ных.  Материал: белка и лиса.  Объясним детям содержание игры:  — Сейчас мы поиграем в игру «Дружные ребята». Встаньте в пары. Теперь постройтесь в две колонны. Первая колонна — бельчата, вторая — лисята. Вот ваши домики (ставим в разных концах комнаты стулья, на которые сажаем белку и лису). Если услышите танцевальную музыку, танцуйте и бегите — резвитесь на лужайке. При команде «Опасно!» бегите домой к своим ма­мам. Выигрывает тот, кто скорее соберется.  Игра повторяется 3—4 раза. | | ОГОРОДНИКИ  (Русская народная игра)  Цель: закреплять представления об огородных растениях, активи­зировать в речи названия овощей, развивать речевой слух.  Каждый из играющих называет себя каким-нибудь овощем: репой, редькой, луком, морковью, редисом и т. д. и становится в круг. Один из участников игры — огородник — выходит на се­редину круга и стучит палкой о землю. Его спрашивают:  — Кто там?  — Огородник!  — Зачем пришел?  — За репой!  После этого ответа все ведут хоро­вод, приплясывают и поют:  Сверху репа зелена,  Посередке толста,  К концу востра,  Прячет хвост под себя.  го к ней ни подойдет,  Всех за вихор возьмет.  (Во время пения огородник стоит с закрытыми глазами.) Тот, на кого укажет (глазами или жестом) ведущий, подает голос, стараясь его изменить: «Я репа, ау!»  Огородник должен отгадать, кто из ребят назвал себя репой. Если он угадает верно, репа должна убегать, а огородник ста­рается поймать ее. | КАФЕТЕРИЙ  Цель: знакомиться с неизменяемыми словами.  Материал: поднос с кубиками.  Скажем детям:  — У нас открылся кафетерий. Вы можете отдохнуть там и выпить чаю, сока, кофе или какао. Я хотела бы чашечку какао. А вам — кофе? Кофе должен быть с молоком или черный? А вам налить чаю? Какой чай вы предпочитаете — с молоком или с ли­моном?  Обходим детей, протягивая им поднос с кубиками. Дети гово­рят, чего они хотели бы выпить, пробуют напитки. В заключение говорим:  — Ребята, а вы обратили внимание, что слова кофе и какао не изменяются? Мы говорим: выпить сока, чаю (подчеркнуто произносим окончания), но — кофе, какао. | | КТО ЧТО УМЕЕТ ДЕЛАТЬ  Цель: подбирать глаголы, обозначающие характерные действия животных.  Детям называют или показывают животное, а они называют действия, характерные для этого животного. Например: белочка — скачет, прыгает, грызет; кошка — мяукает, мурлычет, цара­пается, пьет молоко, ловит мышей, играет клубком; собака — лает, сторожит дом, грызет кости, рычит, виляет хвостом, бега­ет; зайчик — прыгает, бегает, прячется, грызет морковку. | ЧТО УМЕЮТ ДЕЛАТЬ ЗВЕРИ?  Цель: составлять разнообразные словосочетания.  Дети превращаются в зверей. Каждый должен рассказать, что он умеет делать, чем питается, как двигается. Рассказавший правильно, получает картинку с изображением данного зверя.  Примерные варианты рассказов.  «Я рыжая белка. Прыгаю с ветки на ветку. На зиму делаю запасы: орехи собираю, грибы сушу».  «Я медведь. Вперевалочку хожу, мед ищу, ульи ворошу».  «Я рыба. Плаваю».  «Я кошка, бегаю и прыгаю. Люблю молоко и рыбу».  «Я заяц. Быстро скачу, люблю грызть морковку».  «Я собака. Дом сторожу, на охоту хожу, на коврике сплю». | | КТО БОЛЬШЕ ДЕЙСТВИЙ НАЗОВЕТ  Цель: подбирать глаголы, обозначающие действия.  Детям задают вопросы, требующие использования при отве­те глаголов. Например: что можно делать с цветами? — рвать, нюхать, смотреть, поливать, дарить, сажать; что делает двор­ник? — подметает, убирает, поливает цветы, чистит дорожки от снега, посыпает их песком; что можно делать с мячом? — играть, бросать, ловить. За каждый правильный ответ выдается цветная ленточка. В конце игры подводят итог: побеждает тот, кто на­берет ленточки всех расцветок. | ЗАКОНЧИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ  Цель: подбирать глаголы, обозначающие окончания действий.  Взрослый начинает предложение, а ребенок заканчивает: Оля проснулась и … (стала умываться). Коля оделся и … (побежал гулять). Он замерз и … (пошел домой). Зайчик испугался и … (убежал, спрятался). Ира обиделась и … (заплакала).  Взрослый интонацией показывает незавершенность предложе­ния. | | ГДЕ ЧТО МОЖНО ДЕЛАТЬ  Цел: использовать в речи глаголы.  Детям задают вопросы. Они отвечают, подбирая глагольный семантический ряд. Например: что можно делать в лесу? — гулять, собирать грибы, ягоды, охотиться, слушать птиц, отды­хать; что можно делать на реке? — купаться, нырять, загорать, кататься на лодке, ловить рыбу; что делают в больнице? —лечат, дают таблетки, ставят горчичники, делают уколы; что делают в магазине? — покупают, продают, взвешивают, упаковывают.  Игра проводится в форме соревнования. |  | | КТО БОЛЬШЕ СКАЖЕТ О ПРОФЕССИИ  Цель: соотносить действия людей с их профессией, образовывать соответствующие глаголы  (строитель — строит, учитель — учит и т. д.).  Взрослый уточняет понимание детьми слов «профессия», «дей­ствие». Обращается к детям:  — Дети, я работаю в детском саду воспитателем. Это моя профессия. Я рассказываю вам, как себя вести, играю с вами, ри­сую, читаю, пою, гуляю, укладываю вас спать… А как вы дума­ете, какая профессия у Ирины Владимировны, которая нам го­товит обед? Правильно, она повар. А какие вы еще знаете про­фессии? Каждый взрослый человек имеет свою профессию. Он работает и выполняет какие-то действия. Что же, например, де­лает повар?  —Повар варит, печет, жарит, чистит овощи и др.  —А что делает врач?  —Врач осматривает больных, выслушивает, лечит, дает ле­карство, делает уколы, операции.  —А что делает портной?  —Портной кроит, наметывает,  порет,  гладит, примеряет, шьет.  Взрослый называет еще профессии строителя, учителя, сторо­жа, пастуха, сапожника, а дети называют действия, характер­ные для этих профессий.  (Игра проводится в конце года при соответствующей готов­ности детей.) | ГДЕ МЫ БЫЛИ, МЫ НЕ СКАЖЕМ  Цель: активизировать глагольную лексику, соотносить слово с дей­ствием, которое оно обозначает.  Водящий отходит в сторону, а дети договариваются, какую деятельность они будут изображать. На вопросы водящего «Где вы были? Что вы делали?» дети отвечают: «Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем» и показывают различные дви­жения (стирка белья, рисование и др.). Водящий должен по дви­жениям правильно назвать действие, употребляя форму глагола второго лица множественного числа. Например: «Вы пилите дро­ва». При правильном ответе дети убегают, а водящий их дого­няет. Пойманный становится водящим.  (Эта игра доступна не всем детям младшего дошкольного возраста. Она более популярна у старших дошкольников.) | | ТАНЯ ВЕСЕЛАЯ И ГРУСТНАЯ  Цель: подбирать антонимы к прилагательным и глаголам.  Детям рассказывают примерно следующее:  — Пришла Таня с прогулки грустная — котенок убежал. Села она и … (заплакала, загрустила). А если Таня грустит, то какая она? (Грустная, печальная, расстроенная.) Если Таня  грустная — она грустит. А если она расстроенная? (Расстраива­ется.) Печальная? (Печалится.) Раздается стук в дверь.  — Это котенок… что сделал?  (Вернулся.)   Сначала он … (убежал), а потом … (вернулся).  — Посмотрите на Таню. Она сразу … (повеселела, развесе­лилась, обрадовалась). Если она повеселела, то какая стала? (Веселая.) Если Таня обрадовалась, то какая стала? (Радост­ная.)  — Придумайте рассказ про Таню, как она сначала была грустной, а потом веселой. Только не говорите про котенка, а сочините новую историю про Таню. | ЗАКОНЧИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ  Цель: дополнять предложение словом с противоположным значе­нием.  Взрослый начинает фразу, ребенок заканчивает, например:  сахар сладкий, а перец … (горький);  летом листья зеленые, а осенью … (желтые);  дорога широкая, а тропинка … (узкая); ручей мелкий, а река … (глубокая); пластилин мягкий, а камень … (твердый); девочка говорит громко, а мальчик … (тихо); мама несет тяжелую сумку, а сын … (легкую).  Вариант игры  Цель: заканчивать предложение, подбирать антонимы.  Взрослый начинает фразу, ребенок заканчивает, например:  деревья в лесу высокие и … (низкие);  кашу варят густую и … (жидкую);  звери бывают смелые и … (трусливые);  лекарства делают горькие и … (сладкие);  морковь можно есть сырой и … (вареной);  яблоки бывают мелкие и … (крупные). | | КТО ВНИМАТЕЛЬНЫЙ?  Цель: выделять на слух слова, противоположные по смыслу (антонимы).  Взрослый спрашивает, какие пословицы знают дети.  Предлагает послушать пословицы, которые он знает, и найти в них слова с противоположным значением («Сейчас мы посмотрим, кто из вас внимательный и быстро найдет противоположные по смыслу слова»).  Примерный набор пословиц:  Готовь сани летом, а телегу зимой. Труд кормит, а лень портит. Глазами плачет, а сердцем смеется. Слушай больше, говори меньше. Умел начать, умей окончить. Родная сторона—мать, а чужая — мачеха. Незнайка лежит, а знайка далеко бежит. Хлеб — батюшка, вода — матушка. | НАЙДИ НУЖНОЕ СЛОВО  Цель: подбирать слова, близкие и противоположные по смыслу.  Детям говорят:  — Вы знаете много слов, описывающих  какой предмет, и знаете слова, которые обозначают, что можно делать с предме­том. Предметы отличаются друг от друга по величине, форме, цвету. И еще предметы имеют название, имя. Каждое слово что-то обозначает, имеет смысл.  — А знаете ли вы, что обозначают все-все слова на свете?  — Что означает слово кукла? слово свежий?  — А знаете ли вы, что обозначает слово бризантный? слово витийствовать?  — Да, есть слова, которые вы узнаете и поймете позже, когда станете старше.  — Есть слова, похожие по смыслу, слова-друзья.  — Как вы думаете, похожи по смыслу слова большой — огромный — громадный? Придумайте предложения с этими сло­вами.  — Еще есть слова, противоположные по смыслу. Например, большой — маленький, идти — стоять. | | НАЙДИ ПРОТИВОПОЛОЖНОЕ ПО СМЫСЛУ СЛОВО  Цель: подбирать противоположные по смыслу слова.  Взрослый называет словосочетания, делая паузы.  Ребенок должен сказать слово, которое пропустил взрослый. Например: | НАЙДИ ДРУГОЕ СЛОВО  Цель: точно обозначать ситуацию; подбирать синонимы и анто­нимы.  Взрослый рассказывает:  — Папа стал делать детям качели. Миша принес ему ве­ревку. Папа сказал: «Нет, эта веревка не годится, она оборвет­ся». Папа взял другую веревку: «А вот эта ни за что не обор­вется». Какую веревку взял папа? Как можно про нее сказать?  — Послушайте два предложения: Вова рос крепким мальчи­ком; Он почувствовал под ногами крепкий лед.  —  Что означает слово крепкий? Как можно сказать эти пред­ложения по-другому?  —  Придумайте сами предложение со словом крепкий. Аналогичные задания даются на следующие предложения:  Мальчик дрожит от холода; Зайчишка дрожит от страха.  Дети встают в круг. Взрослый кидает ребенку мяч и назы­вает слово. Ребенок должен вернуть ему мяч, сказав слово, противоположное по смыслу. Сначала называются прилагатель­ные, затем — глаголы.  Слова: длинный, глубокий, мягкий, легкий, свежий, тонкий, густой, сильный, говорить, смешить, разрешить, падать, смеяться, зажечь, помогать. | | ЧТО ЭТО ЗНАЧИТ?  Цель: сочетать слова по смыслу, углублять представления о пря­мом и переносном значении слов.  Взрослый произносит словосочетания. Дети определяют, можно ли так сказать, и объясняют смысл этих выражений:  свежий ветер — прохладный;  свежая рыба — недавно выловленная, неиспортившаяся; свежий хлеб — мягкий, только что испеченный;  свежая рубашка — чистая, выглаженная, выстиранная;  свежая газета — новая, только что купленная;  свежие краски — незасохшие, яркие;  свежая голова — отдохнувшая;  глухой (старик) — тот, кто ничего не слышит;  глухая ночь — тихая, безлюдная, темная;  глухой шум поезда — отдаленный, приглушенный, неслышный. | О ЧЕМ ЕЩЕ ТАК ГОВОРЯТ?  Цель: уточнить значения многозначных слов.  Карлсон произносит словосочетание, в котором одно из двух слов многозначное. Дети должны подобрать к этому слову другие с учетом его многозначности.  Словесный материал:  Идет — дождь, снег, зима, мальчик, собака, время, дым, ав­тобус.  Играет — девочка, мальчик, кошка, дудочка, солнце.  Горький (-ое, -ие) —лекарство, перец, лук, огурец, горе, слезы.  Острый — нож, перец, суп, ум. | | НАЙДИ РУЧКУ  Цель: составлять предложения со словом ручка, употребляя его в разных значениях.  Дети отвечают на вопросы, которые им задает взрослый, заканчивают начатые им предложения.  — Таня здоровается с детьми и начинает гладить утюгом. Чем берет Таня утюг? (Рукой, ручкой). А за что она держит утюг? (За ручку.)  — У меня рука большая, а у Тани? (Маленькая.) Как мы называем ласково руку ребенка? (Ручка.) Какие еще предметы называются словом ручка? (Которыми пишут.)  — А теперь говорите, что я буду делать (кладет ручку на стол, берет чашку, держит ее за ручку). (Дети называют: «Кла­дете, берете, держите».)  — Какие ручки вы видите в комнате? Какие ручки встре­чались вам дома, на улице, в транспорте? (Ручка у двери, у сум­ки, у сковородки, у холодильника, у шкафа, у вилки и т. п.)  —  Заканчивайте предложения, которые я начну.  —  Ручкой можно … (писать). Ручку можно на стол … (поло­жить). За  ручку можно чашку …   (держать,  брать,  взять). У кастрюли две … (ручки).  —  Для чего нужна ручка?  — Вспомните, что сказала Таня, когда пришла к вам (ска­зала «здравствуйте», поздоровалась). А теперь что она делает? (Прощается, машет ручкой, говорит «до свидания!».) | НАЙДИ НОЖКУ  Цель: составлять предложения с многозначным словом ножка, ос­мыслить разные значения этого слова.  Кукла Таня говорит детям, что она знает еще одно слово, которым называют разные предметы. Это слово ножка.  — А теперь скажите, что мы называем словом ножка (ножка у стула, стола, дивана, шкафа; ножка у куклы, у гриба).  —  Скажи про ножку так, чтобы мы поняли, про что ты го­воришь.  (У стула сломалась ножка. У стола ножки крепкие. У гриба ножки бывают толстые и тонкие.)  — Кто больше назовет предметов, у которых есть ножки? | | ЧТО МЫ ЗНАЕМ ПРО СЛОВО ИГЛА  Цель: Познакомиться с разными значениями слова игла.  Кукла Таня загадывает детям загадки: «Под соснами, под елками ползет клубок с иголками» (еж); «Ничего сама не шьет, а в иголках круглый год» (ель).  — Про какие иголки первая загадка?  — Про какие иголки вторая загадка?  — Какие иголки вы еще знаете? (Иголка швейная, иголка у сосны и т. п.)  Детям показывают картинки, на которых нарисованы разные иголки, спрашивают, какая это иголка, для чего она нужна, что ею можно делать.  — Придумайте короткий рассказ про иголку, какая она, что с нею можно делать, а мы угадаем, про какую иголку вы расска­зываете. | ПОСЛУШАЙ МОЕ СЛОВО И НАРИСУЙ  Цель: рисовать по названному слову.  Взрослый говорит детям примерно следующее: «Сейчас я ска­жу какое-нибудь слово, а вы подумайте, что это такое, мысленно представьте себе. И о чем подумаете, то и нарисуйте. Слушайте внимательно». (Дети могут положить голову на стол, закрыть глаза.) После незначительной паузы взрослый называет слово. Например, слово иголка (ручка, молния, нос) и дети рисуют. После того как задание будет выполнено, нужно уточнить, что нарисовал ребенок и почему («Какие еще бывают ручки? У ка­ких растений есть иголки? Что можно делать швейной иголкой?» И т. п.). | | Словообразование    МОЛЧОК  (Русская народная игра)  Цель: образовывать глаголы от имен существительных.  Материал: барабан, дудочка, звонок, труба, машина с сигналом, свис­ток.  Дети хором говорят знакомый им текст:  Раз, два, три, четыре, пять.  Начинаем мы играть:  Чик-чок, рот на крючок  И молчок!  Сказав слово «молчок», дети замолкают и стараются не улы­баться. Выполнить эту задачу многим не очень легко. Кто нару­шит правила игры, отдает водящему (взрослому) какой-нибудь фант. Когда фантов наберется примерно пять, их разыгрывают. Для этого взрослый подбирает барабан, дудочку, колокольчик, трубу, машину с сигналом, свисток. Он садится спиной к детям. Ребенок из победителей берет чей-либо фант, показывает всем, подходит к водящему сзади и спрашивает: «Что этому фанту сде­лать?» Водящий отвечает, например: барабанить на барабане (дудеть в дудочку, трубить на трубе, сигналить сигналом, свис­теть в свисток, звонить в звонок).  Кто выполнит поручение, получает свой фант обратно. | ДВА БРАТА  Цель: осваивать способы образования видовых пар глаголов.  Материал: два медвежонка.  Расскажем детям следующую историю:  — Жили-были в лесу два брата — два маленьких медвежон­ка. Звали их Шустрик и Мямлик (показываем игрушки). Шуст­рик был веселый, послушный и всегда успевал все сделать во­время. Мямлик был очень медлительный. У него не хватало времени даже на любимые игры, поэтому он всегда грустил, а вот родители считали его непослушным.  —Как-то рано утром Шустрик проснулся и быстро встал, а Мямлик еще только … встает (здесь и далее после многоточия приводятся слова, которые называют дети). Шустрик оделся, а Мямлик… одевается (заправил постель — заправляет, умылся — умывается, почистил зубы — чистит, позавтракал — завтракает, пришел в школу — идет в школу, пообедал — обедает, сделал уроки — делает уроки, собрался на прогулку — собирается, лег спать — ложится и т. д.).  — Дети, подскажите Мямлику, как сделаться веселым.  Примечание. В этой игре можно использовать самые раз­ные сюжеты: «На прогулке», «В лесу», «На реке», «На ут­ренней гимнастике» и др. | | ПОДБЕРИ ДРУГИЕ СЛОВА  Цель: образовывать слова от слова снег.  Кукла Таня загадывает загадки про снег: «Скатерть бела весь мир одела».  Все белым-бело сегодня, И светло, хоть солнца нет. С неба сыплется холодный, Белый-белый мягкий … (снег).  — Какие еще слова вы знаете, чтобы в них слышалось снег, снеж? (Снегурочка, снеговик, снегопад, снежинка, снежный и др.) | МИШКА-МУЗЫКАНТ  Цель: соотносить наименования музыкальных инструментов с на­званиями музыкальных специальностей.  Материал: открытки с изображением музыкантов и музыкальных инструментов (заяц-барабанщик, мишка-горнист, лиса-гитарист, заяц-балалаечник, пианист и др.); игрушки: пианино детское, балалайка, барабан, медвежонок.  В гости к детям приходит медвежонок. Он что-то принес. Ведущий спрашивает: «Что это у тебя, мишка?»  — Хочу   поиграть   с   ребятами,— говорит   медвежонок.— У меня здесь музыкальные инструменты. Это … пианино (инст­румент называют дети), это … барабан, а вот … балалайка. Закройте глаза. На чем я играю?  (На барабане.) А как на­зывают музыканта, который играет на барабане? (Барабанщик.) Значит,  я сейчас барабанщик. А сейчас кто я?  Пиа…нист. На чем я играл? (На пианино.)  — Барабан нужен барабанщику, пианино — пианисту. А для кого балалайка? Кто играет на балалайке?  (Бала…лаечник.)  — Я  принес  вам  открытки.   На  них  нарисованы  разные музыканты.  И я музыкант.  Играю  на разных инструментах. (Выставляет на панно открытки.) Отыщите, кто здесь горнист. Правильно,  это я  горнист.  А как  вы догадались,  что гор­нист— это я? (На открытке медвежонок держит в руках горн.) А кто здесь гитарист? Как вы догадались? Кому нужна гитара?  Далее взрослый загадывает детям загадки. Он изображает игру на разных музыкальных инструментах, задает вопросы: «Кто так играет? На чем играет?» | | КИОСК ОТКРЫТОК  Цель: соотносить наименования действий с названиями спор­тивных специальностей.  Материал: открытки с изображениями спортсменов (хоккеисты, фут­болисты, бегуны, прыгуны, пловцы, борцы, лучники, наездники и др.), игрушечный медвежонок.  Взрослый говорит: «У медвежонка сегодня день рождения. Вы можете поздравить его и сделать ему подарки. Медвежонок собирает открытки. Вот у нас киоск открыток. Вы можете купить любую открытку. Надо только правильно назвать, кто на ней изображен и что он делает.  Кто хочет поздравить мишку? Иди сюда, Света. Какую от­крытку ты выбрала? Кто на ней изображен? Что он делает? Пожалуйста, вот твоя покупка. Поздравляй медвежонка».  После того как все открытки будут куплены и подарены медвежонку, взрослый вместе с медвежонком загадывает детям загадки, изображая движения, характерные для представителей того или иного вида спорта. Дети отгадывают: «Бегун… пло­вец…» и т. д.  В процессе игры возникает словотворчество. Взрослый при необходимости подсказывает начало слова или все слово. | ЧЬЕ, ЧЬЕ? МОЕ!  Цель: образовывать притяжательные прилагательные, согласовы­вать существительное и прилагательное в роде.  Материал: мешок, сорока (игрушка или картинка), детские вещи (одежда, игрушки).  Взрослый складывает в мешок детские вещи и игрушки. Мешок вносит в комнату вместе с сорокой. Объясняет:  — Это сорока-воровка. Она насобирала разных вещей у нас в комнате, все схватила, что плохо лежит. Смеется над вами: «Чье, чье все? Мое!» Давайте-ка рассмотрим, что чье. Это что? (Туфли.) Чьи туфли? И т. д.  Вещи по одной достают из мешка, называют, определяют хозяина (чей? чья? чье?). Хозяин получает свою вещь и убирает ее на место. | | НАЗОВИ ЛАСКОВО  Цель: подбирать слова в уменьшительно-ласкательной форме, обозначающие людей, животных, предметы, игрушки.  Взрослый говорит детям примерно следующее: «Есть много разных слов. Вас даже зовут по-разному: Лена, Саша, Алеша, Оля… Можно еще называть ласково: Лена, Леночка, Ленуля, Аленушка, Ленуся. Все это близкие слова, только ласковые. Да­вайте поиграем в игру «Назови ласково». Я буду называть животное или человека, а вы говорите ласковые слова».  Заяц — зайчонок, зайчишка, зайка, заюшка.  Бабушка — бабулечка, бабуля, бабуленька.  Мама — мамочка, маменька, мамуля, матушка.  Лиса — лисичка, лисонька.  Дочь — дочка, доченька, дочурка. | КУЗОВОК  (Русская народная игра)  Цель: образовывать уменьшительно-ласкательные наименования; соотносить действие с его названием.  Материал: корзинка, расписной платок.  Дети садятся играть. Один из них ставит на стол корзинку и говорит соседу:  Вот тебе кузовок,  Клади в него то, что на -ок,  Обмолвишься — отдашь залог.  Дети по очереди называют слова с ударным окончанием на -ок, например: «Я положу в кузовок клубок (замок, сучок, коробок, сапожок, башмачок, чулок, утюжок, воротничок, саха­рок, мешок, листок, лепесток, колобок, колпачок, гребешок и т. п.). Если кто-то ошибется, то кладет в корзинку залог.  По окончании игры разыгрываются залоги: корзинку накры­вают платком, а кто-нибудь из детей вынимает залоги по одному, предварительно спрашивая: «Чей залог вынется, что тому де­лать?» Дети по очереди назначают каждому залогу выкуп, например, попрыгать по комнате на одной ножке или в четырех уг­лах совершить какие-то действия: в одном постоять, в другом поплясать, в третьем поплакать, в четвертом посмеяться; или басенку сказать, загадку загадать, песенку спеть. | | ОТПРАВЛЯЕМСЯ В ОТПУСК  Цель: учиться понимать оттенки значений слов, овладевать пред­ставлениями об изменении значений слова с изменением при­ставки, суффикса.  На фланелеграфе изображение машины. Взрослый говорит:  Давайте поможем Петрушке съездить в отпуск. Вот Петрушка сидит в машине и едет в отпуск. Он решил в деревню … (поехать). Ехал, ехал и к яме … (подъехал). Петрушка не растерялся и яму … (объ­ехал), потом через мост … (переехал) и по ровной доро­ге быстро … (поехал, помчал­ся). Через день он в деревню … (приехал). А Карлсон хо­чет лететь на самолете. Карл­сон решил … (лететь) на мо­ре. Но по пути хотел к Пет­рушке … (залететь), отдох­нуть, позагорать и потом сно­па …  (лететь). Он должен горы … (перелететь, облететь) и в Сочи … (прилететь, призем­литься) в тот же день. Хорошо отдыхать летом!» |  | | Грамматика    ЧЕГО НЕ СТАЛО?  Цель: упражняться в образовании форм родительного падежа мно­жественного числа существительных.    Материал: пары предметов: матрешки, пирамидки (большая и ма­ленькая), ленточки (разного цвета и разного размера—длин­ная и короткая), лошадки, утята, Буратино, мешок. | ЧЕГО НЕ СТАЛО?  Цель: образовывать формы родительного падежа множественного числа существительных.  Материал: кукла Петрушка, открытки (картинки) с изображениями фруктов и овощей (яблоко, груша, вишня, черешня, слива, ба­нан, апельсин, лимон, помидор, огурец).  К детям в гости приходит Петрушка. Здоровается. Предла­гает рассмотреть открытки, которые он принес. Взрослый по од­ной показывает открытки, дети называют то, что нарисовано. Названные открытки размещают на стенде так, чтобы по одну сторону оказались существительные с нулевым окончанием.  Петрушка предлагает поиг­рать в игру «Чего не стало». На стенде оставляют пять кар­тинок, например, яблоки, груши (слева) и бананы, апельсины, лимоны (справа). | | ЧЕГО НЕ ХВАТАЕТ МИШЕ, ЧТОБЫ ПОЙТИ НА ПРОГУЛКУ  Цель: образовывать существительные в родительном падеже мно­жественного числа.  Материал: картинки с изображениями зимней одежды: валенок, варе­жек, носков, шарфа, пальто, шубы, шапки и др.  Обратимся к детям примерно с такими словами: — Я вам расскажу историю про двух мальчиков. Мальчиков звали Толя и Миша. Толя аккуратный. У него вся зимняя одежда аккуратно сложена в шкафчике. Какая зимняя одежда лежит у Толи в шкафчике?  Дети называют предметы одежды. По ходу называния вы­ставляем на стенде соответствующие картинки. Если дети что-то не назовут, показываем картинку-подсказку.  — Толя быстро собрался на прогулку. Надел носки, рейтузы, валенки… (Снова перечисляем предметы одежды; по мере назы­вания убираем со стенда картинки.) А Миша никак не может собраться. Он был неаккуратный и всегда разбрасывал одежду. Миша нашел только шарф и шапку. Чего еще не хватает Мише, чтобы пойти на прогулку?  Дети называют предметы по памяти, а взрослый выставляет на стенде соответствующие картинки. Если ребенок ошибается, тактично поправляет его. | ПОДБИРАЕМ РИФМЫ  Цель: образовывать формы родительного падежа множественного числа существительных (ботинок, чулок, носков, тапочек).  Материал: предметные картинки: ботинки, чулки, носки, тапочки, две сороки, два щенка, две синички.  Читаем шуточное стихотворение:  Даю вам честное слово,  Вчера в половине шестого  Я видел двух свинок  Без шляп и ботинок.  Даю вам честное слово!  Английская народная песенка, пер. С. Маршака  Обращаемся к детям:  —Понравилось вам стихотворение? Носят ли свинки ботин­ки? А может быть свинки носят чулки? (Носки, тапочки, рука­вички.) Мы с вами вместе тоже можем сочинить веселые шутки про разных птиц и животных. Я буду начинать, а вы продол­жайте. Чтобы  помочь, буду  показывать картинки-подсказки.   |  |  | | --- | --- | | Даем честное слово:  Вчера в половине шестого  Мы видали двух сорок  Без … (ботинок) и … (чулок),  И щенков  Без … (носков),  И синичек | Без … (тапочек) и … (рукавичек).  Мы видали сорок без ботинок и … (чулок),  Без носков —  … (щенков),  Без тапочек и рукавичек —  … (синичек). | | | ПИФ СЧИТАЕТ  Цель: образовывать формы родительного падежа множествен­ного числа существительных.  Материал: собака Пиф из театра бибабо.  Взрослый. Дети, к нам пришел совершенно необыкновен­ный пес. Как тебя зовут, пес?  Пес. Я Пиф. Я умею считать. Вот спросите у меня: «Пиф, а сколько у тебя хвостов?» — и я отвечу.  Взрослый. Пиф, сколько у тебя хвостов?  Пиф. У меня один хвост. А теперь спросите про нос (обра­щается к кому-нибудь из детей).  Ребенок. Пиф, а Пиф, сколько у тебя носов?  Пиф. У меня один нос. А теперь спросите про уши (брови, Глаза, рот, щеки, лапы).  Если форма образована неправильно, Пиф не отвечает на вопрос (ждет) до тех пор, пока ошибка не будет устранена.  КАК ТЕБЯ ЗОВУТ?  Участники игры садятся кружком на стулья (на траву). Водя­щий дает каждому какое-нибудь смешное прозвище (или дети выбирают прозвища сами): Пузырек, Метла, Расческа, Авторуч­ка, Самолет и др. После этого водящий задает вопросы. Отвечая на них, надо повторять только «свое» слово (пузырек, метла и пр.). Отвечать надо быстро, не задумываясь. Ни в коем случае нельзя смеяться. Другие пусть смеются, но тот, с кем говорит водящий, должен отвечать серьезно. Нельзя даже улыбаться.  Например, водящий подходит к тому, кого он назвал Мет­лой, и строго предупреждает:  Кто ошибется, Тот попадется! Кто засмеется, Тому плохо придется! —  Затем он спрашивает:  — Кто ты?  — Метла.  Водящий показывает на волосы:  играющего и задает новый вопрос — А это у тебя что?  — Метла.  Водящий показывает на руки:— А это у тебя что?  — Метлы.  Водящий показывает на ноги:  — А это?  — Метлы.  — А что ты ел сегодня утром?  — Метлу.  — А на чем ты ездишь по городу?  — На метле…  Так продолжается до тех пор, пока водящий может придумы­вать вопросы. Если тот, кого спрашивает водящий, ошибается или, не выдержав, начинает смеяться, он должен уплатить фант и выйти из игры. Водящий переходит к другому игроку. Жела­тельно, чтобы вопросы не повторялись. После того как водящий поговорит со всеми, он начинает разыгрывать фанты, предлагая их владельцам шуточные задания. | ГДЕ Я БЫЛ?  Цель: образовывать формы винительного падежа множествен­ного числа одушевленных существительных.  Предлагаем детям отга­дать, где мы были. Говорим, что видели медуз, морских коньков, акул.  Спрашиваем:  — Где я была? (На мо­ре.)  Предлагаем:  — А теперь вы загадайте мне   загадки.   Расскажите, кого вы видели. Только надо называть тех, кого вы видели много, например, много вол­ков или много бабочек. Глав­ное в этой игре — не отгады­вание, а загадывание.    ХОЛОДНО-ТЕПЛО  (Народная игра)  Цель: образовывать степени сравнения наречий.  Один из играющих назначается (выбирается с помощью считалки) водящим. Он выходит за дверь. Остальные прячут где-то в комнате на видном месте какую-нибудь игрушку (водя­щий не знает,  какую). Затем зовут водящего.  Он  начинает искать игрушку, а все участники игры комментируют поиски: если он приближается к игрушке, говорят «тепло», «теплее», «совсем тепло», «горячо»; если удаляется от игрушки, говорят «прохладно», «холодно», «еще холоднее», «совсем холодно». | | МИШКА, ЛЯГ  Цель: упражняться   в   образовании    форм    повелительного наклонения глаголов лежать, петь.  Материал: плюшевый медвежонок (озвученная игрушка).  В гости к детям приходит медвежонок. Рассказываем, что он умеет выполнять поручения. Медвежонка можно попросить: «Мишка, ляг на бочок… ляг на спинку… ляг на животик». Еще он умеет петь, только надо по­просить: «Мишка, спой!» (Рас­сказ сопровождается действия­ми с игрушкой.) | ПОРУЧЕНИЯ  Цель: упражняться в образовании форм повелительного наклоне­ния глаголов скакать, ехать.  Материал: грузовик, мышка, мишка.  Вносим в комнату грузовик и мышку с мишкой. Обращаемся к детям:  — Хотите, чтобы мышка и мишка покатались на грузовике? Если хотите, попросите их. Надо сказать: «Мишка, поезжай!» А еще можно попросить мышку и мишку поскакать: «Мышка, поскачи!» (Просьбы сопровождаются действиями с игрушками.)  — Олег, кого ты хочешь попросить, мышку или мишку? О чем ты попросишь?  Игра продолжается до тех пор, пока у детей не иссякнет к ней интерес. | | ЗАЙКА, СДЕЛАЙ!  Цель: образовывать формы повелительного наклонения глаголов (спой, танцуй, поскачи, положи, поезжай, нарисуй).  Материал: плюшевый заяц, автомашина, кисточка, лист бумаги, краски, вода, тряпочка для вытирания кистей.  К детям приезжает заяц на машине. Он что-то привез. Тут и краски, и кисточка, и вода. Зачем все это зайцу? Оказывается, что заяц необыкновенный: он умеет рисовать, петь, плясать, вы­соко скакать, любит ездить на машине. Взрослый предлагает де­тям поиграть с зайцем. Они будут отдавать команды, а заяц выполнять, если высказывание будет сформулировано правильно.  Если ребенок ошибается, заяц не двигается, ждет, когда он исправит ошибку сам или с помощью взрослого.  После игры заяц прощается с детьми и уезжает. |  | | ПРЯТКИ  Цель: правильно использовать в речи предлоги с пространствен­ным значением (в, на, около, под, перед).  Материал: грузовик, мишка, мышка.  В гостях у детей снова мишка и мышка. Гости стали играть в прятки. Мишка водит, а мышка прячется. Предлагаем детям закрыть глаза. Говорим:  — Мышонок спрятался. Откройте глаза. Мишка ищет: «Где же мышонок? Он, наверное, под машиной?» Нет. Где же он, ребята? (В кабине.) Вон он куда забрался!  Закройте снова глаза, мышонок опять будет прятаться. (Са­жаем мышонка на кабину.) Где же мышонок? Ребята, подска­жите мишке! | ПРЯТКИ  Цель: выполнять действия, основанные на понимании словесных инструкций, включающих предлоги и наречия с пространствен­ным значением (в, на, за, под, около, между, рядом, слева от, справа).  Материал: очень мелкие игрушки: комар, муха, шмель, пчела, оса (делаются из целлофана или фольги; не обязательно разные, мо­жет быть какое-то одно насекомое).  Заранее заготовленные игрушки незаметно прячут в разных местах комнаты.  Детям говорят, что пришло письмо. В нем сообщается, что к ним в комнату прилетели и поселились не­прошенные гости — следопыт, который вел за ними наблюдение, пишет, что кто-то спрятался в верхнем правом ящике письменного стола.  Спрашивают, кто пойдет на поиски. (Ребенок отыскивает спрятанное.) Кто-то спрятался в уголке игрушек за шкафом. Кто-то спрятался под куколь­ной кроватью. Кто-то спрятал­ся на столе справа от среднего окна. При каждом очередном сообщении ребенок отыскива­ет   непрошеного   гостя. | | ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?  Цель: употреблять предлоги с пространственным значением (на, между, около).  Материал: лесенка, игрушки: мишка, кот, лягушка, заяц, лиса.  На ступеньках лесенки расставляют игрушки. Детям говорят: — Сейчас мы проведем игру на внимание. Запомните, кто где стоит. Закройте глаза. Что изменилось? Что стало с мишкой?  (Он стоял на верхней ступеньке слева, а сейчас стоит на средней ступеньке между котом и лягушкой.)  Таким  образом,  обыгрываются  все  возможные  положения игрушек на лесенке. Игра повторяется 5—6 раз. |  | | Связная речь    УГАДАЙ ИГРУШКУ  Цель: формировать умение находить предмет, ориентируясь на его основные признаки.  Предлагаем вниманию детей 3—4 игрушки. Дети называют их. Затем сообщаем, что сейчас будем рассказывать об игрушке, не называя ее. Дети должны прослушать описание и сказать, что это за игрушка.  Вначале следует указывать на 1—2 признака, постепенно их число увеличивают до трех-четырех. | КТО ИНТЕРЕСНЕЕ ПРИДУМАЕТ  Цель: учить детей составлять предложения по заданному глаголу.  Оборудование. Флажки, значки.  Описание игры. Педагог произносит одно слово (глагол), например, «учится». Дети придумывают с этим словом предложения, например: «Мой брат учится», «Ваня учится отлично», «Катя учится в школе». У кого самое интересное предложение, тот получает фишку, значок. Выигрывает тот, у кого больше фишек, значков.  Примечание. За основу предложения можно взять не только глагол. Педагог может назвать любую часть речи (прила­гательное, наречие и т.д.) в зависимости от цели занятия. | | ЧТО НАПУТАЛ БУРАТИНО?  Цель: находить ошибки в описании и исправлять их.  В гости к детям приходит Буратино со своим другом Утенком. Буратино хочет показать, как он научился рассказывать. Расска­зывает об Утенке, допуская ошибки и неточности в описании, например: «У Утенка синий клюв и маленькие лапы. Он кричит: «Мяу!» Дети должны заметить все неточности и ошибки и ис­править их. |  | | КТО СУМЕЕТ ПОХВАЛИТЬ  Цель: подбирать определения к существительным, согласовывать прилагательные с существительными в роде, числе, падеже.  Взрослый объясняет условия игры: «Буратино принес нам много разных картинок. Я вам буду их показывать, а вы — хва­лить то, что нарисовано. Например, я покажу картинку, на кото­рой нарисовано яблоко. Можно так похвалить яблоко: яблоко вкусное или: яблоко румяное. А хлеб как можно похвалить? (Хлеб мягкий.) Правильно, а тому, кто похвалит лучше всех, Буратино подарит картинку».  Лексический материал: собака, молоко, пальто, мама, дом, конфета, чай, лиса, заяц, мальчик и др.  Примерные ответы: собака умная, молоко вкусное, пальто красивое, мама добрая, дом высокий, конфета сладкая, чай горячий, лиса рыжая, заяц серенький, мальчик трудолюбивый и т. п. | КАКАЯ, КАКОЙ, КАКОЕ?  Цель: подбирать определения к предмету, явлению.  Взрослый называет какой-нибудь предмет, а дети по очереди называют как можно больше признаков, которые могут быть присущи данно­му предмету.  Белка — пушистая, рыжая, шустрая, большая, маленькая, красивая.  Пальто — теплое, зимнее, новое, старое, длинное, корот­кое, красное.  Мама — добрая, ласковая, нежная, любимая, дорогая, ве­селая, грустная.  Мяч — резиновый, круглый, большой, синий.  Дом — деревянный, каменный, панельный, высокий, низкий, старый, заброшенный, пустой, новый, двухэтажный, многоэтаж­ный. | | СКАЖИ КАКОЙ  Цель: называть не только предмет, но и его признаки и действия; обогащать речь прилагательными и глаголами.  Предлагаем детям ряд заданий:  1. По отдельным признакам узнать предметы; отгадать за­гадки («Круглое, сладкое, ру­мяное — что это?»).  2. Дополнить словосочета­ние словами, отвечающими на вопрос, какой предмет по вкусу, цвету: сахар (какой?) … слад­кий,   снег   …,   лимон | НА ВЫСТАВКЕ  Цель: давать описание картины, используя образные слова и вы­ражения.  Взрослый размещает на мольберте или в групповой комнате детские рисунки (желательно тематически подобранные) и орга­низует выставку. Назначает экскурсовода, который проводит экскурсию по выставке. Экскурсовод должен красиво описать картины, дать им названия. Если ребенок в чем-то затрудняется, дети ему помогают. Воспитатель регулирует частоту смены экс­курсоводов. В конце игры выбирается лучший экскурсовод. | | ЗАГАДКА  Цель: выделять признаки предметов, придумывать загадки, ис­пользуя образные слова и выражения.  У каждого игрока на столе картинка, перевернутая изобра­жением вниз.  Задание: придумать загадку по картинке и загадать всем присутствующим. Выиграет тот, кто придумает самые интересные загадки, подберет сравнения, описания, «красивые» слова для своей загадки.  Вариант игры  Цель: развивать воображение, умение выразительно передавать содержание, характеры с помощью слова.  Взрослый выбирает одного-двух игроков, которые, используя кукол, шапочки или другие атрибуты, разыгрывают какой-либо эпизод, диалог из литературного произведения. Дети отгадывают, из какой сказки или рассказа этот отрывок. Кто отгадает первым и скажет, что предшествовало этому эпизоду и какие действия в произведении за ним последуют, получит право зага­дывать следующую загадку. Игра повторяется несколько раз. | КТО ВНИМАТЕЛЬНЕЕ  Цель: выделять в художественном тексте образные выражения, специфические литературные обороты.  Игровое правило: выигрывает тот, кто больше заметит и на­зовет сказочных выражений, образных слов.  Взрослый говорит примерно следующее: «Разные народы жи­вут на земле. И у каждого народа есть свои сказки. Народные сказки легко можно отличить от авторских литературных произведений, потому что в них особенные сказочные слова, песенки. Сейчас я расскажу сказку, которую вы уже знаете. Внимательно слушайте и постарайтесь заметить такие слова». После чтения сказки дети  называют специфические сказочные  выражения. Каждый правильный ответ отмечается фишкой. | | ЗАДУМАЙ СЛОВО  Цель: систематизировать представления о значении слов, выра­жать свои мысли в краткой форме, подбирать слова-названия качеств, предметов, действий.  Ребенок задумывает слово, которое все знают, но не назы­вает его, а только рассказывает, что оно обозначает, т. е. какой предмет, что с ним можно делать или что он делает. Остальные участники игры отгадывают, что это за слово, например:  он пушистый, лакает молоко, мурлыкает (котенок);  он кукарекает (петух);  она металлическая, ею можно есть суп, кашу (ложка);  она оранжевая, длинная, вкусная (морковка);  оно белое, плывет по небу (облако). | КАКОЕ ЧТО БЫВАЕТ?  Цель: классифицировать предметы по цвету, форме, качеству, материалу; сравнивать предметы, сопоставлять; подбирать как можно больше наименований, подходящих под заданное определе­ние.  Детям предлагают рассказать Незнайке, что бывает: зеленым — огурец, крокодил, листья, цветы, ель, краска, воен­ная машина, нитки;  широким — река, дорога, лента, бульвар, улица;  новым — шуба, валенки, платье, пальто, игрушки, дом, авто­мобиль, журнал, мебель;  маленьким — котенок, мышка, лисенок, брат, хомячок, маль­чик;  вкусным — конфета, пирог, варенье, сок, чай, пирожное, торт;  пушистым — белка, кошка, пух, елка, волосы, кофта, шарф, лиса;  холодным — чай, снег, молоко, лед, погода, ветер, зима, комна­та, перчатки, солнце, мороженое, сосулька, компот;  высоким—дом, башня, человек, сапоги, потолок, темпера­тура;  круглым — стол, мяч, апельсин, яблоко, голова, лицо, глаза, солнце, помидор. | | ЧТО ДЛЯ ЧЕГО  Цель: использовать в речи глаголы в неопределенной форме, кон­струкции сложноподчиненного предложения.  Материал: картинки с изображениями предметов (реальные предме­ты), которыми пользуются при умывании, одевании и т. д. (мыло, зубная щетка, щетка для ногтей, полотенце, зубная паста, за­колка, лента для волос, ножницы, ваза, поднос, кружки, лож­ки, тарелки, носки, ботинки и т. д.), кукла.  Детей знакомят с куклой. Рассматривают с ними картинки (предметы), называют. Далее кукла показывает картинки по одной, а дети, не называя их, говорят, для чего нужен тот или иной предмет (чтобы чистить зубы, чтобы мыть руки, чтобы при­чесываться и т. д.). В дальнейшем кто-то из детей (с завязан­ными или закрытыми глазами) отгадывает предмет по его функ­ции и называет его. | ФОТОГРАФИЯ ОЖИЛА  Цель: развивать воображение, умение использовать в описании точные по смыслу слова и образные выражения.  Предлагаем малышу живописную фотографию природы. Пусть малыш дотронется до нее своей волшебной палочкой и «оживит»: какие звуки там скрыты (шелест травы, плеск бегу­щего ручейка, голоса детей, гудок парохода и т. д.); запахи (за­пах зелени, цветов, воды, запах свежеиспеченного хлеба, запах тины и т. д.); пусть малыш представит, что он прикасается к предметам, к животным, если они есть на фотографии, и рас­скажет нам, что он чувствует, прикасаясь к ним: прохладу (кам­ня, воды и т. д.), тепло (песка, воды), шершавость (коры, кир­пича) и т. д.  Не забудьте после игры выйти из фотографии и «закрыть» ее волшебной палочкой… | | ИГРАЕМ СО СКАЗКОЙ  Цель: развивать творческие способности (умение придумывать несколько вариантов окончания сказки, использовать разнооб­разные языковые средства).  Для этой игры можно использовать сказки Джанни Родари из цикла «Сказки, у которых 3 конца»: «Волшебный барабан», «Большая морковка», «Дудочник и автомобиль», «Хитрый Бура-тино».  Познакомив детей со сказкой, взрослый обращает их внима­ние на то, что сказка не окончена, но писатель придумал три разных финала, для того чтобы дети смогли поиграть с этой сказкой. Предлагает послушать три варианта концовки и вы­брать тот, который больше понравится, или придумать свою кон­цовку и нарисовать к ней рисунки. Можно предложить детям придумать веселую, печальную или поучительную концовку.  Завершить игру можно выставкой рисунков и детским рас­сказыванием. | НАРИСУЕМ КАРТИНУ СЛОВАМИ  Цель: развивать воображение, умение использовать в описании точные по смыслу слова и образные выражения.  Взрослый обращается к детям: «Хотите стать необыкновен­ными художниками, которые рисуют не красками и карандашами, а словами? Тогда приготовьтесь рисовать. Я прочту вам нежное стихотворение о зиме, а вы закройте глаза и попробуйте представить, о чем я буду читать. Потом расскажите, какая картина у вас получилась. Но рассказывать надо так, чтобы все смогли мысленно увидеть вашу картину».  Затем дети могут нарисовать красками иллюстрацию к своим рассказам. | | ПРИДУМАЙ СКАЗКУ  Цель: самостоятельно  подбирать  выразительные  средства  для составления сказки или рассказа на заданную тему.  Сочинить сказку «Что снится деревьям зимой» можно пред­ложить детям после того, как они рассмотрят картинку с зимним пейзажем, услышат стихотворение или рассказ о первом месяце зимы.  Сочиненные детьми сказки можно оформить в маленькие кни­жечки, в которых дети могут самостоятельно или с помощью родителей нарисовать иллюстрации. | Я НАЧНУ, А ВЫ ПРОДОЛЖИТЕ  (По рассказу Н. Носова «На горке»)  Подбирать наиболее подходящие по смыслу образные слова и выражения.  Взрослый составляет незаконченные предложения. Ребенок должен закончить предложение, использовав образные обороты речи.  Был ясный морозный день, снег на солнце … (сверкал, искрился, переливался, блестел).  Миша сел на санки и помчался с горы … (пулей, вихрем, стрелой, так что дух захватывало, молнией).  Санки перевернулись, и мальчик … (шлепнулся, плюхнулся, полетел кубарем, полетел вверх тормашками, бухнулся в снег).  Коле очень захотелось, чтобы горка получилась. Он трудил­ся … (не покладая рук, без устали, в поте лица). | | ОБЪЯСНИ, ПОКАЖИ  Цель: знакомиться с фразеологизмами.  Взрослый называет фразеологизмы (одна нога здесь, другая там; сгореть со стыда; ворон считать; морочить голову и др.).  Задает вопросы типа: что означает это выражение? Когда так говорят? В каком случае так можно сказать? Предлагает по­добрать картинку, которая подходит к тому или иному выраже­нию. (Картинки, отражающие переносное и буквальное значение фразеологизмов, подбираются заранее.) | СКАЖИ ПО-ДРУГОМУ  Цель: осваивать переносное значение слов и словосочетаний, подбирать к ним близкие по смыслу слова.  Взрослый говорит устойчивое словосочетание. Выясняет, как ребенок понимает его смысл. Предлагает передать этот смысл другими словами. Например:  — Что значит «растет не по дням, а по часам»? Как сказать по-другому? Подберите слова, близкие по смыслу этому выраже­нию. Подберите слова, противоположные по смыслу этому выра­жению.  Можно использовать такие фразеологизмы: как снег на голо­ву; ахнуть не успел; летит как угорелый; зарубить на носу; на­дуть губы. | | ОШИБКА  Цель: знакомиться с образными выражениями, находить смысло­вые неточности, ошибки.  Детям говорят, что Незнайка, который теперь ходит в Школу веселых человечков, написал им в письме, что научился состав­лять предложения. Читают предложения, которые придумал Не­знайка, задают вопросы:  —«Маша целыми днями не покладая рук лежала в посте­ли». Почему вы смеетесь? Незнайка ошибся? Как же нужно было сказать?  — «Когда Оля увидела, какой подарок ей принесли, она от радости даже губы надула». Где ошибка? Как сказать пра­вильно?  — «Ах, лев, вы такой смелый! У вас такая заячья душа!» Как нужно сказать?  — «Старичок с палочкой помчался по дорожке, а Саша по­брел в песочницу». Все ли здесь правильно? Как нужно ска­зать? | ПОЧЕМУ ТАК ГОВОРЯТ  Цель: знакомиться с фразеологизмами.  Взрослый обращается к детям:  — Давайте вдумаемся,  почему так говорят.  Например, о неожиданном говорят «как гром среди ясного неба». Если чело­век видит, что будет дождь, гроза, какую он ждет погоду? (Дождливую.)  А когда ясное небо, то какую погоду ждут? (Ясную, солнечную.)  Если же случается что-то неожиданное, чего совсем не ждут, то так и говорят: как гром среди ясного неба.  — Попробуйте объяснить, почему так говорят: дрожит как осиновый лист. Не кленовый, не березовый, а осиновый. Вспом­ните, когда так говорят.  — Когда   вам  будут  встречаться  интересные  выражения, старайтесь задумываться не только о том, что они означают, но и почему так говорят. | | О ЧЕМ ГОВОРИТ ПОСЛОВИЦА  После беседы о значении какой-нибудь пословицы взрослый предлагает детям придумать небольшой рассказ или сказку, в котором кто-то из героев мог бы сказать эту пословицу. Дети могут нарисовать иллюстрацию к пословице. Это упражнение рекомендуется использовать на занятиях по ознакомлению с ху­дожественной литературой, применяя принцип тематического отбора пословиц и поговорок. Детям могу! быть предложены такие пословицы: «У страха глаза велики»; «Трусливому зайке и пенек—волк»; «Не рой яму другому, сам в нее попадешь»; «Кто зря сердит, у того голова болит»; «Как аукнется, так и откликнется»; «Какие сани, такие и сами»; «Одна пчела много меда не наносит» и др. | КТО БОЛЬШЕ ВСПОМНИТ ПОСЛОВИЦ  Взрослый предлагает ребенку подобрать пословицы к опреде­ленному литературному произведению, конкретному эпизоду из сказки, к сюжетной картинке, отражающей конфликтную ситуа­цию, и т. п.  Другой вариант такого упражнения заключается в том, что взрослый дает пословицу, разбирает ее вместе с детьми, а затем предлагает нарисовать рисунок, придумать на основе этой посло­вицы короткую историю. |   . |

.