

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД №49 «РОДНИЧОК»**

Картотека игр по развитию речи и речевых упражнений

Подготовила:
Кизилова Е.И.,
воспитатель

2020 г.

РАЗВИТИЕ СЛУХОВОГО ВНИМАНИЯ.

Игра «Угадай, кто кричит»

Цель. Воспитание у детей умения сосредоточивать слуховое внимание. Учить детей определять игрушку по звукоподражанию.

Подготовительная работа. Подготовить озвученные игрушки, изображающие знакомых детям домашних животных: корову, собаку, козу, кошку и др.

Ход: Взрослый достает приготовленные игрушки (по одной), обыгрывает их, подражая крику соответствующих животных, затем просит детей послушать и угадать по голосу, кто придет к ним в гости. Выбранный взрослым ребенок уходит за дверь и, чуть приоткрыв ее, подает голос, подражая одному из животных, а дети угадывают, кто это.

Методические указания. Игру можно повторять 5-6 раз. Следить, чтобы дети внимательно слушали. Активизировать вопросыми всех детей.

Игра «Солнце или дождик?»

Цель. Учить детей выполнять действия согласно различному звучанию бубна. Воспитание у детей умения переключать слуховое внимание.

Ход: Взрослый говорит детям: «Сейчас мы с вами пойдем гулять. Мы выходим на прогулку.

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, должны бежать в дом. Слушайте внимательно, когда бубен звенит, а когда я стучу в него».

Методические указания. Воспитатель проводит игру, меняя звучание бубна 3 - 4 раза.

«Кто как разговаривает?»

Цель: расширение словарного запаса, развитие быстроты реакции.

Ход: педагог поочередно 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.

Игра «Подскажи словечко»

Цель: развитие мышления, быстроты реакции.

Ход: педагог, бросая мяч поочередно 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?

«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.

«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...

«Кто кем был?»

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

Ход игры: 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 игры: 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

« 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.

«Подбери признаки»

Цель: активизация глагольного словаря.

Ход игры: 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.

«Животные и их детёныши»

Цель: закрепление в речи детей названиях детёнышей животных, закрепление навыков словообразования, развитие ловкости, внимания, памяти.

Ход игры: 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.

«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...)

«Подбери словечко»

Цель: развитие навыков словообразования, подбор родственных слов.

Например, пчела – пчёлка, пчёлочка, пчелиный, пчеловод, пчёлы и т.д

Игра «Угадай, кто идет»

Цель. Учить детей выполнять действия согласно темпу звучания бубна. Воспитание умения определять темп звучания бубна.

Подготовительная работа. Педагог готовит 2 картинки с изображением шагающей цапли и скачущего воробья.

Ход: Педагог показывает детям картинку с цаплей и говорит, что у нее ноги длинные, она ходит важно, медленно, так медленно, как зазвучит сейчас бубен. Педагог медленно стучит в бубен, а дети ходят как цапли.

Потом взрослый показывает картинку, на которой нарисован воробей, и говорит, что воробей прыгает так быстро, как сейчас зазвучит бубен. Он быстро стучит в бубен, а дети скачут как воробушки. Затем педагог меняет темп звучания бубна, а дети соответственно то ходят как цапли, то прыгают как воробьи.

Методические указания. Менять темп звучания бубна надо не более 4 - 5 раз.

Игра «Угадай, что делать»

Цель. Учить детей соотносить характер своих действий со звучанием бубна. Воспитание у детей умения переключать слуховое внимание.

Подготовительная работа. Приготовить по 2 флажка на каждого ребенка.

Ход: Дети сидят полукругом. У каждого в руках по 2 флажка. Если педагог громко звенит бубном, дети поднимают флажки вверх и машут ими, если тихо - держат руки на коленях.

Методические указания. Взрослому необходимо следить за правильной осанкой детей и правильным выполнением движений; чередовать громкое и тихое звучание тамбурина надо не более четырех раз, чтобы дети могли легко выполнять движения.

Игра «Угадай, что делают»

Цель. Учить детей определять действие по звуку. Воспитание устойчивости слухового внимания.

Подготовительная работа. Воспитатель подбирает следующие предметы: стакан с водой, колокольчик, деревянный молоточек.

Ход: Педагог показывает детям приготовленные предметы и производит с ними различные действия: ударяет деревянным молоточком по столу, звенит в колокольчик, переливает воду из стакана в стакан. Дети смотрят и слушают. Потом педагог убирает все за ширму и там повторяет эти действия, а дети по звуку угадывают, что он делает.

Методические указания. Если дети затрудняются определить действие, нужно еще раз наглядно его продемонстрировать. Если же они легко справляются с заданием, можно увеличить количество предметов или взять предметы, близкие по звучанию.

Игра «Где позвонили?»

Цель. Учить детей определять направление звука. Развитие направленности слухового внимания.

Подготовительная работа. Взрослый готовит звоночек.

Ход: Дети садятся в кружок. Взрослый выбирает водящего, который становится в центре круга. По сигналу водящий закрывает глаза. Затем воспитатель дает кому-нибудь из детей звоночек и предлагает позвонить. Водящий, не открывая глаз, должен рукой указать направление, откуда доносится звук. Если он укажет правильно, взрослый говорит: «Пора» - и водящий открывает глаза, а тот, кто позвонил, поднимает и показывает звоночек. Если водящий ошибся, он отгадывает еще раз, затем назначают другого водящего.

Методические указания. Игру повторяют 4-5 раз. Нужно следить, чтобы водящий во время игры не открывал глаза. Указывая направление звука, водящий поворачивается лицом к тому месту, откуда слышен звук. Звонить надо не очень громко.

Игра «Солнце или дождик?»

Цель. Учить детей выполнять действия согласно различному звучанию бубна. Воспитание у детей умения переключать слуховое внимание.

Описание: Взрослый говорит детям: «Сейчас мы с вами пойдем гулять. Мы выходим на прогулку. 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, должны бежать в дом. Слушайте внимательно, когда бубен звенит, а когда я стучу в него».

Методические указания. Воспитатель проводит игру, меняя звучание бубна 3 - 4 раза.

Игра «Угадай, кто кричит»

Цель. Воспитание у детей умения сосредоточивать слуховое внимание. Учить детей определять игрушку по звукоподражанию.

Подготовительная работа. Подготовить озвученные игрушки, изображающие знакомых детям домашних животных: корову, собаку, козу, кошку и др.

Краткое описание: Взрослый достает приготовленные игрушки (по одной), обыгрывает их, подражая крику соответствующих животных, затем просит детей послушать и угадать по голосу, кто придет к ним в гости. Выбранный взрослым ребенок уходит за дверь и, чуть приоткрыв ее, подает голос, подражая одному из животных, а дети угадывают, кто это.

Методические указания. Игру можно повторять 5-6 раз. Следить, чтобы дети внимательно слушали. Активизировать вопросыми всех детей.

РАЗВИТИЕ СИЛЫ ГОЛОСА.

Игра «Идите с нами играть»

Цель. Учить детей говорить громко. Выработка умения пользоваться громким голосом.

Подготовительная работа. Подобрать игрушки: мишку, зайку, лису.

Краткое описание:

Дети сидят полукругом. Взрослый на расстоянии 2-3 м от детей расставляет игрушки и говорит: «Мишке, зайке и лисичке скучно сидеть одним. Позовем их играть вместе с нами. Чтобы они нас услышали, звать надо громко, вот так: «Миша, иди!» Дети вместе с воспитателем зовут мишку, лису, зайку, потом играют с ними.

Методические указания. Следить, чтобы дети, когда зовут игрушки, говорили громко, а не кричали.

Игра «Дует ветер»

Цель. Учить детей в зависимости от ситуации пользоваться громким или тихим голосом.

Изменение силы голоса.

Подготовительная работа. Педагог подготавливает 2 картинки. На одной изображен легкий ветерок, качающий травку, цветы. На другой - сильный ветер, качающий ветви деревьев.

Краткое описание:

Дети сидят полукругом на стульях. Педагог говорит: «Пошли мы летом на прогулку в лес. Идем полем, светит солнышко, дует легкий ветерок и колышет травку, цветочки (показывает картинку). Он дует тихо, вот так: «у-у-у» (тихо и длительно произносит звук у). Пришли в лес, набрали много цветов, ягод. Собрались идти обратно. Вдруг подул сильный ветер (показывает картинку). Он громко загудел: «у-у-у...» (громко и длительно произносит этот звук). Дети повторяют за педагогом, как дует легкий ветерок и как гудит сильный ветер.

Игра «Кот и мыши»

Цель. Учить детей говорить стихотворный текст тихо. Воспитание умения пользоваться тихим голосом.

Подготовительная работа. Приготовить шапочки с изображением кота. Разучить с детьми текст стихотворения.

Краткое описание: Дети ходят по кругу, в центре которого присел на корточки ребенок, изображающий кота. Дети тихим голосом говорят:

«Тише, мыши. Тише, мыши.

Кот сидит на нашей крыше.

Мышка, мышка, берегись!

И коту не попадись!»

Ребенок, изображающий кота, громко мяукает и бежит за детьми. Пойманные становятся котами.

Методические указания. Следить, чтобы дети не усиливали голос, но и не говорили шепотом.

Упражнение «Гудок»

Цель. Учить детей менять силу голоса от громкого к тихому. Выработка умения регулировать силу голоса.

Подготовительная работа. Подготовить картинку с изображением паровоза.

Краткое описание:

Дети становятся в один ряд лицом к воспитателю и поднимают руки через стороны вверх до встречи их ладонями. Затем медленно опускают через стороны вниз. Одновременно с опусканием рук дети произносят звук у сначала громко, а затем постепенно все тише (паровоз удаляется).

Опустив руки, замолкают.

Методические указания. Сначала упражнение показывает сам педагог, затем он вызывает двух детей, которые изображают гудок вместе с ним. Остальные дети делают только движения руками.

Потом в игре принимает участие вся группа.

Игра «Громко — тихо»

Цель. Учить детей менять силу голоса: говорить то громко, то тихо. Воспитание умения менять силу голоса.

Подготовительная работа. Педагог подбирает парные игрушки разных размеров: большую и маленькую машины, большой и маленький барабаны, большую и маленькую дудочки.

Краткое описание:

Взрослый показывает 2 машины и говорит: «Когда едет большая машина, она подает сигнал громко: «би-би». Как подает сигнал большая машина?» Дети громко произносят: «би-би». Педагог продолжает: «А маленькая машина сигнализирует тихо: «би-би». Как сигнализирует маленькая машина?»

Дети тихо произносят: «би-би». Педагог убирает обе машины и говорит: «Сейчас будьте внимательны. Как только поедет машина, вы должны дать сигнал, не ошибитесь, большая машина сигнализирует громко, а маленькая - тихо». Аналогично обыгрываются остальные игрушки.

Методические указания. В зависимости от количества детей в группе на занятии можно использовать одну пару игрушек или 2-3. Следить, чтобы при тихом произнесении звукоподражаний дети не переходили на шепот.

Игра «Угадай, на чем играю»

Цель. Учить детей определять предмет на слух по его звучанию. Воспитание устойчивости слухового внимания.

Подготовительная работа. Педагог подбирает музыкальные игрушки: барабан, гармошку, бубен, органчик и др.

Краткое описание:

Взрослый знакомит детей с музыкальными игрушками: гармошкой, барабаном, органчиком, бубном. Затем он убирает игрушки за ширму. Сыграв на одном из инструментов, просит детей угадать, на чем он играл. Тот, кто угадал правильно, достает инструмент из-за ширмы и играет на нем.

Методические указания. Следить, чтобы дети сидели тихо, внимательно слушали. На одном занятии не должно быть более четырех различных инструментов. Игру следует повторять 5-7 раз.

Игра «Идите с нами играть»

Цель. Учить детей говорить громко. Выработка умения пользоваться громким голосом.

Подготовительная работа. Подобрать игрушки: мишку, зайку, лису.

Описание:

Дети сидят полукругом. Взрослый на расстоянии 2-3 м от детей расставляет игрушки и говорит: «Мишке, зайке и лисичке скучно сидеть одним. Позовем их играть вместе с нами. Чтобы они нас услышали, звать надо громко, вот так: «Миша, иди!» Дети вместе с воспитателем зовут мишку, лису, зайку, потом играют с ними.

Методические указания. Следить, чтобы дети, когда зовут игрушки, говорили громко, а не кричали.

Игра « Не разбуди Катю»

Цель. Учить детей говорить тихо. Воспитание умения пользоваться тихим голосом.

Подготовительная работа. Взрослый приготавливает куклу с закрывающимися глазами, кровать с постельными принадлежностями; мелкие игрушки, например кубик, машинку, башенку и др., а также коробку для игрушек.

Краткое описание:

Педагог ставит к себе на стол кровать со спящей куклой и говорит: «Катя много гуляла, устала.

Пообедала и уснула. А нам надо убрать игрушки, но только тихо, чтобы не разбудить Катю. Идите ко мне, Оля и Петя. Оля, скажи тихо Пете, какую игрушку надо убрать в коробку». Так педагог вызывает всех детей по двое, и они убирают игрушки, расставленные на столе.

Методические указания. Следить, чтобы дети говорили тихо, но не шепотом.

РАЗВИТИЕ ПРАВИЛЬНОГО ЗВУКОПРОИЗНОШЕНИЯ.

Рассказ «Песня-песенка»

Цель. Развивать речевой слух и речевую активность, побуждать детей произносить звуки и звукосочетания по подражанию. Уточнение звукопроизношения у детей. Развитие речевого слуха. Подготовительная работа. Подобрать следующие игрушки: большую куклу, петуха, кошку, утку, медведя, лягушку. Продумать вопросы по рассказу так, чтобы в ответах детей были звукоподражания, которые в нем даны.

Запела девочка песенку. Пела-пела и допела.

- Теперь ты, петушок, пой!
- Ку-ка-ре-ку! - пропел петушок.
- Ты спой, Мурка!
- Мяу, мяу, - спела кошка.
- Твоя очередь, уточка!
- Кря-кря-кря, - затянула утка.
- И ты. Мишка!
- Ряв-ряв-р-я-яв! - зарычал медведь.
- Ты, лягушка, спой!
- Ква-ква-квак-к-к! - проквакала квакушка.
- А ты, кукла, что споешь?
- Ма-а-ма-а-ма! Ма-ма! Складная песенка!

Методические указания. Педагогу следует сопровождать свой рассказ показом игрушек-персонажей; звукоподражания произносить четко, того же добиваться от детей при ответах на вопросы по рассказу.

Стихотворение А. Барто «Кто как кричит?»

Цель. Добиваться правильного воспроизведения детьми различных звукоподражаний. Развитие способности к звукоподражанию, а также речевого слуха.

Подготовительная работа. Приготовить игрушки: петуха, курицу, кошку, собаку, утку, корову. Продумать вопросы к тексту стихотворения, чтобы в ответах дети активно использовали звукоподражания.

Ку-ка-ре-ку! Кур стерегу.

Кудах-тах-тах! Снеслась в кустах.

Мур-муррр! Пугаю кур.

Ам-ам! Кто там?

Кря-кря-кря! Завтра дождь с утра!

Му-му-у! Молока кому?

Методические указания. Читать стихотворение надо выразительно, во время чтения показывать детям соответствующие игрушки.

Сказка «Поспешили - насмешили»

Цель. Развивать речевой слух и речевую активность детей, побуждать произносить звуки по подражанию. Развитие у детей умения правильно произносить звуки по подражанию. Развитие речевого слуха. Подготовительная работа. Приготовить для показа на фланелеграфе дом, в окно которого выглядывает медведь; лягушку, мышку, курицу, гуся, корову. Продумать вопросы по тексту сказки.

Описание:

Прискакала лягушка к медвежьему дому. Заквакала под окном: «Ква-ква-ква - к вам в гости пришла!» Прибежала мышка. Запищала: «Пи-пи-пи - пироги у вас вкусны, говорят!» Курочка пришла. Заквохтала: «Ко-ко-ко - корочки, говорят, рассыпчаты!» Гусь приковылял. Гогочет: «Го-го-го - горошку бы поклевать!» Корова пришла. Мычит: «Му-му-му - мучного поилица попить бы!» Тут медведь из окна высунулся. Зарычал: «Р-р-р-р-р-р-р-р!» Все и разбежались. Да зря трусишки поспешили. Дослушали бы, что медведь сказать хотел. Вот что: «Р-р-р-р-рад гостям. Заходите, пожалуйста!»

Методические указания. Следует сопровождать рассказывание сказки показом ее персонажей на фланелеграфе. Звукоподражания нужно произносить четко, выделяя гласные звуки.

РАЗВИТИЕ РЕЧЕВОГО ДЫХАНИЯ.

Игра «Птицеферма»

Цель. Развитие речевого дыхания. Учить детей на одном выдохе: произносить 3-4 слога.

Подготовительная работа. Подобрать звучащие игрушки: курицу, петуха, утку, гуся, цыпленка.

Краткое описание:

Взрослый показывает детям игрушки и воспроизводит 3 - 4 раза подряд их звучание. Игрушки убирают. Педагог говорит: «Пошли мы с вами на птицеферму. Идем, а навстречунам...

(показывает курицу) курица. Как она поздоровается с нами?» Дети: «ко-ко-ко».

«Пошли мы дальше. Навстречу нам гусь. Как он поздоровается с нами?» Дети: «га-га-га». Далее педагог последовательно показывает оставшиеся игрушки, а дети произносят соответствующие звукоподражания.

Методические указания. Сначала говорят все участники игры, потом можно спросить трех-четырех детей по одному. Следить, чтобы звукоподражания (ко-ко-ко, га-га-га, пи-пи-пи, ку-ка-ре-ку, кря-кря-кря) дети произносили на одном выдохе. Одни дети могут произносить 2-3 звукоподражания, другие – 3 - 4.

Игра «Пускание корабликов»

Цель. Добиваться от каждого ребенка умения длительно произносить звук ф на одном выдохе или многократно произносить звук п (п-п-п) на одном выдохе. Воспитание умения сочетать произнесение звука с началом выдоха.

Подготовительная работа. Взрослый готовит таз с водой и бумажные кораблики.

Краткое описание:

Дети сидят большим полукругом. В центре на маленьком столе стоит таз с водой. Вызванные дети, сидя на стульчиках, дуют на кораблики, произнося звук ф или п.

Педагог предлагает детям покататься на кораблике из одного города в другой, обозначив города значками на краях таза. Чтобы кораблик двигался, нужно дуть на него не торопясь, сложив губы, как для произнесения звука ф. Можно дуть, просто вытягивая губы трубочкой, но, не надувая щек. Кораблик при этом двигается плавно. Но вот налетает порывистый ветер. «П-п-п...» - дует ребенок. (При повторении игры нужно пригнать кораблик к определенному месту.)

Методические указания. Следить, чтобы при произнесении звука ф дети не надували щеки; чтобы дети произносили звук п на одном выдохе 2-3 раза и не надували при этом щеки.

Игра «Чья птичка дальше улетит?»

Цель. Добиваться от каждого ребенка умения делать длительный, непрерывный, направленный выдох. Воспитание длительного направленного ротового выдоха.

Подготовительная работа. Педагог вырезает из тонкой бумаги птичек и ярко раскрашивает.

Краткое описание: На двух столах ставят птичек (у самого края стола) на расстоянии не менее 30 см друг от друга. Вызывают четверых детей, каждый садится напротив птички. По сигналу «птички полетели» дети дуют на фигурки, остальные следят, чья птичка дальше улетит.

Методические указания. Следить, чтобы дети не надували щеки, когда будут дуть на бумажных птичек. Продвигать фигурку можно лишь на одном выдохе. Сначала это показывает воспитатель, предупредив, что дуть на птичку несколько раз подряд нельзя.

Игра «Бабочка, лети!»

Цель. Добиваться длительного, непрерывного ротового выдоха.

Подготовительная работа. Приготовить 5 бумажных ярко окрашенных бабочек. К каждой привязать нитку длиной 50 см и прикрепить их к шнуру на расстоянии 35 см друг от друга. Шнур натянуть между двумя стойками так, чтобы бабочки висели на уровне лица стоящего ребенка.

Краткое описание:

Дети сидят на стульях. Взрослый говорит: «Дети, посмотрите, какие красивые бабочки: синие, желтые, красные! Как их много! Они как живые! Посмотрим, могут ли они летать. (Дует на них.) Смотрите, полетели. Попробуйте и вы подуть. У кого дальше полетит?» Взрослый предлагает детям встать по одному возле каждой бабочки. Дети дуют на бабочек.

Методические указания. Игру повторяют несколько раз, каждый раз - с новой группой детей. Нужно следить, чтобы дети стояли прямо, при вдохе не поднимали плечи. Дуть следует только на одном выдохе, не добывая воздуха. Щеки не надувать, губы слегка выдвинуть вперед. Каждый ребенок может дуть не более десяти секунд с паузами, в противном случае у него может zakружиться голова.

Карточка игр по развитию речи

«Кто как разговаривает?»

Цель: расширение словарного запаса, развитие быстроты реакции.

Ход: педагог поочередно 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 воем

Утка крякает

Свинья хрюкает

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

Игра «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 поочередно 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».

Игра «Подскажи словечко»

Цель: развитие мышления, быстроты реакции.

Ход: педагог, бросая мяч поочередно 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?

«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 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 блюда 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 – рыба
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.

«Животные и их детёныши»

Цель: закрепление в речи детей названий 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.

«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...)

«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: ОДети:

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.

«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)

«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.

«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

Карточка игр по развитию речи, подготовке детей к обучению грамоте.

Игры помогут активизировать словарный запас детей, будут способствовать развитию связной речи, закреплению знаний букв и т.д.

Кто летает

Дети становятся в одну линию. Ведущий объясняет правила игры: «Я буду называть разные предметы или животных. Если я назову что-нибудь летающее - самолет или воробей, - вы должны поднять обе руки вверх, если нелетающее - не поднимайте. Кто ошибется - выходит из игры.

- Воробей.
- Пчела.
- Божья коровка.
- Слон.
- Ракета.
- Змея.
- Орел.
- Ворона.
- Стрекоза.
- Собака.
- Кошка.
- Стол.
- Облака.
- И т. д.

Дай определение слова

Цель: активизация словаря, развитие внимания, мышления

Ход игры: я начну, а ты закончи:

Мама (какая?) – добрая, ласковая, строгая

Праздник (какой?) – веселый, долгожданный

<p style="text-align: center;">Дай действия словам</p> <p>Цель: активизация словаря, развитие связной речи, внимания</p> <p>Ход игры: я начну говорить, а ты закончи: Мама (что делает?) – стирает, готовит, помогает... Праздник (что делает?) – наступает, приходит, радуется...</p>	<p style="text-align: center;">Наоборот</p> <p>Цель: формировать умение подбирать пр... по смыслу слова</p> <p>Ход игры: я начну, а вы продолжите: Веселый праздник – грустный Большой подарок – маленький Светлое небо – ... Чистое платье – ... Хорошее настроение – ... Теплая погода - ...</p>
<p style="text-align: center;">Где Петрушка?</p> <p>Наглядный материал: кукольная мебель, игрушечный Петрушка</p> <p>Ход игры: воспитатель передвигает Петрушку в кукольной комнате: сажает на стул, на дива, за стол, прячет за шкаф, за диван. Дети объясняют, где Петрушка – Петрушка сидит на стуле.</p>	<p style="text-align: center;">Четвертый лишний</p> <p>Цель: развивать внимание, сообразительность, доказательную</p> <p>Ход игры: послушайте и скажите, какое слово лишнее и почему: - тарелка, стакан, корова, чашка - чашка, стакан, тарелка, кружка</p>
<p style="text-align: center;">С мишкой</p> <p>Цель: учить использовать глагол ЛЕЖАТЬ в повелительном наклонении</p> <p>Наглядный материал: медвежонок, кровать</p> <p>Ход игры: В: этот мишка охотно ложится на бочок, спину, живот. Надо попросить его об этом. Дети просят мишку употребляя глагол ЛЯГ Усложняя задание, воспитатель создает новую игровую ситуацию с любой другой игрушкой</p>	<p style="text-align: center;">Разговор по телефону</p> <p>Цель: развивать пространственные представления. Побуждать использовать в речи слова: ВЛЕВО, НАПРАВО, НАЛЕВО, ВНИЗ, ПРЯМО.</p> <p>Ход игры: в одном городе на одной площади жили большие дома. В одном доме жили крокодил Гена, колобок и волк. В другом городе жили лиса, заяц, Чебурашка и мышка-норушка. Вечером кот Леопольд, крокодил Гена, колобок и волк решили позвонить своим соседям. Угадайте, кому звонил?</p>

<p style="text-align: center;">Драматизация сказки «Человек и животные»</p> <p>Цель: закрепить у детей умение пользоваться простым распространенным предложением, правильно употреблять форму винительного падежа, закрепить навык диалоговой речи.</p> <p>Ход игры: животные и птицы пришли к человеку и сказали:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Дай нам работу - А что вы умеете делать? <p>Лошадь сказала: «Я буду возить грузы» Овца сказала: «Я буду давать шерсть» Собака – охранять дом Курицы – нести яйца Петушок – рано утром всех будить.</p>	<p style="text-align: center;">Отгадай предмет по названиям</p> <p>Цель: активизация словаря, закрепление названий знакомых предметов.</p> <p>Ход игры:</p> <ul style="list-style-type: none"> - дно, стенки, крышка, ручки (кастрюля) - голова, туловище, лапы, крылья (птица)
<p style="text-align: center;">Кто у кого?</p> <p>Цель: практическое усвоение сложносочиненного предложения с противительным союзом А</p> <p>Наглядный материал: предметные картинки с животными и их детенышами</p> <p>Ход игры: сначала дети сопоставляют простые предложения типа: «У коровы теленок» Потом по образцу воспитателя составляют сложносочиненные предложения по двум парам картинок: «У коровы теленок, а у козы козленок»</p>	<p style="text-align: center;">Назови одним словом</p> <p>Цель: учить обогащать предметы словарный запас.</p> <p>Материал: картинки с изображением пила, барабана, пилы, топора, рубанка, швейные ножницы, иголки и т.д.</p> <p>Ход игры: сгруппируйте эти предметы. Вопросы: как эти предметы можно назвать одним словом? Почему так можно группировать для любой группы свое условное обозначение?</p>
<p style="text-align: center;">Игра в слова</p> <p>Цель: учить синтезировать и группировать слова по признаку. Развитие внимания</p> <p>Ход игры:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. В: сейчас я назову несколько слов, а вы постарайтесь их запомнить. Слон, заяц, телевизор, курица, шкаф, мышь, волк, диван, кресло, медведь. Повтори! Как вы думаете, можно ли разделить эти слова на группы? Вспомните вначале животных? Перечислите предметы мебели. 2. В: называет слова: сокол, сито, сосна, сарафан, сарай, Снегурочка. Придумай слова, которые начинаются с этой буквы. 	<p style="text-align: center;">Узнай по описанию</p> <p>Цель: продолжать учить составлять рассказы, узнавать предмет по описанию</p> <p>Материал: изображения предметов с небольшими отличиями во внешнем виде</p> <p>Ход игры: у каждого из детей по картинке. Воспитатель описывает какой-нибудь предмет, дети должны угадать, о каком изображении показывать его.</p> <p>Усложнение:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. дети объясняют свой выбор 2. роль водящего выполняет ребенок
<p style="text-align: center;">Угадай звук</p>	<p style="text-align: center;">Отгадай-ка</p>

<p>1. поднимите правую руку, если услышите в словах звук [с]: слоненок, Зоя, санки, матрас, золото...</p> <p>2. хлопните в ладоши 1 раз, если услышите звук [ч], 2 раза – звук [ц], вставайте, если услышите звук [с]. Цыпленок, стриж, цапля, щенок, чиж, сын. Цапля важная носатая, Целый день стоит, как статуя Пес тоскует на цепи А попробуй отцепи; В небе коршун кружится Третий час подряд Но ему, разбойнику Не украсть цыплят.</p>	<p>Цель:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. упражнять детей в составлении описаний рассказов 2. развивать умение внимательно слушать <p>Ход игры: водящий описывает какой-либо предмет, называя его. Остальные играющие должны внимательно слушать и постараться узнать предмет. Назвавший его правильно получает приз. Водящим.</p> <p>В: ребята, я напому вам план, который нужно соблюдать при описании предмета: Расскажите, из какого материала он сделан, из каких частей состоит, каких они форм, если есть украшения, какими узорами он украшен. В конце задания можно использовать?</p>
<p>Что изменилось?</p> <p>Цель: развитие внимания, связной речи, умение описывать предмет.</p> <p>Ход игры: на столе расположены предметы в определенной последовательности.</p> <p>В: посмотрите внимательно на предметы, запомните как они расположены. Потом, когда вы отвернетесь, я что-то изменю. Когда вы повернетесь обратно, вы должны внимательно посмотреть, как лежат предметы, и сказать мне что изменилось?</p> <p>Усложнение:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Описать предмет, которого не стало 2. рассказать о месте, где он стоял 3. на какой звук начиналось название этого предмет 	<p>Подбери овощи и фрукты по картинкам</p> <p>Цель: развитие сенсорики</p> <p>Ход: детям предлагается ряд картинок с изображением овощей и фруктов. После рассмотрения: рассказать о цвете</p>
<p>Измени предложение</p> <p>Цель: учить правильно согласовывать существительные, прилагательные и глаголы</p> <p>Ход: послушай первое предложение и закончи аналогично второе - Лена поливает цветы, Лена и Коля ...</p>	<p>Что у вас?</p> <p>Материал: на каждом столе 1 картинка</p> <p>Ход игры: воспитатель спрашивает: «Что у вас на картинке?»</p> <p>Дети отвечают:</p> <ul style="list-style-type: none"> - У нас флаг - У нас флаги - У нас дом - У нас дома

<p style="text-align: center;">Один и много</p> <p>Материал: Картинки по числу детей с изображением 1 или нескольких предметов Ход игры: воспитатель раздает картинки. Просит назвать предметы, нарисованные на картинках. Дети отвечают: - У меня окно - У меня окна Затем составляют пары картинок по принципу: один – много.</p>	<p style="text-align: center;">Ласковые слова</p> <p>Цель: активизация ласкательных существительных Ход игры: все слова, которые вы услышите, будем переделывать в ласковые: Санки – саночки Гора – горочка Зима – зимушка Шуба – шубка Шапка – шапочка Снег – снежок И т.д.</p>
<p style="text-align: center;">Что из чего сделано?</p> <p>Цель: активизировать произношение прилагательных, согласовывать существительное и прилагательное в роде и числе Ход игры: стакан из стекла – стеклянный нож из железа – железный чашка из фарфора – фарфоровая ваза из хрусталя – хрустальная ложка из дерева - ... сковорода из чугуна - ...</p>	<p style="text-align: center;">Магазин</p> <p>Практическое усвоение множественного числа составление предложений с союзом А Ход игры: на игровом поле расположены мяшки и т.д. У воспитателя на столе те же мяшки в единственном числе. Дети берут со стола мяшки по образцу воспитателя говорят: - У меня мяч, а в магазине мячи</p>
<p style="text-align: center;">Я начну, а ты закончи</p> <p>Цель: активизировать в речи предлога У Ход игры:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Красивое платье у кого? • У Зины • Синий флажок у кого? • У Саши • И т.д. 	<p style="text-align: center;">Кто как кричит</p> <p>Цель: образование глаголов от звукоподражательных слов. Наглядный материал: предметные картинки с изображением кошки, поросят, утят, лягушек Ход игры:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Вспомните, как подает голос поросенок? • Хрю – хрю • Что он делает? • Хрюкает • Как подает голос котенок? • Мяукает? <p>Можно использовать стихотворение Чуковский «Путаница»</p>

<p style="text-align: center;">Угадай дерево по листу</p> <p>Материал: карточки с листьями знакомых деревьев</p> <p>Ход игры: воспитатель показывает карточки одну за другой и спрашивает, какому дереву этот лист принадлежит. Дает образец ответа:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Этот лист березы - Этот лист клена 	<p style="text-align: center;">Кто с кем?</p> <p>Наглядный материал: предметные картинки животные и их детеныши</p> <p>Ход игры: по мере выставления картинок предлагает ответить на вопрос: «Кто с кем по полю?» (лиса с лисенком, зайчиха с зайчонком)</p>
<p style="text-align: center;">Где мишка искала свой мяч?</p> <p>Цель: привлечь внимание детей к различным вариантам пространственных отношений между предметами, активизировать в их речи предлоги ПОД, ЗА, НА, ОКОЛО, С. Учить изменять падежные окончания существительных при употреблении различных предлогов.</p> <p>Ход игры: воспитатель спрашивает, дети отвечают</p> <ul style="list-style-type: none"> • Что делает мишка? (спит) • Где спит мишка? (на кровати) • Что сейчас делает мишка? (встал) • Он проснулся. А разве он уже встал с кровати? (не встал, еще сидит) • Где он сидит? (на кровати) • Поиск мяча для мишки (за диваном, за столом...) 	<p style="text-align: center;">На чем дети катаются?</p> <p>Цель активизировать в речи предлоги НА, ПОД, ЗА, ОКОЛО, С.</p> <p>Наглядный материал: сюжетные картинки (санки, коньки, самокат, велосипед)</p> <p>Ход игры: дети по картинке составляют предложения с предлогом на</p> <p>Мальчик катается на самокате Вера едет на машине. И т.д.</p>
<p style="text-align: center;">Угадай, кто сказал</p> <p>Каждый ребенок получает по несколько картинок с изображением разных зверей. Ведущий произносит фразу, меняя высоту голоса, подражая животному, которое есть у детей на картинках. Например: Медведь. Ры-ры, где тут мед? Целый день хожу по лесу, ищу мед. Очень хочется есть</p> <p>Или: Белка. Прыг да скок, с ветки на ветку - и так целый день. Главное - набрать шишек в корзинку, орешков, а еще мне надо засушить грибов на зиму.</p> <p>Дети поднимают соответствующие картинки. Ведущий объявляет тех, кто угадал, а кто нет.</p>	<p style="text-align: center;">У зайки день рождения</p> <p>Ход игры:</p> <p>В: у зайки день рождения. Разные угощения для зайки (показывает предметные картинки: мед). Угадайте, кому зайка приготовил угощения?</p> <p>Мед?</p> <p>Д: орехи – белке Рыбку – лисе Мед - мишке</p>

<p style="text-align: center;">Доскажи словечко</p> <p>Ведущий предлагает детям поиграть в загадки, где необходимо, внимательно слушая текст, угадать, договорить, добавить нужное по звучанию и по смыслу слово.</p> <p>Всех он любит неизменно, Кто б к нему ни приходил. Догадались. Это Гена, Это Гена... (Крокодил)</p> <p>Всех на свете он добрей, Лечит он больных зверей. И однажды бегемота Вытащил он из болота. Он известен, знаменит - Это доктор... (Айболит)</p>	<p style="text-align: center;">Доскажи словечко</p> <p>У отца был мальчик странный, Необычный На земле и под водой Искал ключик золотой Мальвина Называла... (Буратино)</p> <p>Он и весел, и незлобен, Этот милый чудачок. С ним хозяин - мальчик Робин, И приятель - Пятачок. Для него прогулка - праздник, И на мед - еда Этот плюшевый проказник Медвежонок...</p>
<p style="text-align: center;">Что за предмет?</p> <p>Цель: учить называть предмет и его описывать.</p> <p>Ход.</p> <p>Ребёнок вынимает из чудесного мешочка предмет, игрушку, называет его (это мяч). Вначале игрушку описывает воспитатель: «Он круглый, синий, с жёлтой полосой и т.д.»</p>	<p style="text-align: center;">Угадай игрушку</p> <p>Цель: формировать у детей умение находить предмет ориентируясь на его основные признаки.</p> <p>Ход.</p> <p>На обозрение выставляются 3-4 знакомые игрушки. Воспитатель сообщает: он обрисует игрушку, дети называют играющих, прослушать и назвать этот предмет.</p> <p>Примечание: сначала указываются 1-2 игрушки, затем дети затрудняются 3-4.</p>
<p style="text-align: center;">Кто больше увидит и назовёт</p> <p>Цель: учить обозначать словом и действием части и признаки внешнего вида игрушки.</p> <p>Ход.</p> <p>Воспитатель: У нас в гостях кукла Оля. Оля любит, когда её хвалят, обращают внимание на её одежду. Доставим кукле удовольствие, опишем её платье, туфельки, носочки.</p>	<p style="text-align: center;">Назови как можно больше предметов</p> <p>Цель: упражнять детей в чётком произношении слов.</p> <p>Ход.</p> <p>Воспитатель предлагает детям посмотреть на картинку и назвать как можно больше предметов, которые их окружают (назвать только те, что находятся в поле зрения).</p> <p>«Когда малыши не смогут больше ничего назвать, воспитатель может задавать им наводящие вопросы: «Что висит на стене?» и т.д.</p>
<p style="text-align: center;">Сорока</p> <p>Цель: соотносить глагол с действием, которое он обозначает и с субъектом, который это действие производил.</p> <p>Материал: иголки, очки, мыло, звонок, щётка, утюг. Кисть, веник, игрушка – птица Сорока.</p> <p>Ход.</p> <p>Воспитатель: Пока вы были дома, в детский сад</p>	<p><i>Сорока:</i> Не дам, не отдам, возьму я иголку.</p> <p><i>Сорока:</i> Сорочку сошью своему сорочонку.</p> <p><i>Дети:</i> Сорока, сорока, отдай нам очки</p> <p><i>Сорока:</i> Не дам, не отдам, я сама без очков.</p> <p><i>Дети:</i> Прочесть не могу сорочонку стихов.</p> <p><i>Дети:</i> Сорока, сорока, отдай нам звоночек</p> <p><i>Сорока:</i> Не дам, не отдам, возьму я звоночек.</p> <p><i>Дети:</i> Отдам сорочонку – звони мой, сыночек.</p>

<p>прилетела сорока и собрала в свою сумку разные вещи. Давайте посмотрим, что она взяла (Воспитатель раскладывает предметы) Далее происходит диалог между детьми и сорокой: <i>Дети:</i> Сорока, сорока, отдай нам мыльце <i>Сорока:</i> Не дам, не отдам, возьму ваше мыльце Отдам моему сорочонку умыться. <i>Дети:</i> Сорока, сорока, отдай нам иголку!</p>	<p><i>Воспитатель:</i> Ты, сорока, не спеши Ты у деток попроси и все тебя они поймут Всё что надо подадут. <i>Воспитатель:</i> Что ты хочешь сделать, сорока? (Почистишь, покрасить...) <i>Воспитатель:</i> Дети, что для этого нужно сороке? (Дети называют и приносят все предметы) Сорока благодарит и улетает.</p>
<p align="center">«Необычная песенка»</p> <p>Правила игры. Ребёнок распевает гласные звуки на мотив любой знакомой ему мелодии. Ход. Воспитатель. Однажды жуки, бабочки и кузнечики поспорили, кто лучше всех споёт песенку. Первыми выступили большие, толстые жуки. Они важно пели: О-О-О. (Дети пропевают мелодию на звук О). Затем выпорхнули бабочки. Они звонко и весело запели песенку. (Дети исполняют ту же мелодию, но на звук А). Последними вышли музыканты-кузнечики, они заиграли на скрипочках – И-И-И. (Дети напевают эту же мелодию на звук И). Тут на полянку вышли все и начали распевку со словами. И сразу же все жуки, бабочки, кузнечики поняли, что лучше всех поют наши девочки и мальчики.</p>	<p align="center">«Эхо»</p> <p>Правила игры. Педагог громко произносит гласный звук, а ребёнок повторяет его, но тише. Ход. Воспитатель громко говорит: А-А-А. ребёнок отвечает: а-а-а. И так далее. Можно так же использовать сочетание гласные звуков: ау, уа, эа и т.д.</p>
<p align="center">«Садовник и цветы»</p> <p>Цель: закрепить знания детей о цветах (лесных ягодах, фруктах и т.д.) Ход. 5-6 играющих сидят на стульях, расставленных по кругу. Это цветы. У них всех есть название (можно, чтобы играющие выбрали картинку-цветок; ведущему показывать нельзя). Ведущий-садовник говорит: «я так давно не видел чудесный белый цветок с жёлтым глазком, похожим на маленькое солнышко, не видел ромашку».</p>	<p>Ромашка встаёт и делает шаг вперёд, поклонившись садовнику, говорит: «Спасибо, дорогой садовник. Я счастлива, что вы обратили внимание на меня». Ромашка садится на стул. Игра продолжается до тех пор, пока ведущий не перечислит все цветы. Содержание этой игры можно легко изменить: «Садовник и фруктовые деревья», «Лесовик и лесные ягоды», «Дрессировщик и его звери» и т.д.</p>
<p align="center">«Козлята и волк»</p> <p>Цель. Заканчивать сказку по её началу. Материал. Фланелеграф и атрибуты к сказке «Коза с козлятами», зайчик Ход. <i>Воспитатель</i> рассказывает начало сказки, демонстрируя фигурки персонажей. - Слушайте, что было дальше: Ушла коза снова в лес. Козлята остались дома одни. Вдруг в дверь снова постучали. Козлята испугались, попрятались. А это был маленький /показ/...(Дети договаривают:</p>	<p align="center">«Разбуди кота»</p> <p>Цель. Активизировать в речи детей названия детёнышей животных. Материал. Элементы костюма животного Ход. Кто-то из детей получает роль кота, закрыв глаза, (как бы спит), на стул встает воспитатель, остальные, по желанию избрав роль детёныша животного, образуют круг вокруг кота. Кот укажет жестом воспитатель, подаёт звукоподражание, соответствующее пер</p>

<p>зайчик) <i>Воспитатель:</i> зайчик говорит.... <i>Дети:</i> не бойтесь меня, это я – маленький зайчик. <i>Воспитатель:</i> Козлята угостили его.... <i>Дети:</i> морковкой, капустой... <i>Воспитатель:</i> потом они стали... И т.д.</p>	<p>Задача кота: назвать, кто его разбудил (лягушонок и т.д.). Если персонаж назван, исполнители меняются местами, и игра продолжается.</p>
<p>«Кто больше действий назовёт» Цель: активно использовать в речи глаголы, образуя различные глагольные формы. Материал. Картинки: предметы одежды, самолёт, кукла, собака, солнце, дождь, снег. Ход. Приходит Неумейка и приносит картинки. Задача детей подобрать слова, которые обозначают действия, относящиеся к предметам или явлениям, изображённым на картинках. Например: - Что можно сказать о самолёте? (летит, гудит, поднимается) - Что можно делать с одеждой? (стирать, гладить, зашивать) - Что можно сказать о дожде? (идёт, капает, льёт, моросит, стучит по крыше) И т.д.</p>	<p>«Ветерок» Цель. Развитие фонематического слуха. Ход. Дети встают в круг. Педагог произносит: «Ветерок, ветерок, ветерок». Если услышите звук, например, у, под медленно покружитесь. Произносятся звуки у, и, а, о, у, и, у, а. Если услышите звук у, делают соответствующие движения.</p>
<p>«Буратино-путешественник» Цель. Ориентироваться в значении глаголов. Материал. Кукла Буратино. Ход. Буратино – путешественник. Он путешествует по многим детским садам. Он расскажет о своих путешествиях, а вы отгадаете, в каких комнатах детского сада или на улице он побывал. - Зашёл в комнату, где дети засучивают рукава, намывают руки, вытираются. - Зевают, отдыхают, спят... - Пляшут, поют, кружатся...</p>	<p>Был Буратино в детском саду, когда дети: ... - приходят, здороваются... (Когда это было?) - обедают, благодарят... - одеваются, прощаются... - лепят снежную бабу, катаются на санках...</p>
<p>«Прятки» Цель. Формирование морфологической стороны речи. Подвести детей к пониманию предлогов и наречий, имеющих пространственное значение (в, на, за, под, около, между, рядом, слева, справа) Материал. Мелкие игрушки. Ход. Изготовленные заранее игрушки воспитатель прячет в разных местах групповой комнаты, а затем, собрав вокруг себя детей. Сообщает им: «Меня известили, что у нас в группе поселились непрошеные гости.</p>	<p>Следопыт, который вёл за ними наблюдение, что кто-то спрятался в верхнем ящике письменного стола. Кто пойдёт на поиски? Нашли? Молодцы! А кто-то спрячет игрушки, за шкафом (Поиски). Кто-то под кукольной кроваткой; что стоит справа от меня» Т.О. дети отыскивают всех непрошеных гостей, прячут их в коробочку и договариваются, что поиграют с их помощью в прятки.</p>

<p align="center">«Почтальон принёс открытку»</p> <p>Цель. Учить детей образовывать формы глагола в настоящем времени (рисует, танцует, бежит, скачет, лакает, поливает, мяукает, лает, гладит, барабанит и.д.)</p> <p>Материал. Открытки с изображением людей и животных, выполняющих различные действия.</p> <p>Ход. Игра проводится с небольшой подгруппой. В дверь кто-то стучит.</p>	<p>Воспитатель: Ребята, нам почтальон принес открытку. Сейчас мы их рассмотрим вместе. Кто нарисован? Правильно, Мишка. Что он делает? Барабанит. Эта открытка адресована Олегу. Кто нарисован на вашей открытке? Кто адресован? Кто здесь изображен? А что он делает? И, ты нарисовал свою открытку.</p> <p>Т.О. рассматриваются 4-5 штук. Игры адресованы, должны правильно назвать персонажа и запомнить изображение.</p> <p>Воспитатель: Теперь я проверю, запомнили ли вы свои открытки? Снеговика танцуют. Чья эта открытка?</p>
<p align="center">Буквы вокруг меня</p> <p>Цель: закрепить знания о буквах; научить концентрировать внимание; расширить словарный запас; помочь развить наблюдательность.</p> <p>Попросите ребёнка оглядеться в комнате и назвать все предметы, которые окружают его, но только в алфавитном порядке.</p> <p>Например: А – арбуз, Б – банка, В – вешалка, Г – гардины и т.д.</p>	<p align="center">Картины</p> <p>Цель: закрепление знаний о буквах; расширение словарного запаса; развитие зрительной памяти; ознакомление с художниками и картинами.</p> <p>Возьмите картину художника, который написал букву. Прочтите название картины и имя художника. Попросите найти на картине все предметы, начинающиеся с определённой буквы. Допустим это картина «Не ждали». Пусть ребёнок найдёт все предметы, начинающиеся с определённой буквы П (пол, портрет, папирус и т.д.)</p> <p>Попросите его запомнить все слова, начинающиеся с этой буквы. Закройте картину и предложите ребёнку назвать эти предметы.</p>
<p align="center">Всё из «О»</p> <p>Цель: закрепление знаний о буквах; развитие воображения, образного мышления, мелкой моторики руки.</p> <p>По сигналу ведущего дети начинают рисовать красивые буквы О (большие и маленькие). После того, как ведущий скажет «Стоп!», игроки прекращают рисовать, внимательно смотрят на свой рисунок, пытаются угадать, на что или на кого всё это похоже, дорисовывают и дают название своему произведению.</p>	<p align="center">Угадай, чей голосок?</p> <p>Цель: развитие слуховой памяти, координации движений.</p> <p>Водящий стоит в кругу с завязанными глазами. Дети движутся по кругу и поют: «Вот построю дом, повернёмся рядом вдруг, а как скажем: «Угадай, чей голосок?»»</p> <p>Слова «Скок, скок, скок!» произносит один из детей, назначенный ведущим. Водящий должен угадать, кто произнёс слова. Если он угадает, становится водящим. Если нет – продолжает водить.</p>
<p align="center">Что ты делаешь? (Народная игра)</p> <p>Цель. Активизировать употребление глаголов и глагольных форм, обозначать действия.</p> <p>Ход. Ведущий назначает каждому играющему, сидящему в кружке, работу: обед варить, печь хлеб, ремонтировать автомобиль, шить, и т. д. Каждый</p>	<p>В это время ведущий неожиданно обращается с вопросом к кому-нибудь: «Что ты делаешь?» Спрошенный должен немедленно назвать назначенную ему работу, например: «Овес жну». Если же ошибется и назовет общую работу (Хлеб пеку) или замнется, то меняется местами с</p>

<p>выкапывает себе ямку, садится около нее, берет палочку и вертит ею в ямке. Ведущий в середине круга тоже вертит палочкой в ямке, задает всем какую-нибудь общую работу, например, говорит: «Пеките хлеб» или «Пойте песню», — и все начинают вертеть палочками в ямке и громко повторять заданную работу: «Хлеб пеку, хлеб пеку» и т. д.</p> <p style="text-align: right;">1</p>	<p>ведущим.</p> <p style="text-align: right;">2</p>
<p style="text-align: center;">Король (Народная игра)</p> <p><i>Цель.</i> Соотнести выразительное движение и производное слово, обозначающее профессию.</p> <p><i>Ход.</i></p> <p>Кто-то из играющих по желанию становится Королем. Остальные считаются работниками. Король садится на определенное место, а работники отходят в сторону и сговариваются, на какую работу они будут наниматься у него. Сговорившись, подходят и говорят:</p> <p>— Здравствуй, Король!</p> <p>— Здравствуйте! — отвечает он.</p> <p>— Нужны вам работники?</p> <p>— Нужны.</p> <p>— Какие?</p>	<p>Дети начинают выразительными движениями изображать людей разных профессий (пильщика, лесоруба, пахаря, землекопа, швеи, повара, прачки и т. д.). Король должен назвать работу каждого, и если сразу назовет все верно, то работники убегают к назначенному месту. Король ловит их, и кого поймает, тот становится Королем, остальные же идут снова сговариваться насчет работ. Но если Король назовет изображаемую работу неверно, то называет ее во второй, в третий раз и т. д., пока наконец не угадает. Ловить работников Король может только тогда, когда они еще не добежали до назначенного места, и если не поймает никого, то опять остается Королем на следующую игру. Большой интерес игры заключается в том, чтобы выбрать такую работу, которую трудно было бы угадать, а через это заставить Короля подольше исполнять свою роль.</p>
<p style="text-align: center;">Какая бывает собака?</p> <p>Можно попросить ребенка представить себе собаку и рассказать о ней как можно больше: какая у нее шерсть, что она любит есть, какой формы у нее хвост и ушки, какой у нее характер и т.д. Дети называют предложения по очереди. Другие темы: "Какая бывает весна?", "Какая бывает корова?" и т.п.</p>	
<p style="text-align: center;">Назови слово</p> <p>Играть можно и группой и вдвоем. Для игры лучше использовать небольшой мяч.</p> <p><u>Местоимения.</u> Один бросает мяч называет местоимение. Задача ловящего мяч назвать слово, соответствующее названному местоимению.</p> <p>Пример: она - картина; он - чемпион; оно - солнышко.</p> <p>Усложненный вариант: ему - слону; ей -</p>	<p><u>Суффиксы существительных.</u> Задание: придать слову уменьшительно-ласкательное значение (вариант: увеличивающее или устрашающее значение). Пример: дом-домик (домище).</p> <p>а) ковер, книга, узел, тень, кот, сумка, мяч, нога, человек, пень, нос, зонт...</p> <p>б) дверь, пуговица, сила, муравей, друг, дерево, воробей...</p> <p>в) погода, пианино, число, фабрика...</p> <p><u>Приставки.</u> Задание: подобрать слову подходящее «начало» (приставку). Пример:</p>

<p>кукле, им - собакам; от нас (от них) - от девочек.</p> <p style="text-align: right;">1</p>	<p>рвать-сорвать. а) сесть, зреть, шитый, ход, брать, селение, гнать, делать, падать, б) сыпь, кто, жалостный, внук, данный... 2</p>
<p style="text-align: center;">Отвечай быстро!</p> <p>Играть можно вдвоем и компанией. Один из игроков называет три прилагательных, обозначающие различные характерные свойства свойства какого-либо предмета - цвет, вкус, размер и т.п. Второй игрок должен быстро назвать предмет, подходящий этим признакам: Звонкий, быстрый, веселый ... (мяч) высокий, прочный, кирпичный ... (дом) рыжая, пушистая, хитрая...(лиса) зеленая, колючая, нарядная... (ёлка)</p>	<p style="text-align: center;">Кто больше?</p> <p>Перед детьми ставится какой-нибудь предмет, обладающий как можно большим количеством признаков, например, мяч. (круглый, блестящий, твёрдый, гладкий или наоборот - мягкий, шершавый)</p> <p>Задание детям 1. Кто больше назовет свойств предмета. 2. Кто больше назовет возможных действий с предметом.</p>
<p style="text-align: center;">Скажи по-другому.</p> <p>Берется простое предложение, но с прилагательными и наречиями, например: "Машина быстро ехала по шоссе". А теперь, представьте себе, что эти слова вдруг исчезли из языка, но мысль все равно надо как-то выразить. Надо придумать вариант той же фразы другими словами. При этом ни одно из слов начального предложения не должно повторяться. (Автомобиль мчался по дороге)</p>	<p style="text-align: center;">В чем причина?</p> <p>Придумывается какая-нибудь необычная ситуация. например: "Придя утром в парк, вы увидели, что там исчезли все скамейки". Надо как можно быстрее придумать объяснения этого события. Причины могут быть обычными, житейскими ("Забрали на ремонт"), и необычные, фантастические (скамейки обиделись, что их портят, и ушли в другой парк). Побеждает тот, кто предложит больше причин, и чем они разнообразнее, тем лучше. Игра развивает способность анализировать и логически мыслить.</p>

<p style="text-align: center;">От какой буквы деталь?</p> <p>Напишите на листе бумаги только элементы букв. Попросите ребенка угадать, какие буквы вы хотели написать.</p>	<p style="text-align: center;">Какие буквы спрятались?</p> <p>Предложите ребенку угадать, какие буквы спрятались в этих картинках. Если задания нарисовать на отдельных листах, то ребенок, поворачивая лист в разные стороны, сможет найти больше букв. Если ребенок не может узнать какую-либо букву, обведите ее тупым концом карандаша, это поможет ему выделить букву на общем фоне. Задание развивает зрительное восприятие.</p>
<p style="text-align: center;">Какая буква выглянула в окошко?</p> <p>Можно использовать любые крупные буквы из разрезной азбуки. Дополнительно приготовьте лист большего размера с "окошком" любой формы (круглое, квадратное, прямоугольное). Спрячьте за этим листом букву из азбуки. Попросите ребенка узнать букву "в окошке" (по ее фрагменту).</p> <p>Одну и ту же букву можно загадывать многократно, изменяя предъявляемый фрагмент "в окошке".</p> <p>Игра развивает пространственное мышление и внимание.</p>	<p style="text-align: center;">Магазин</p> <p><i>Цель</i> - выделение в словах определенных звуков.</p> <p>Взрослый - продавец, а ребенок - покупатель, который "приходит" в магазин, чтобы выбрать себе что-то из товаров. За покупку нужно расплатиться первым звуком слова. Например, если ребенок хочет купить ложку, то он должен сказать "Л-л".</p>
<p style="text-align: center;">Перестановка ударений</p> <p>Цель: помочь ребенку усвоить принцип слогослияния.</p> <p>Поэкспериментируйте с ударениями в словах, при ответе на вопросы воспитателя</p> <ul style="list-style-type: none"> - Как тебя зовут? - ПашА. ПАша. - Что это такое? - ТЕлевизор, телЕвизор, телевИзор, телевизОр. 	<p style="text-align: center;">Запретные звуки</p> <p>Цель - развивать умение выделять звуки в слове и учить работать по правилу.</p> <p>Взрослый и ребенок договариваются, что один из звуков является запретным, например, нельзя произносить "З" или "К". Взрослый показывает ребенку картинки и спрашивает, что на них изображено, ребенок старается ответить, не называя запретный звук. Пусть на первом этапе запретный звук будет находиться в начале слова, а потом в конце.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Кто ползет и шипит? - .мея. - Кто мурлыкает и все время умывается? - .от. - Кто пятится назад? - Ра.

<p style="text-align: center;">Заблудились в лесу</p> <p>Цель: помочь ребенку научиться выделять в слове ударный звук.</p> <p>Игрушки разбежались по комнате, их нужно позвать, потянув ударный звук - самый "громкий" звук в слове</p> <p>- Ми-и-иска!</p> <p>- Маши-и-инка!</p> <p>- Сло-о-он!</p>	<p style="text-align: center;">Звуковое лото</p> <p>Взрослый раздает детям карточки с изображением разных предметов, растений или животных. Потом показывает знакомую детям букву и спрашивает:</p> <p>- У кого есть слово на эту букву?</p> <p>Затем игра усложняется: на карточках печатными буквами пишутся слова, дети должны узнавать предложенные буквы в начале, середине и конце слова.</p>
<p style="text-align: center;">«Я был в цирке...»</p> <p>Для игры вам понадобятся карточки с буквами и слогами, фишки. Играть можно и вдвоём, и компанией. Участникам игры раздаются карточки с буквами, либо все карточки лежат стопкой на столе и игроки по очереди их берут. Первый игрок берет карточку с буквой или слогом и говорит: "Я был в цирке и видел..." Он должен назвать что-нибудь, начинающееся с буквы на его карточке. Называть можно не только существительные. Например, на букву "К" можно назвать и клоуна, и кувыркающегося гимнаста, и красный занавес.</p> <p>Если вы будете использовать карточки со слогами, то необязательно, чтобы этот слог стоял в начале слова.</p> <p>Варианты: "Я был на море...", "Я был в лесу...", "Я был в театре..." и т.д.</p>	<p style="text-align: center;">Предлоги.</p> <p>Возьмите одноразовую картонную тарелку, расчертите её на сектора. В каждом секторе напишите предлоги - "на", "в", "под", "над", "с" и др.</p> <p>Играть можно как в рулетку - бросая на тарелку шарик. А можно сделать в центре тарелки стрелку и вращать её. Смысл остается тот же - на какой предлог попадет шарик или стрелка, с тем предлогом и нужно составить предложение.</p>
<p style="text-align: center;">Кто здесь живет?</p> <p>Вам потребуется: плоский картонный домик с вырезанными окошками, можно сделать паровозик с вагончиками, самолет или даже ракету - кому что интереснее. В окошки можно вставлять карточки с буквами, подходящие по размеру к окошкам. А можно прикрепить домик к доске и писать буквы мелом в окошках.</p> <p>Прикрепите к доске домик и в пустые окошки впишите на доске в произвольном порядке наборы букв. Ребёнок должен угадать, какие слова живут в этом домике.</p> <p>Примеры: А; П; Л; И; С; Е; О - лиса, лес, осел.</p>	<p style="text-align: center;">Бросаемся__слогами.</p> <p>Играть можно и вдвоем, и большой компанией, как и в предыдущей игре, используя мяч. Один игрок называет какой-нибудь слог, а другой должен добавить к этому слогу свой, так, чтобы получилось слово.</p> <p>Примеры:</p> <p>- Ко - ...мар; ... са; ...тёнок; ...рабль.</p> <p>- Са - ...молёт; ...поги; ... мовар.</p> <p>- Де - ...рево; ...вочка; ...ти.</p> <p>Важно! Дети должны соблюдать правила орфографии: делить слова на слоги правильно и произносить их так, как они пишутся. КО – ляс – ка. Но не кА –ля –Ска.</p>

<p style="text-align: center;">Летела корова</p> <p>Игроков должно быть не меньше трех. Все садятся в круг и, развернув правую руку ладонью вниз, а левую – ладонью вверх, соединяют свои ладони с ладонями соседей. По очереди произносят по слову стиха, в такт слову хлопая по ладони правого соседа: Летела корова, сказала слово. Какое слово сказала корова? Кому выпадает очередь отвечать, называет любое слово, например, “трава”. Его сосед вместе с хлопком говорит первую букву этого слова – “т”, следующий – вторую, и так до конца слова, до последнего “а”. Задача последнего игрока – не зазеваться и успеть убрать руку из-под завершающего хлопка.</p>	<p style="text-align: center;">Кто с какими буквами дружит.</p> <p>Игра не только на запоминание букв и развитие речи, но и очень познавательная. На каждого игрока должна быть картинка животного. Можно разные. Например, у мамы - слон, у папы - крокодил, у ребенка - ёжик. Мама говорит: " Мой слон дружит с буквой "Х", потому, что у него есть хобот". Папа говорит: "А мой крокодил дружит с буквой "Р", потому, что живет в реке." Ребенок говорит:"Мой ёжик дружит с буквой "И", потому, что у него иголки.</p>
<p style="text-align: center;">Составь слово из слогов</p> <p style="text-align: center;"><i>Цель:</i> обучение осмысленному чтению</p> <p>Разрежьте двусложное слово на слоги, например: РЕ, КА. Предложите ребенку собрать слово из слогов, последовательность он определяет сам. У ребенка может получиться и КАРЕ, и РЕКА. Чтобы выбрать правильную последовательность слогов, ребенок осмысливает их сочетание.</p> <p>То же в дальнейшем интересно сделать с трехсложными словами, например: МО-ЛЮ-КО (у ребенка могут получиться варианты: КОЛОМО, КОМОЛО, ЛОКОМО, ЛОМОКО, МОКОЛО), или ДО-РО-ГИ (могут получиться "слова": ГИРОДО, ГИДОРО, РОГИДО, РОДОГИ, ДОГИРО).</p>	<p style="text-align: center;">"Кто кем был или что чем было"</p> <p><i>Цель:</i> активизация словаря и расширение знаний об окружающем</p> <p>Кем или чем раньше был:</p> <ul style="list-style-type: none"> • цыплёнок (яйцом), • лошадь (жеребёнком), • лягушка (головастиком), • бабочка (гусеницей), • ботинки (кожей), • рубашка (тканью), • рыба (икринкой), • шкаф (доской), • хлеб (мукой), • велосипед (железом), • свитер (шерстью) и т.д.?
<p style="text-align: center;">"КУРОЧКА-РЯБУШЕЧКА"</p> <p><i>Цель игры:</i> Учить детей соотносить глагол с обстоятельствами места, причины (куда? зачем?) и образовывать глагол звукоподражанием (пищать).</p> <p><i>Ход:</i> Дети выбирают Курочку-Рябушечку, остальные исполняют роль цыплят. Курочке на голову надевают шапку. По сигналу водящего начинается диалог. - Курочка-Рябушечка, Куда идешь? - На речку. - Курочка-Рябушечка, Зачем идешь? - За водой. - Курочка-Рябушечка, Зачем тебе вода? - Цыплят поить. Они пить хотят. На всю улицу пищат - Пи-пи-пи!</p>	<p style="text-align: center;">"ГДЕ МЫ БЫЛИ, МЫ НЕ СКАЖЕМ"</p> <p><i>Цель игры:</i> Активизировать глагольную лексику. Учить соотносить слово с действием.</p> <p><i>Ход:</i> Водящий отходит в сторону, играющие тем временем договариваются, какую деятельность они будут изображать. На вопрос водящего: "Где вы были? Что вы видели?" - отвечают: "Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем" - показывают различные движения (стирают белье, рисуют картину и т. д.). Задача водящего по движениям правильно определить выполняемое действие и назвать его в форме глагола второго лица множественного числа. Например: "Вы</p>

<p>На слова "На всю улицу пищат" дети-цыплята убегают от курочки и пищат: "Пи-пи-пи". Если курочка ловит кого-то, то она произносит: "Иди к колодцу пить водицу". Пойманные дети выходят из игры.</p>	<p>пилите дрова". Если ответ правилен, команда разбегается, а водящий их догоняет. Пой манный становится водящим.</p>
<p>"Назови как можно больше предметов" <i>Цель:</i> активизация словаря, развитие внимания Дети становятся в ряд, им предлагается по очереди называть предметы, которые их окружают. Назвавший слово - делает шаг вперёд. Выигрывает тот, кто правильно и чётко произносил слова и назвал большее количество предметов, не повторяясь, и таким образом оказался впереди всех.</p>	<p>"Подбери рифму" <i>Цель:</i> развивать фонематический слух Восп-ль объясняет, что все слова звучат по-разному, но есть среди них и такие, которые звучат немножко похоже. Предлагает помочь подобрать слово. По дороге шёл жучок, Песню пел в траве ... (сверчок). Можно использовать любые стихи или отдельные рифмы.</p>
<p>"Назови части предмета" <i>Цель:</i> обогащение словаря, развитие умения соотносить предмет и его части. Воспитатель показывает картинки с изображением дома, грузовика, дерева, птицы и т.д. I вариант: дети по очереди называют части предметов. II вариант: каждый ребёнок получает рисунок и сам называет все части.</p>	<p>"Закончи предложение" <i>Цель:</i> употребление сложноподчинённых предложений</p> <ul style="list-style-type: none"> · Мама положила хлеб... куда? (в хлебницу) · Брат насыпал сахар... куда? (в сахарницу) · Бабушка сделала вкусный салат и положила его... куда? (в салатницу) · Папа принёс конфеты и положил их ... куда? (в конфетницу) · Марина не пошла сегодня в школу, потому что... (заболела) · Мы включили обогреватели, потому что... (стало холодно) · Я не хочу спать, потому что... (ещё рано) · Мы поедем завтра в лес, если... (будет хорошая погода) · Мама пошла на рынок, чтобы... (купить продукты) · Кошка забралась на дерево, чтобы... (спастись то собаки)
<p>"Кому угощение?" <i>Цель:</i> употребление трудных форм существительных Воспитатель говорит, что в корзинке подарки для зверей, но боится перепутать кому что. Просит помочь. Предлагаются картинки с изображением медведя, птиц - гусей, кур, лебедей, лошади, волка, лисы, рыси, обезьяны, кенгуру, жирафа, слона. Кому мёд? Кому зерно? Кому мясо? Кому фрукты?</p>	<p>«Назови три слова» <i>Цель:</i> активизация словаря Дети становятся в шеренгу. Каждому участнику по очереди задаётся вопрос. Нужно, делая три шага вперёд, давать с каждым шагом три слова-ответа, не замедляя темпа ходьбы.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Что можно купить? (платье, костюм, брюки) · Что можно варить? Что можно читать? Чем можно рисовать? Что может летать? Что может плавать? Что (кто) может скакать? И т. д.

"Кто кем хочет стать?"

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

"Зоопарк"

Цель: развитие связной речи
Дети садятся в круг, получая по картинке, не показывая их друг другу. Каждый должен описать своё животное, не называя его, по такому плану:
1. Внешний вид;
2. Чем питается.
Для игры используются "игровые часы". Вначале крутят стрелку. На кого она укажет, тот начинает рассказ. Затем вращением стрелки определяют, кто должен отгадывать описываемое животное.