

Картотека игр для детей

Кто летает	Дай определение словам
<p>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.</p> <ul style="list-style-type: none">- Воробей.- Пчела.- Божья коровка.- Слон.- Ракета.- Змея.- Орел.- Ворона.- Стрекоза.- Собака.- Кошка.- Стол.- Облака.И т. д.	<p>Цель: активизация словаря, развитие связной речи, внимания, мышления</p> <p>Ход игры: я начну, а ты закончи: Мама (какая?) – добрая, ласковая, строгая Праздник (какой?) – веселый, долгожданный</p>

<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 противоположные 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 диван, 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, речь 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 мышкой</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 мышку 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: ВВЕРХ, НАПРАВО, НАЛЕВО, ВНИЗ, ПРЯМО.</p> <p>Ход игры: в одном городе на одной площадке стояли два больших дома. В одном доме жили кот Леопольд, крокодил Гена, колобок и волк. В другом доме жили лиса, заяц, Чебурашка и мышка-норушка. Однажды вечером кот Леопольд, крокодил Гена, колобок и волк решили позвонить своим соседям. Угадайте, кто 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: - Дай нам работу - А что вы умеете делать? 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 его частей</p> <p>Цель: активизация словаря, закрепление названий знакомых предметов.</p> <p>Ход игры: - дно, стенки, крышка, ручки (кастрюля) - голова, туловище, лапы, крылья (птица)</p>

<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 одним словом, обогащать словарный запас.</p> <p>Материал: картинки с изображением пианино, скрипки, барабана, пилы, топора, рубанка, швейной машинки, ножниц, иголки и т.д.</p> <p>Ход игры: сгруппируйте эти предметы. Вопросы: как эти предметы можно назвать одним словом? Почему так можно сгруппировать? Придумай 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> <p>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.</p> <p>2.В: называет слова: сокол, сито, сосна, сарафан, сарай, Снегурочка. Назовите слова, которые запомнил. Есть ли у этих слов что-то общее (начинаются с буквы С). Если знаешь, как пишется буква С, напиши. Придумай слова, которые начинаются с этой буквы.</p>	<p style="text-align: center;">Узнай по описанию</p> <p>Цель: продолжать учить составлять описательные рассказы, узнавать предмет по описанию</p> <p>Материал: изображения предметов с незначительными отличиями во внешнем виде</p> <p>Ход игры: у каждого из детей по 2-3 картинки. Воспитатель описывает какой-нибудь предмет. Дети должны угадать, о каком изображении идет речь и 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>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 style="text-align: center;">Отгадай-ка</p> <p>Цель:</p> <ol style="list-style-type: none"> упражнять детей в составлении описательных рассказов развивать умение внимательно слушать товарища <p>Ход игры: водящий описывает какой-либо предмет, не называя его. Остальные играющие должны по описанию узнать предмет. Назвавший его правильно становится водящим.</p> <p>В: ребята, я напому вам план, который поможет вам при описании предмета: Расскажите, из какого материала он сделан, из каких частей состоит, каких они форм, если есть, то скажите, какими узорами он украшен. В конце назовите для чего можно использовать?</p>
<p style="text-align: center;">Используй каждое мгновение</p> <p>Дети, наверно, не раз рассматривали в книгах иллюстрации и рассказывали, что на них изображено. Сейчас на рассматривание незнакомой картинке дается не больше полминуты, причем, за это время картинка раза два не надолго прикрывается, ненадолго тушится свет и т.д. И все же нужно подробно рассказать, что на ней изображено, запомнив, даже незначительные детали. Для этого необходимо полностью мобилизовать свое внимание и действительно суметь использовать каждое мгновение. Победителем считается тот, кто успел заметить больше других.</p>	<p style="text-align: center;">Вкус и запах</p> <ol style="list-style-type: none"> представь ЛИМОН <ul style="list-style-type: none"> каков он на вкус? Вспомни, как пахнет лимон? Расскажи Представь, что держишь лимон в руке. Что ты чувствуешь? нарисуй лимон представь АПЕЛЬСИН <ul style="list-style-type: none"> каков на вкус? Как пахнет? Какого цвета? Что чувствуешь? нарисуй апельсин расскажи, чем отличаются апельсин от лимона. Чем они похожи?

<p style="text-align: center;">Что изменилось?</p> <p>Цель: развитие внимания, связной речи, умение описывать предмета.</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 стало2. рассказать о месте, где он стоял3. на какой звук начиналось название этого предмет4. в названии каких еще предметов есть этот звук?	<p style="text-align: center;">Подбери овощи и фрукты по цвету</p> <p>Цель: развитие сенсорики</p> <p>Ход: детям предлагается ряд картинок с изображением овощей и фруктов. После рассмотрения: разложить их по цвету</p>
<p style="text-align: center;">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 style="text-align: center;">Что у вас?</p> <p>Материал: на каждом столе 1 картинка</p> <p>Ход игры: воспитатель спрашивает: «Что у вас на картинке?» Дети отвечают: - У нас флаг - У нас флаги - У нас дом - У нас дома</p>

<p style="text-align: center;">Один и много</p> <p>Материал: Картинки по числу детей с изображением 1 или нескольких предметов</p> <p>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</p> <p>Ход игры: все слова, которые вы услышите, давайте 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</p> <p>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 3-4 куклы, 3-4 мишки и т.д. У воспитателя на столе те же игрушки в единственном числе. Дети берут со стола игрушки и 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</p> <p>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.</p> <p>Наглядный материал: предметные картинки с изображением кошки, поросят, утят, лягушек, кур.</p> <p>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 Чуковского «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 – взрослые животные и их детеныши</p> <p>Ход игры: по мере выставления картинок воспитатель предлагает ответить на вопрос: «Кто с кем вышел на поляну?» (лиса с лисенком, зайчиха с зайчонком)</p>

Где мишка искала свой мяч?

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.

Ход игры: воспитатель спрашивает, дети отвечают

- 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...)

На чем дети катаются

Цель активизировать в речи предлога НА

Наглядный материал: сюжетные картинки (лыжи, санки, коньки, самокат, велосипед)

Ход игры: дети по картинке составляют предложения с предлогом на
Мальчик катается на самокате
Вера едет на машине. И т.д.

Угадай, кто сказал

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

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.

Дети поднимают соответствующие картинки. Ведущий объявляет тех, кто угадал, а кто нет.

У зайки день рождения

Ход игры:

В: у зайки день рождения. Разные угощения приготовил зайка (показывает предметные картинки: орехи, рыбка, мед). Угадайте, кому зайка приготовил орехи? Рыбку? Мед?

Д: орехи – белке

Рыбку – лисе

Мед - мишке

<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 - деревянный, На земле и под водой Искал ключик золотой. Его девочка 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 - особый нюх. Этот плюшевый проказник Медвежонок... (Винни-Пух)</p>
<p style="text-align: center;">Доскажи словечко</p> <p>Сам он круглый, а не мяч, Рта не видно, а кусач, Голой ручкой не возьмешь, А зовется это... (Еж)</p> <p>И в лесу мы, и в болоте, Нас везде всегда найдете - На поляне, на опушке. Мы зеленые... (Лягушки)</p> <p>Пышный хвост торчит с верхушки. Что за странная зверушка. Щелкает орешки мелко Ну, конечно, это... (Белка)</p>	<p style="text-align: center;">Доскажи словечко</p> <p>Вместо носа — пятачок, Вместо хвостика - крючок. Голос мой визглив и звонок, Я веселый... (Поросенок)</p> <p>Птица черная кружится, "Кар! Кар! Кар!» - кричит и злится Всем известная персона. А зовут ее... (Ворона)</p> <p>Он всю зиму в шубе спал, Лапу бурую сосал, А проснувшись, стал реветь, Это зверь лесной... (Медведь)</p>

<p style="text-align: center;">Что за предмет?</p> <p>Цель: учить называть предмет и его описывать.</p> <p>Ход. Ребёнок вынимает из чудесного мешочка предмет, игрушку, называет его (это мяч). Вначале игрушку описывает воспитатель: «Он круглый, синий, с жёлтой полосой и т.д.»</p>	<p style="text-align: center;">Угадай игрушку</p> <p>Цель: формировать у детей умение находить предмет, ориентируясь на его основные признаки, описание.</p> <p>Ход. На обозрение выставляются 3-4 знакомые игрушки. Воспитатель сообщает: он обрисует игрушку, а задача играющих, прослушать и назвать этот предмет.</p> <p>Примечание: сначала указываются 1-2 признака. Если 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. 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. Воспитатель предлагает детям посмотреть вокруг себя и назвать как можно больше предметов, которые их окружают (назвать только те, что находится в поле их зрения) Воспитатель следит, чтобы дети правильно и чётко произносили слова, не повторялись. Когда малыши не смогут больше ничего назвать сами, воспитатель может задавать им наводящие вопросы: «Что висит на стене?» и т.д.</p>

Сорока

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

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

Ход.

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

Далее происходит диалог между детьми и сорокой:

Дети: Сорока, сорока, отдай нам мыльце

Сорока: Не дам, не отдам, возьму ваше мыльце
Отдам моему сорочонку умыться.

Дети: Сорока, сорока, отдай нам иголку!

Сорока: Не дам, не отдам, возьму я иголку
Сорочку сошью своему сорочонку.

1

Дети: Сорока, сорока, отдай нам очки

Сорока: Не дам, не отдам, я сама без очков,
Прочесть не могу сорочонку стихов.

Дети: Сорока, сорока, отдай нам звоночек.

Сорока: Не дам, не отдам, возьму я звоночек.
Отдам сорочонку – звони мой, сыночек.

Воспитатель: Ты, сорока, не спеши

Ты у деток попроси и все тебя они поймут.

Всё что надо подадут.

Воспитатель:

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

Воспитатель:

Дети, что для этого нужно сороке?

(Дети называют и приносят все предметы)

Сорока благодарит и улетает.

2

Разноцветный сундучок

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

Материал: шкатулка, предметные картинки по количеству детей.

Ход.

Воспитатель:

Я картинки положила

В разноцветный сундучок.

Ну-ка, Ира, загляни-ка,

Вынь картинку, назови.

Дети вынимают картинку и называют, что на ней изображено.

Олины помощники

Цель: образовывать форму мн. Числа глаголов.

Материал: кукла Оля.

Ход.

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

Кукла идёт по столу. Воспитатель указывает на её ноги.

- Что это? (Это ноги)

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

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

<p style="text-align: center;">Скажи, какой?</p> <p>Цель: Учить детей выделять признаки предмета.</p> <p>Ход. Воспитатель (либо ребёнок) вынимает из коробки предметы, называет их, а дети указывают на какой-либо признак этого предмета. Если дети затрудняются, воспитатель помогает: «Это кубик. Какой он?»</p>	<p style="text-align: center;">«Волшебный кубик»</p> <p>Игровой материал: кубики с картинками на каждой грани.</p> <p>Правила игры. Ребёнок бросает кубик. Затем он должен изобразить то, что нарисовано на верхней грани, и произнести соответствующий звук.</p> <p>Ход. Ребёнок вместе с воспитателем произносит: «Вертись, крутись, на бочок ложись», - и кидает кубик. На верхней грани – например, самолёт. Воспитатель спрашивает: «Что это?» и просит сымитировать гул самолёта. Аналогично разыгрываются и другие грани кубика</p>
<p style="text-align: center;">«Необычная песенка»</p> <p>Правила игры. Ребёнок распевает гласные звуки на мотив любой знакомой ему мелодии.</p> <p>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 style="text-align: center;">«Эхо»</p> <p>Правила игры. Педагог громко произносит любой гласный звук, а ребёнок повторяет его, но тихо.</p> <p>Ход. Воспитатель громко говорит: А-А-А. ребёнок-эхо тихо отвечает: а-а-а. И так далее. Можно так же использовать сочетание гласные звуков: ау, уа, эа и т.д.</p>

<p align="center">«Садовник и цветы»</p> <p>Цель: закрепить знания детей о цветах (лесных ягодах, фруктах и т.д.)</p> <p>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». Ромашка встаёт и делает шаг вперёд. Ромашка, поклонившись садовнику, говорит: «Благодарю Вас, дорогой садовник. Я счастлива, что вы захотели взглянуть именно на меня». Ромашка садится на другой стул. Игра продолжается до тех пор, пока садовник не перечислит все цветы.</p> <p align="right">1</p>	<p>Содержание этой игры можно легко изменить: «Садовник и фруктовые деревья», «Лесовик и лесные ягоды», «Дрессировщик и его звери» и т.д.</p> <p align="right">2</p>
<p align="center">«Козлята и волк»</p> <p>Цель. Заканчивать сказку по её началу.</p> <p>Материал. Фланелеграф и атрибуты к сказке «Коза с козлятами», зайчик</p> <p>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: 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 align="center">«Разбуди кота»</p> <p>Цель. Активизировать в речи детей наименование детёнышей животных.</p> <p>Материал. Элементы костюма животных</p> <p>Ход. Кто-то из детей получает роль кота. Он садится, закрыв глаза, (как бы спит), на стул в центре круга, а остальные, по желанию избрав роль какого-либо детёныша животного, образуют круг. Тот, на кого укажет жестом воспитатель, подаёт голос (издаёт звукоподражание, соответствующее персонажу). Задача кота: назвать, кто его разбудил (петушок, лягушонок и т.д.). Если персонаж назван правильно, исполнители меняются местами, и игра продолжается.</p>

<p>«Кто больше действий назовёт» Цель: активно использовать в речи глаголы, образовывая 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 разные звуки. Если услышите звук, например, у, поднимите руки и медленно покружитесь. Произносятся звуки у, и, а, о, у, и, у, а. Дети, услышав звук у, делают соответствующие движения</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, намыливают руки, вытираются. - Зевают, отдыхают, спят... - Пляшут, поют, кружатся... Был Буратино в детском саду, когда дети: - приходят, здороваются... (Когда это бывает?) - обедают, благодарят... - одеваются, прощаются... - лепят снежную бабу, катаются на санках</p>	

Картотека игр для детей

<p style="text-align: center;">«Прятки»</p> <p>Цель. Формирование морфологической стороны речи. Подвести детей к пониманию предлогов и наречий, имеющих пространственное значение (в, на, за, под, около, между, рядом, слева, справа)</p> <p>Материал. Мелкие игрушки.</p> <p>Ход. Изготовленные заранее игрушки воспитатель прячет в разных местах групповой комнаты, а затем, собрав вокруг себя детей. Сообщает им: «Меня известили, что у нас в группе поселились непрошенные гости. Следопыт, который вёл за ними наблюдение, пишет, что кто-то спрятался в верхнем правом ящике письменного стола. Кто пойдёт на поиски? Хорошо. Нашли? Молодцы! А кто-то спрятался в уголке игрушек, за шкафом</p> <p style="text-align: right;">1</p>	<p>(Поиски). Кто-то под кукольной кроватью; кто-то на столе; что стоит справа от меня»</p> <p>Т.О. дети отыскивают всех непрошенных гостей, прячут их в коробочку и договариваются, что снова поиграют с их помощью в прятки.</p> <p style="text-align: right;">2</p>
<p style="text-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 style="text-align: right;">1</p>	<p>Воспитатель: Ребята, нам почтальон принёс открытки. Сейчас мы их рассмотрим вместе. Кто на этой открытке нарисован? Правильно, Мишка. Что он делает? Да, барабанит. Эта открытка адресована Оле. Оля, запомни свою открытку. Вот эта открытка адресована Паше. Кто здесь изображен? А что он делает? И, ты, Петя, запомни свою открытку.</p> <p>Т.О. рассматриваются 4-5 штук. И те, кому они адресованы, должны правильно назвать действия персонажа и запомнить изображение.</p> <p>Воспитатель: Теперь я проверю, запомнили ли вы свои открытки? Снеговика танцуют. Чья эта открытка? И т.д.</p> <p style="text-align: right;">2</p>

<p style="text-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. Например: А – арбуз, Б – банка, В – вешалка, Г – гардины и т.д.</p>	<p style="text-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 Вам нравится. Прочтите название картины и имя автора ребёнку. Попросите найти на картине все предметы на определённую букву. Допустим это картина И.Е.Репина «Не ждали». Пусть ребёнок найдёт все предметы на определённую букву П (пол, портрет, пальто, передник и т.д.) Попросите его запомнить все слова на эту букву. Закройте картину и предложите ребёнку вспомнить все эти предметы.</p>
<p style="text-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 style="text-align: center;">Угадай, чей голосок</p> <p>Цель: развитие слуховой памяти, коммуникативных качеств</p> <p>Водящий стоит в кругу с завязанными глазами. Дети движутся по кругу и поют: «Вот построили мы круг, повернёмся рядом вдруг, а как скажем: «скок, скок, скок! Угадай, чей голосок?» Слова «Скок, скок, скок!» произносит один из играющих, назначенный ведущим. Водящий должен угадать, кто произнёс слова. Если он угадает, становится в общий круг, а в центре круга становится тот, чей голосок угадали. Если нет – продолжает водить.</p>

<p>Что ты делаешь? (Народная игра)</p> <p><i>Цель.</i> Активизировать употребление глаголов и глагольных форм, обознач-х проф. действия. <i>Ход.</i> Ведущий назначает каждому играющему, сидящему в кружке, работу: обед варить, печь хлеб, отремонтировать автомобиль, шить, и т. д. Каждый 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>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 ведущим.</p> <p style="text-align: right;">2</p>
<p>Король (Народная игра)</p> <p><i>Цель.</i> Соотнести выразительное движение и производное слово, обозначающее профессию.</p> <p><i>Ход.</i> 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: — Здравствуй, Король! — Здравствуйте! — отвечает он. — Нужны вам работники? — Нужны. — Какие?</p>	<p>Дети начинают выразительными движениями изображать людей разных профессий (пыльщика, 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>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>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. Пример: она - картина; он - чемпион; оно - солнышко. Усложненный вариант: ему - слону; ей - кукле, им - собакам; от нас (от них) - от девочек.</p> <p style="text-align: right;">1</p>	<p><u>Суффиксы существительных.</u> Задание: придать слову уменьшительно-ласкательное значение (вариант: увеличивающее или устрашающее значение). Пример: дом-домик (домище). а) ковер, книга, узел, тень, кот, сумка, мяч, нога, человек, пень, нос, зонт..., б) дверь, пуговица, сила, муравей, друг, дерево, воробей..., в) погода, пианино, число, фабрика... .</p> <p><u>Приставки.</u> Задание: подобрать слову подходящее «начало» (приставку). Пример: рвать-сорвать. а) сесть, зреть, шитый, ход, брать, селение, гнать, делать, падать, б) сыпь, кто, жалостный, внук, данный... 2</p>
<p>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>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;">Угадай, кто мой друг.</p> <p>Для этой игры вам понадобятся карточки с изображениями животных, Для каждой игры-занятия отдельная тема - домашние животные, дикие животные, птицы, рыбы и т.д. Каждый ребенок должен выбрать карточку с животным так, чтобы не видели остальные дети и придумать животному имя. Теперь нужно дать время для составления рассказа о его жизни. Например, ребенок выбрал картинку со слоном. Назвал его Филя. Затем рассказывает о нем: Мой Филя живет в Африке, он очень большой и добрый, он любит кушать фрукты и овощи. Филя даже выступает в цирке и так далее. Остальные дети пытаются угадать, о каком животном идет речь. Можно изобразить походку животного.</p>	<p style="text-align: center;">Найди и подчеркни</p> <p>Для этой игры потребуется любой текст с крупным шрифтом. Предложите ребенку, внимательно просматривая текст, находить и подчеркивать заданную букву. Не забывайте называть или спрашивать, какую букву ребенок ищет. В другой раз букву можно зачеркивать, обводить в кружочек, ставить под/над ней точку...</p> <p>При успешном выполнении подобных заданий можно предложить одновременно искать две буквы и их подчеркивать, а наиболее сложный вариант упражнения - находить две буквы одновременно, но отмечать их разными знаками (например, Н - зачеркнуть, И - обвести в кружочек).</p> <p>Задание полезно на всех этапах обучения чтению (даже для читающих детей), так как еще и тренирует внимательность.</p>

От какой буквы деталь?

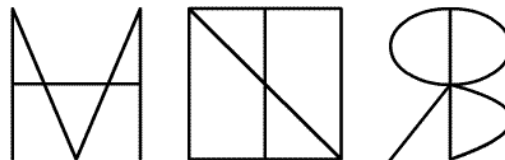
Напишите на листе бумаги только элементы букв. Попросите ребенка угадать, какие буквы вы хотели написать.



(К, Ж) (У, М) (Р, В, Ф)

Какие буквы спрятались?

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.

Какая буква выглянула в окошко?

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).

Одну и ту же букву можно загадывать многократно, изменяя предъявляемый фрагмент "в окошке".

Игра развивает пространственное мышление и внимание.

Магазин

Цель - выделение в словах определенных звуков.

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".

Перестановка ударений

Цель: помочь ребенку усвоить принцип слогослияния.

Поэкспериментируйте с ударениями в словах, при ответе на вопросы воспитателя

- Как тебя зовут?
- ПашА. ПАша.
- Что это такое?
- ТЕлевизор, телЕвизор, телеВИзор, телевизОр.

Запретные звуки

Цель - развивать умение выделять звуки в слове и учить работать по правилу.

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.

- Кто ползет и шипит?
- .мея.
- Кто мурлыкает и все время умывается?
- .от.

	<p>- Кто пятится назад? - Ра.</p>
<p style="text-align: center;">Тим и Том</p> <p>Цель: учить различать твердые и мягкие звуки.</p> <p>Нарисуйте двух человечков. Том "твердый" - он угловатый, тощий, а Тим "мягкий" - он округлый и толстый. Познакомьте с ними ребенка: - Видишь, это Том, его имя начинается очень твердо. Т-т-т. Он сам весь твердый, как этот звук, и выбирает все твердое. Любит Томатный Сок, носит всегда Пальто, играет в Морской Бой и Мыльные Пузыри. А это Тим, его имя начинается мягко. Ть-ть-ть. Он любит все, что звучит так же мягко, как его имя: ест Тянучки и Тефтели, играет в Мяч, Рисует и носит Пиджак. Ты будешь Тим, а я Том. Мы идем в поход. Как ты думаешь, что с собой возьмет Тим: РЮКЗАК или РАНЕЦ?</p> <p style="text-align: right;">1</p>	<p>Также Тим и Том должны взять с собой КОТЕЛОК, КОНСЕРВЫ, САХАР, ЛОЖКИ, МИСКУ, ВЕРЕВКУ, БИНОКЛЬ, КОМПАС, КАРТУ, ЛЕДЕНЦЫ, КРОССОВКИ, КЕДЫ, КЕПКУ, ПАНАМКУ и т.д. Ребенку с помощью взрослого нужно выбрать, что из этого понесет Тим, а что Том. Потом можно поменяться ролями, пусть ребенок побудет Томом, который собирает грибы (ЛИСИЧКИ, МАСЛЯТА), ягоды (ЗЕМЛЯНИКУ, ГОЛУБИКУ), ловит рыбу (ЛЕЩА, САЗАНА) и т.д.</p> <p style="text-align: right;">2</p>

<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-ишка! - Маши-и-инка! - 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 обязательно, 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. 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. 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. Примеры: - Ко - ...мар; ...са; ...тёнок; ...рабль. - Са - ...молёт; ...поги; ...мовар. - Де - ...рево; ...вочка; ...ти. 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><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. То же в дальнейшем интересно сделать с трехсложными словами, например: МО-ЛО-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 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. Ку рочке 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! 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 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 пилите дрова". Если ответ правилен, команда разбегается, а водящий их догоняет. Пой манный становится водящим.</p>

Картотека игр для детей

<p>"Назови как можно больше предметов"</p> <p><i>Цель:</i> активизация словаря, развитие внимания</p> <p>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"</p> <p><i>Цель:</i> развивать фонематический слух</p> <p>Восп-ль объясняет, что все слова звучат по-разному, но есть среди них и такие, которые звучат немножко похоже. Предлагает помочь подобрать слово.</p> <p>По дороге шёл жучок, Песню пел в траве ... (сверчок).</p> <p>Можно использовать любые стихи или отдельные рифмы.</p>
<p>"Назови части предмета"</p> <p><i>Цель:</i> обогащение словаря, развитие умения соотносить предмет и его части.</p> <p>Воспитатель показывает картинки с изображением дома, грузовика, дерева, птицы и т.д.</p> <p>I вариант: дети по очереди называют части предметов.</p> <p>II вариант: каждый ребёнок получает рисунок и сам называет все части.</p>	<p>"Закончи предложение"</p> <p><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)

Картотека игр для детей

<p style="text-align: center;">"Кому угощение?"</p> <p><i>Цель:</i> употребление трудных форм существительных</p> <p>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 style="text-align: center;">«Назови три слова»</p> <p><i>Цель:</i> активизация словаря</p> <p>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.
<p style="text-align: center;">"Кто кем хочет стать?"</p> <p><i>Цель:</i> употребление трудных форм глагола</p> <p>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.</p>	<p style="text-align: center;">"Зоопарк"</p> <p><i>Цель:</i> развитие связной речи</p> <p>Дети садятся в круг, получая по картинке, не показывая их друг другу. Каждый должен описать своё животное, не называя его, по такому плану:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Внешний вид;2. Чем питается. <p>Для игры используются "игровые часы". Вначале крутят стрелку. На кого она укажет, тот начинает рассказ. Затем вращением стрелки определяют, кто должен отгадывать описываемое животное.</p>

Картотека речевых игр

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.

Картотека игр для детей

Развитие слухового внимания

Игры № 1 - 18

№ 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?

Картотека игр для детей

Цель. Накопление словаря и развитие фразовой речи.

Оборудование. Ширма, разные звучащие пред-меты: звонок, молоток, трещотка с камешками или го-рохом, 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.

№ 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.

№ 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.

№ 8

Картотека игр для детей

Часовой.

Цель. Развитие ориентации в пространстве.

Оборудование. Повязки.

Описание игры. Посередине 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.

№ 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.

№ 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.

№ 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 бежит по кругу и звонит. Дети с завязанными глазами должны его поймать.

№ 12

Жмурки с голосом

Карточка игр для детей

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.

№ 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.

№ 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.

№ 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, другая – 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 свои 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) ребенок будет бегать при повторении игры, но если он

Картотека игр для детей

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.

№ 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.

№ 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 ведущему. Он производит шумы и звуки разными предметами. 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

Игры № 19 – 32

№ 19

Кто это?

Цель. Закрепление понятий по теме «Животные и птицы». Формирование правильного звукопроизношения.

Картотека игр для детей

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.

№ 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.

№ 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.

Картотека игр для детей

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.

№ 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 натолкнется 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

Картотека игр для детей

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

Картотека игр для детей

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.

Картотека игр для детей

№ 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

Игры № 33 - 45

№ 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 большой форматом 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.

Картотека игр для детей

№ 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 картинке.

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 показывать 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

Картотека игр для детей

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 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 вводятся трёхсложные слова (ма-ши-на, стол,

Картотека игр для детей

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 играющих 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

Игры № 64 – 73

№ 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 поест/р/ь 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 своих 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.

№ 65

Картотека игр для детей

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).

№ 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.

№ 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).

Картотека игр для детей

№ 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 трубочкой, 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 наблюдательности детей.

Картотека игр для 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:

1. 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;
2. лепить снежную бабу. А потом греть озябшие руки: дышать на руки;
3. раздувать угасающий костёр. Для этого дети садятся на корточки вокруг «костра» и дуют (набрать воздух через нос и медленно выдыхать через рот, надувая щеки);
4. готовится к празднику. Надувать шары;
5. пилить дрова. Для этого дети становятся парами, перекрещивают руки и имитируют пилку дров: руки на себя – вдох, руки от себя – выдох;
6. рубить дрова. Дети поднимают и сцепляют руки над головой – вдох, наклоняясь вперед – выдох.

Развитие речевого дыхания

Игры № 74 – 86

№ 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.

Картотека игр для детей

№ 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.

Картотека игр для детей

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).

Картотека игр для детей

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

Картотека игр для детей

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.

№ 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.

№ 83

Светофор

Цель. Закрепление представлений о правилах уличного движения.

Оборудование. Три картонных кружка диаметром 15 см: зеленый, красный 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!

Карточка игр для детей

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 стиха хором. Красный кружок сменяется желтым. 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 – свистель,

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.

№ 86

Аист

Цель. Развитие выразительности речи, сочетание речи с движениями. Закрепление понятия «право – лево».

Оборудование. Шапочка аиста, корзиночка.

Картотека игр для детей

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 правой ногой,

Топай левой ногой,

Снова – правой ногой,

Снова – левой ногой,

После – правой ногой,

После – левой ногой,

Вот тогда придешь домой!

Ребёнок с корзиночкой выполняет все движения, о которых ему говорит аист, а затем садится на место.

Развитие голоса

Игры № 87 – 97

№ 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.

Картотека игр для детей

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 колыхет травку, цветочки». Педагог и дети останавливаются. «Ветерок дует тихо, вот так: в-в-в» (тихо и

Картотека игр для детей

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

Картотека игр для детей

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-драматизации можно использовать в работе и над другими известными детям темами: «Колобок», «Терем-теремок» и др.

Ой-ой-ой!

«Запомянай-ка»

Цели:

- Актуализация словарного запаса по пройденным лексическим темам.
- Развитие навыков понятийного обобщения.
- Развитие слухо – речевой памяти.
- Закрепление слухо – произносительной дифференциации свистящих звуков.

Оборудование: карточка с рядами слов (для логопеда)

Описание:

Взрослый произносит ряды слов и даёт задание ребёнку на запоминание слов определённой тематики. Образец: «Я буду называть разные слова, вам надо запомнить только названия птиц».

Только птиц: аист, стрекоза, сова, снегирь, кузнечик, сокол.

Только диких зверей: барсук, овца, слон, ослик, лиса.

Только овощи: свёкла, ананас, капуста, кукуруза, редис.

Только обувь: сапожки, носки, сандалии, кроссовки, колготки.

Только мебель: подоконник, сервант, стол, кресло, порог.

Только посуда: блюдце, скатерть, кастрюля, сковорода, салфетка.

Только транспорт: автобус, колесо, самосвал, такси, скамейка.

«Путаница»

Цели:

- Развитие навыков словесно – логического мышления.
- Активизация умений правильного согласования прилагательных с существительными в Именительном падеже.

Оборудование: карточки с 2-мя вариантами словосочетаний (правильных и ошибочных) для логопеда. При необходимости можно использовать картинки из предложенных словосочетаний (цапля, блюдце, козленок, капля и т.д.)

Описание:

Взрослый зачитывает правильный вариант словосочетаний, ребёнок их повторяет. Затем, зачитываются словосочетания, в которых сознательно допущена ошибка. Ребёнок находит ошибку и подбирает правильную пару к каждому словосочетанию.

Правильный вариант: длинноногая цапля, желтый цыплёнок, хрустящая вафля, круглый блинчик, весёлый козлёнок, дождевая капля, спелая слива, стеклянное блюдце, сладкое суфле.

«Путаница»: длинноногая вафля, хрустящая цапля, жёлтый козлёнок, весёлый блинчик, круглый цыплёнок, дождевая слива, спелая капля, сладкое блюдце, стеклянное суфле.

«Смысловые пары»

Цели:

- Развитие навыков словесно-логического мышление.
- Закрепление обобщающих функций слов.

Описание: Взрослый предлагает ребёнку пару слов, связанных определёнными смысловыми отношениями (например: часть – целое, действие – результат и т.д.) Затем ребёнку предлагается подобрать слово – пару к слову – стимулу (например: собака – будка, птица – ...). При этом, характер смысловых связей является типовым для обеих пар слов. Если ребёнок затрудняется подобрать пару, необходимо составить предложение со словами из первой пары и, проанализировав их отношения, задать уточняющий вопрос ко второму слову. Например: собака живёт в будке; будка – домик для собачки. Как называется домик для птицы?

Смысловые пары:

Самолёт – пилот, поезд - ..., курица – цыплёнок, овечка -, пальто – пуговка, ботинок -, ножки – сапожки, ручки - ..., птица – пёрышки, кошка - ..., заяка – морковь, корова - ..., кораблик – причал, автобус - ..., мышка – норка, белка - ..., ножницы – бумага, молоток -, цветы – ваза, суп - ..., малыш – коляска, кенгурёнок -, кондитер – пирожные, художник -, волосы – заколочка, пальчик - ...

«Три медведя»

Цели:

- Развитие звуко – высотной модуляции голоса.
- Закрепление умений вопросительного интонирования высказываний.

Описание: Взрослый предлагает ребенку вспомнить сказку "Три медведя". Затем, меняя высоту голоса, просит отгадать, кто говорит: Михайло Иванович (низкий голос), Настасья Петровна (голос средней высоты) и Мишутка (высокий голос). Одна и та же реплика произносится поочередно различным по высоте голосом, в 3-х вариантах:

- Кто сидел на моем стуле?
- Кто ел из моей чашки?
- Кто спал на моей постели?
- Кто же был в нашем доме?

«Шумные коробочки»

Цели:

- Развитие слухового внимания и памяти.
- Формирование навыков дифференциации неречевых звуков.

Оборудование: одинаковые металлические баночки (из- под леденцов, крема и т.п.), наполненные сыпучими продуктами с частицами разной величины (манная и гречневая крупа, горох, фасоль и др.).

Описание: Ребенку сначала предлагается внимательно послушать и запомнить звучание каждого сыпучего продукта в металлической коробочке (при ее встряхивании). Потом, по очереди встряхивая коробочки, взрослый каждый раз просит ребенка отгадать, что в коробочке. Т.к. звуковые различия незначительны, количество банок ограничивается вначале трем, после чего медленно увеличивается, при постоянном сравнении акустических восприятий.

«Узнай, что звенит (гремит)?»

Цели:

- Развитие слухового внимания и памяти.
- Формирование навыков дифференциации неречевых звуков.

Оборудование: бубен, губная гармошка, колокольчик, погремушка и т.п.

Картотека игр для детей

Описание: Взрослый предлагает ребенку послушать и запомнить звучание каждого предмета. Затем ребенок должен только на слух, без зрительной опоры (ребенок отворачивается, или игрушки закрываются ширмой) определить, что звучит.

Название каждого звучащего предмета проговаривается.

Количество звучащих игрушек увеличивается постепенно, с трех до пяти.

Упражнение проводится до достижения стойкого различения громких и контрастных звуков.

«Угадай, кто позвал?»

Цели:

- Развитие слухового внимания;

- Развитие навыков дифференциации речевых звуков по тембру голоса.

Описание: Взрослый предлагает ребенку отвернуться и догадаться, кто из детей (если игра происходит в группе) или кто-то из родных (если играют дома) позвал его.

Вначале ребенка зовут по имени, затем (для усложнения) произносят которое «АУ».

«Близко-далеко»

Цели:

- Закрепление представлений о взаимосвязи громкости звука с отдаленностью/приближенностью объекта (источника звука)

- Развитие навыков силовой модуляции голоса.

- Активизация глагольного словаря по темам «Животные», «Птицы».

Описание: Взрослый предлагает ребенку определить, далеко или близко находится звучащий объект, а затем воспроизвести звукокомплексы различным по силе голосом (громко, тихо)

Кричат дети: АУ (громко) АУ (тихо)

Лает собака АВ (громко) АВ-АВ (тихо)

Мяучит кошка

Мычит корова

Поет петух

Кудахчет курица

Квакают лягушки

Каркает ворона

Блеет овечка.

«Рифмы»

Цели:

- Развитие слухо-речевой памяти.

- Формирование навыков анализа ритмического рисунка слов (методом соотнесения).

Картотека игр для детей

Описание: Взрослый не торопясь, внятно, произносит три слова и просит ребенка повторить их. Затем взрослый называет ряд слов, среди которых надо найти слово/слова, рифмующееся (рифмующиеся) с третьим словом из запомненного ряда.

Мак-дом-ветка

(слова для сравнения: сетка, ком, бак, метка, клетка)

совок - вагон - гном

(дом, лимон, каток, бидон, лом, сом, загон, моток)

калитка - дом - каток

(улитка, гном, платок, листок, ком)

при трудностях удержания в памяти трех исходных слов можно схематически нарисовать предметы на листке бумаги.

«Четвертый лишний»

Цели:

- Развитие навыков слуховой дифференциации длинных и коротких слов.
- Развитие слухо – речевую память.

Описание: Из каждых четырех названных взрослым слов, ребенок должен выбрать слово, которое по звуковому составу не похоже на остальные три:

Мак - бак - так - банан

Сом - ком - индюк - дом

Лимон - вагон - кот - бутон

Мак - бак - веник - рак

Совок - гном - венок - каток

Пятка - ватка - лимон - кадка

Ветка - диван - клетка - сетка

«Сочинитель»

Цели:

- Развитие навыков рифмовки слов.
- Развитие слухового внимания и памяти.

Описание: Взрослый читает двустишие с пропущенным последним словом и просит ребенка подобрать слово в рифму.

Доски на гору везем,
Будем строить новый... (дом)

Здесь красивое местечко,
Протекает мимо... (речка)

Шел по лесу шустрый мишка,
На него свалилась... (шишка)

Как-то вечером две мышки,
Унесли у Пети... (книжки)

Мама милой дочке Оле
Суп сварила из (фасоли)

Мы собирали васильки,
На головах у нас... (венки)

Сшил себе котенок тапки,
Чтоб зимой не мерзли (лапки)

Говорят, один чудак
В речке выловил башмак
Но, зато ему потом
На крючок попался... (сом)

«Озорные мышки» (Слоговой синтез)

Цели:

Формирование умений анализа и синтеза звуко – слогового состава слов.
Оптимизация слухо-речевой памяти.

Описание:

Игра предваряется чтением стихотворения (взрослым ребёнку).

*В грамоту мышки дружно играли:
Картинки смотрели, все буквы назвали,
Отгрызли кусочек от каждого слова.
Слова – горько плачут.
Составим их снова!*

Задание/Инструкция: Мышки отгрызли и утащили слог «са» из всех слов. Сейчас я назову тебе оставшиеся кусочки слов. Добавь к каждому кусочку слог «СОК», чтобы кусочки снова превратились в слова. Назови слово целиком.

Слова: ПЕ (СОК), НО(СОК), ЛЕ(СОК), ПОЯ(СОК), ГОЛО(СОК), КОЛО(СОК).

Вариант игры для синтеза слов со слогом «РА»

Слова: ИГ(РА), НО(РА), ГО(РА), ЖА(РА), ШКУ(РА), КАНУ(РА).

Вариант игры для синтеза слов со слогом «ЗА»

Слова: КО(ЗА), ВА(ЗА), РО(ЗА), СТРЕКО(ЗА), ГРО(ЗА), СЛЕ(ЗА), МИМО(ЗА)

Звуковой анализ слова (1)

Цели:

-Развитие фонематического анализа (выделение звука из слов).
-Развитие навыков позиционного звукового анализа слова.

Картотека игр для детей

Описание: *Определить первый звук в словах. Выделить звук, голосом, «нажать» на него.*

Малина, монета, магнит, маска, маки, море, музыка.

Определить есть звук М в слове, или нет (хлопнуть в ладоши, если в слове слышится звук):

Маска, рука, море, музыка, мука, пар, ракета, паста, зима, лимон, замок, вата, вагон, яма, март, цыпленок, коза.

Определить, где слышится звук М – в начале, середине или конце слова:

Монета, маска, дом, шлем, гном, лимон, комната, зима, гамак, сом, комок, маяк. мыло, крем, лом, лямка, сумка, мука, море.

Определить, в каком из двух (первом или втором) слов слышится звук М:

Калина-малина, море-горе, мох-пух, мухи - сухо, раки-маки, монета-ракета, мука-рука, магазин-бензин, мыло-шило.

Звуковой анализ слова (2)

Цели:

- Развитие фонематический анализ (выделение звука из слов)
- Развитие навыки фонематического анализа на материале коротких текстов.

Описание: *Взрослый называет слова и просит ребенка определить первый звук в каждом слове. В задании 2 взрослый читает рассказ, ребенок запоминает слова с заданным звуком.*

1. *Определить первый звук в словах:*

Оля, иволга, аист, утка, ослик, этаж, автобус, обруч, улитка, абрикос, индюк.

2. *Прослушать рассказ и запомнить слова со звуком Р:*

Рома и Вова пошли на озеро ловить рыбу. Они поймали пять карасей и двух раков. Скоро подул ветер, и сбежались тучи. Послышались раскаты грома. Мальчики поспешили к дому.

Этапы проведения дидактических игр для речевого развития детей в старшей группе.

Подготовительный этап

1. Игры для развития фонетико-фонематической стороны речи

«Японская печатная машинка»

Игра направлена на воспроизведение ритмического рисунка (ритма) при отхлопывании, отстукивании или подаче звука на любом инструменте (бубен, погремушка, ксилофон).

«Поиграем в сказку»

Взрослый предлагает ребёнку вспомнить сказку «Три медведя». Затем, меняя высоту голоса, просит отгадать, кто говорит: Михайло Иванович (низкий голос), Настасья Филипповна (голос средней высоты) или Мишутка (высокий голос). Одна и та же реплика произносится поочередно различным по высоте голосом, в трёх вариантах:

- Кто сидел на моем стуле?
- Кто ел из моей чашки?
- Кто спал в моей постели?
- Кто же был в нашем доме? И т.п.

Картотека игр для детей

«Испорченный телефон»

Цель: развивать у детей слуховое внимание.

Игровые правила. Передавать слово надо так, чтобы рядом сидящие дети не слышали. Кто неправильно передал слово, т.е. испортил телефон, пересаживается на последний стул.

Игровое действие: шепотом передавать слово на ухо рядом сидящему игроку.

Ход игры. Дети выбирают ведущего при помощи считалочки. Все садятся на стулья, поставленные в ряд. Ведущий тихо (на ухо) говорит какое-либо слово рядом сидящему, тот передает его следующему и т.д. Слово должно дойти до последнего ребёнка. Ведущий спрашивает у последнего: «Какое ты услышал слово?» Если тот скажет слово, предложенное ведущим, значит, телефон исправен. Если же слово не то, ведущий спрашивает всех по очереди (начиная с последнего) какое они услышали слово. Так узнают, кто напутал, «испортил телефон». Провинившийся занимает место последнего в ряду.

«Светофор»

Взрослый дает ребёнку два кружка – красный и зелёный и предлагает игру: если ребёнок услышит правильное название того, чтобы изображено на картинке, он должен поднять зелёный кружок, если неправильное – красный. Затем показывает картинку и громко, медленно, чётко произносит звукосочетания:

Баман

Паман

Банан

Банам

Витамин

Митанин

Фитамин

ваван

даван

баван

ванан

витанин

митавин

фитавин

альбом

айбом

аньбом

авьбом

клетка

кьетка

клетта

альпом

альмом

Картотека игр для детей

альном

аблем

къекта

кветка

тлекта

2. Игры для развития лексической стороны речи (формирования словаря)

«Переезжаем на новую квартиру»

Цель: научить детей различать предметы, сходные по назначению и похожие внешне, помочь запомнить их названия; активизировать в речи детей соответствующий словарь.

Игровой материал:

1. Предметные картинки (парные): чашка-стакан, кружка-чашка, масленка-сахарница, чайник-кофейник, кастрюля-сковородка, платок-косынка, шапка-шляпа, платье-сарафан, свитер-безрукавка, брюки-шорты, носки-гольфы, чулки-носки, перчатки-варежки, туфли-босоножки, тапочки- сандалии, ранец- портфель, люстра-настольная лампа.

2. Коробочки для складывания картинок.

Ход игры: играют 6 детей. Воспитатель вручает каждому ребёнку 2-3 пары картинок, например: чашка-стакан, платок-косынка, ранец-портфель. Рассказывает: «Дети, мы получили новую квартиру. Надо собрать все вещи и упаковать их для переезда. Сначала я буду упаковывать посуду. Вы мне будете помогать. Передавайте мне только ту вещь, которую я назову. Будьте внимательны – многие вещи внешне похожи. Не спутайте, например кружку с чашкой, чайник с кофейником. Собранную посуду я сложу в синюю коробку».

Воспитатель называет по одному предмету из каждой пары, например кофейник. Если ребёнок ошибается (предъявляет чайник), картинка остается у него. К концу игры у детей не должно остаться ни одной картинки. Проигравшим считается тот, у кого остались картинки. Затем для активизации в речи детей соответствующего словаря воспитатель предлагает одному ребёнку вынимать из коробки собранные картинки и говорить, что он достал, а остальным – называть предмет, объединенный в пару с предъявляемым.

«Вершки-корешки»

Дидактическая задача: Упражнять детей в классификации овощей (по принципу: что у них съедобно – корень или плоды на стебле).

Игровые правила. Отвечать можно только двумя словами: вершки и корешки. Кто ошибся, платит фант.

Игровое действие. Разыгрывание фантов.

Ход игры. Воспитатель уточняет с детьми, что они будут называть вершками, а что – корешками: «Съедобный корень овоща будем называть корешками, а съедобный плод на стебле – вершками».

Воспитатель называет какой-нибудь овощ, а дети быстро отвечают, что в нем съедобно: вершки или корешки. Тот, кто ошибается, платит фант, который в конце игры выкупается.

Воспитатель может предложить иной вариант; он говорит: «Вершки – а дети вспоминают овощи, у которых съедобны вершки».

«Фрукты – овощи»

Цель игры: дифференциация сходных понятий.

Ход игры. В начале игры ведущий напоминает детям, какие растения мы называем фруктами, какие - овощами. Для фруктов выбирается картинка «Сад», а для овощей – «Огород». Эти картинки выкладываются на разных краях стола. Предметные картинки, изображающие фрукты и овощи, лежат на столе стопкой изображенными вниз. По очереди дети берут из стопки по одной картинке, называют её, а также объясняют, к какой группе она относится. Объяснение должно

Картотека игр для детей

быть полным: «Помидор – это овощ, потому что он растёт на огороде». Если ребёнок дал неправильный ответ, картинка возвращается на место, а если ребёнок верно назвал картинку и отнёс её к нужному понятию, он забирает её себе. Игра заканчивается после того, как всё картинки будут находиться у детей. Выигрывает тот, у кого окажется больше картинок.

Игра «Фрукты-ягоды» проводится так же, только перед игрой уточняются данные понятия и выбираются другие картинки-символы: кустик для ягод и дерево для фруктов.

«Новоселье»

Цель: дифференциация понятий «одежда» и «обувь».

Ход игры. Создаётся следующая игровая ситуация: «У куклы Кати новоселье. Ей надо собрать свои вещи для переезда на новую квартиру. Помогите уложить вещи правильно, чтобы на новом месте ей было легко отыскать все свои платья и туфли. Одежду будем складывать в одну коробку, а обувь – в другую». Затем ребёнку дается два набора предметных картинок и две коробочки, на каждой помещён свой символ: для одежды платье, для обуви – сапожки.

Лото «В мире растений»

Цель игры: Закрепление слов-обобщений: цветы, деревья, овощи, фрукты, ягоды; активизация словаря по данным темам.

Описание игры. Лото состоит из шести больших карт, в середине которых дана сюжетная картинка, изображающая данную группу растений в природе. По краям расположены предметные картинки, относящиеся к какому-нибудь одному родовому понятию, например, цветы или деревья. Кроме больших карт есть маленькие карточки с такими же предметными картинками.

Ход игры. Игра проходит по общему правилу игры в лото. Когда все маленькие карточки будут розданы, каждый играющий должен назвать одним словом всю группу своих слов - названий растений.

«Летает, а не птица»

Цель: дифференциация понятий «птицы» и «насекомые».

Ход игры. Ведущий загадывает загадки про птиц и насекомых, Дети разгадывают загадки и объясняют, к какой тематической группе относится данное животное. Если ответ правильный, ведущий дает ребенку фишку или символ данного животного. Выигрывает тот, кто наберёт больше фишек. Перед игрой ведущий напоминает детям опознавательные признаки птиц: имеют перья, клюв, когти, крылья, выют гнёзда и высидивают птенцов, умеют петь, они большие. Насекомые же маленькие, имеют шесть ног, не высидивают птенцов, у них нет перьев.

*** **

В тёмной темнице Красные лапки

Красны девицы. Щиплют за пятки

Без нитки, без спицы (Гусь)

Вяжут вязеницы.

(Пчёлы в улье)

*** **

Явился в жёлтой шубке Чёрный, проворный,

Прощайте, две скорлупки. Кричит «крак»,

(Цыплёнок) Червякам враг. (Грач)

*** **

Летела птица, Не зверь, не птица,

Не перната, не крылата, А нос, как спица.

Картотека игр для детей

Носик долгий, (Комар)

Голос тонкий. ***

Кто её убьёт, Спал цветок и вдруг проснулся:

Человечью кровь Больше спать не захотел.

Прольёт. Шевельнулся, встрепенулся,

(Комар) Взвился вверх и улетел. (Бабочка)

*** **

Много мастеров Верещанья, белобока.

Срубили избу без углов. А зовут её (сорока).

(Муравьи)

*** **

Маленький мальчишка Жу-жу, жу-жу,

В сером ярячишке Я на ветке сижу,

По дворам шныряет, Букву Ж все твержу,

Крохи собирает, Зная твердо букву эту,

В поле ночует, Я жужжу весной и летом.

Коноплю ворует. (Жук)

(Воробей)

*** **

На полянке возле ёлок, На шесте дворец,

Дом построен из иголок. Во дворце певец,

За травой не виден он, А зовут его... (скворец).

А жильцов в нём миллион. (Муравейник.)

3. Игры для развития грамматического строя речи

«Размытое письмо»

Цель: Упражнять в составлении распространенных упражнений.

Материал. Игрушечный мишка.

Организация. Воспитатель:

- Медвежонок получил письмо от брата. Но дождём размыло некоторые слова. Надо ему помочь прочитать письмо. Вот это письмо: «Здравствуй, Мишутка. Я пишу тебе из зоопарка. Как-то раз я не послушался маму и забрался так далеко, что ... я долго блуждал по лесу и ... Выйдя на поляну, я попал ... Я попал в яму, потому что ... Там было так глубоко, что... Пришли охотники и ... Теперь я живу в... У нас есть площадка для ... На площадке для молодняка есть много ... Мы играем с ... За ними ухаживают... Они нас любят, потому что... Скоро к нам приедет дрессировщик из... Надеюсь попасть в ... Как здорово уметь... Жди следующего письма из ... До свидания. Топтыгин».

Читая письмо, воспитатель интонацией побуждает детей дополнять предложения.

«Живые слова»

Цель: Упражнять в составлении предложений по структурной схеме.

Картотека игр для детей

Организация. Каждый ребёнок изображает слово. Воспитатель: - Пусть Слава изображает слово «медвежонок»; Аня – слово «любит». Какое третье слово выберем? (Мёд) Прочитали предложение: «Медвежонок любит мёд». Поменяем местами второе и третье слово. Что получилось? (Медвежонок мёд любит). Пусть теперь первое слово станет последним. Что получится? (Мёд любит медвежонок). Заменяем слово «мёд» другим. Катя будет теперь словом «кувыркаться». Прочитайте предложение (Кувыркаться любит медвежонок). А теперь? (Медвежонок любит кувыркаться).

Составьте свои предложения со словом «медвежонок». (Медвежонок косолапый, Медвежонок любит малину, Медвежонок спит...)

«Дополни предложение»

Дидактическая задача: Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.

Игровые правила. Нужно найти и сказать такое слово, чтобы получилось законченное предложение. Добавлять нужно только одно слово.

Игровые действия. Бросание и ловля мяча.

Ход игры. Воспитатель говорит несколько слов предложения, а дети должны дополнить его новыми словами, чтобы получилось законченное предложение, например: «Мама купила... - ...книжки, тетради, портфель», - продолжают дети.

«Придумай предложение»

Дидактическая задача: Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.

Игровое правило. Передавать камешек другому играющему можно только после того, как придумал предложение с названным ведущим словом.

Ход игры. Дети и Воспитатель садятся в круг. Воспитатель объясняет правила игры:

- Сегодня мы будем придумывать предложения. Я скажу какое-либо слово, а вы быстро придумаете с этим словом предложение. Например, я скажу слово «близко» и передам Даше камешек. Она возьмет камешек и быстро ответит «Я живу близко от детского сада». Затем она назовёт свое слово и передает камешек рядом сидящему. Слово в предложении должно употребляться в той форме, в какой его предлагает загадывающий. Так по очереди по кругу камешек переходит от одного играющего к другому. Если дети затрудняются при ответе, воспитатель помогает им.

4. Игры для развития связной речи

«Кто больше заметит небылиц?»

Дидактическая задача: Учить детей замечать небылицы, нелогические ситуации, объяснять их; развивать умение отличать реальное от выдуманного.

Игровые правила. Кто заметит в рассказе, стихотворении небылицу, должен положить перед собой фишку, а в конце игры назвать все замеченные небылицы.

Игровое действие. Использование фишек. (Кто больше заметил и объяснил небылиц, тот и выиграл).

Ход игры. Дети, садятся так, чтобы на столе можно было откладывать фишки, Воспитатель объясняет правила игры:

- Сейчас я прочту вам отрывок из стихотворения Корнея Чуковского «Путаница» В нем будет много небылиц.

Постарайтесь их заметить и запомнить. Кто заметит небылицу, положит фишку, заметит ещё одну небылицу, положит вторую фишку рядом и т.д. Кто заметит больше небылиц, тот и выигрывает. Фишку можно положить только тогда, когда ты сам заметил небылицу.

Сначала читается небольшая часть этого стихотворения, медленно, выразительно, акцентируются места с небылицами.

После чтения воспитатель спрашивает детей, почему стихотворение называется «Путаница». Затем того, кто отложил меньше фишек, просит назвать замеченные небылицы. Дети, у которых больше фишек называют те небылицы, которые не заметил первый отвечающий. Повторять сказанное нельзя. Если ребенок положил больше фишек, чем небылиц в

Картотека игр для детей

стихотворении, воспитатель говорит ему, что он не выполнил правила игры, и предлагает быть более внимательным в другой раз.

Затем читается следующая часть стихотворения. Надо следить за тем, чтобы дети не утомлялись, т.к. игра требует большого умственного напряжения. Заметив по поведению детей, что они устали, воспитатель должен прекратить игру. В конце игры следует похвалить тех, кто заметил больше небылиц и правильно их объяснил.

«Где начало рассказа?»

Цель: Учить передавать правильную временную и логическую последовательность рассказа с помощью серийных картинок.

Ход игры. Ребенку предлагается составить рассказ. Опираясь на картинки. Картинки служат своеобразным планом рассказа, позволяют точно передать сюжет, от начала до конца. По каждой картинке ребёнок составляет одно предложение и вместе они соединяются в связный рассказ.

«Найди картинке место»

Цель: научить соблюдать последовательность хода действия.

Ход игры. Перед ребенком выкладывают серию картинок, но одну картинку не помещают в ряд, а дают ребёнку с тем, чтобы он нашёл ей нужное место. После этого просят ребёнка составить рассказ по восстановленной серии картинок.

Наборы серийных картинок для выкладывания

«Исправь ошибку»

Цель: научить устанавливать правильную последовательность действия.

Ход игры. Перед ребёнком раскладывают серию картинок, но одна картинка лежит не на своем месте. Ребёнок находит ошибку, кладёт картинку на нужное место, а затем составляет рассказ по всей серии картинок.

«Какая картинка не нужна?»

Цель: научить находить лишние для данного рассказа детали.

Ход игры. Перед ребёнком выкладывают серию картинок в правильной последовательности, но одну картинку берут из другого набора. Ребёнок должен найти ненужную картинку, убрать ее, а затем составить рассказ.

Развивающий этап

1. Игры для развития фонетико-фонематической стороны речи

«Повтори»

Ребёнку предлагается повторить похожие слова вначале по 2, затем по 3 в названном порядке:

Мак-бак-так

Ток-тук-так

Бык-бак-бок

Дам-дом-дым

Ком-дом-гном

моток-каток-поток

батон-бутон-бетон

будка-дудка-утка

натка-ватка-ветка

клетка-плетка пленка

Картотека игр для детей

При восприятии слов необязательно знание понятий. Особенность этого и последующих подборов слов в том, что они доступны по звуковому составу, не содержат труднопроизносимых звуков.

«Похоже - не похоже»

Из каждых четырех названных взрослым слов ребёнок должен выбрать слово, которое по звуковому составу не похоже на остальные три:

Мак-бак-так-банан

Сом-ком-индюк-дом

Лимон-вагон-кот-булон

Мак-бак-веник-рак

Совок-гном-венчик-каток

Пятка-ватка-лимон-кадка

Ветка-диван-клетка-сетка

Каток-дом-моток-поток

«Поймай звук»

Выделенные в звуковом потоке гласного звука (А, О, У, И, Ы, Э).

Взрослый называет и многократно повторяет гласный звук, который ребенок должен выделить среди других звуков (хлопнуть в ладоши, когда услышит). Затем взрослый медленно, четко, с паузами произносит звуковой ряд, например:

А – У – М – А – У – М – И – С – Ы – О – Э – Р – Ш – Ф – Л – В – З – Ж – Х – Ы – А

Лото «Назови картинку и найди гласный звук»

Цель: научить детей находить заданный звук в слове на этапе громкого проговаривания слова самим ребёнком.

Описание игры. У детей – карты с нарисованными картинками (по четыре в каждой карте). Ведущий называет любой гласный звук, дети произносят вслух названия своих картинок и находят нужную. Если картинка названа правильно ведущий разрешает закрыть ее фишкой, выигрывает тот, кто раньше всех закроет свои картинки.

Этот же набор лото применяется для узнавания в слове согласных звуков. Игра проводится так же: ведущий называет изолированный согласный звук (в словах-названиях картинок из данного лото можно выделить звуки: Р, К, Л, М, Щ, С, Т, Б, Н, Ж, Д, Ш, П, Ы), а дети должны назвать нужную картинку.

«Кто найдёт двадцать предметов, названия которых содержат звук С»

Цель: закрепление умения выделять заданный звук в слове по представлению, развитие зрительного внимания, обучение счету.

Описание игры. Дана сюжетная картинка, на которой много предметных картинок, в том числе и содержащих в названии звук С (таких картинок должно быть двадцать)

Ход игры. Детям дают рассмотреть картинку и назвать нужные предметы. Выигрывает тот, кто назовет больше предметов. Дети накладывают фишки на найденные картинки, а ведущий затем проверяет правильность выполнения задания и определяет победителя.

Лото «Назови картинку и найди первый звук»

Цель: научить детей находить заданный первый звук в слове на этапе громкого проговаривания слова самим ребёнком.

Описание игры. У детей – карты с нарисованными картинками (по четыре на каждой карте). Ведущий называет любой гласный звук, дети произносят вслух названия своих картинок и находят нужную. Если картинка названа правильно, ведущий разрешает закрыть ее фишкой. Выигрывает тот, кто раньше всех закроет свои картинки.

«Замкни цепочку»

Картотека игр для детей

Правило: к первому слову подбирается слово, начинающееся с того звука, каким заканчивается первое слово, третье слово должно начинаться с последнего звука второго слова и так далее. Игры могут быть устные, с переключением мяча, а можно выполнить настольную игру с картинками и практиковать детей в выкладывании цепочки без предварительного громкого проговаривания, только по представлению.

Чтобы исключить ошибку и приучить детей действовать по правилу, контролировать самостоятельно ход игры, цепочку следует сделать замкнутой. Если все операции выполняются в нужной последовательности, цепочка замыкается, т.е. начало сходится с концом. Начинать играть нужно с картинки, помеченной специальным значком.

Систематическое проведение игр помогает в решении вопросов умственного развития детей, т.к. совершенствуется такое ценное качество памяти, как припоминание, значительно улучшается произвольное внимание, развивается быстрота мышления. Речь детей становится более чёткой, правильной, выразительной.

«Найди фишке место»

Цель игры: научить определять место заданного звука в слове (начало, середина, конец), опираясь на громкое проговаривание.

Описание игры. Для игры понадобятся карточки, на каждой помещена предметная картинка и схема: прямоугольник, разделённый на три части. В правом верхнем углу дана буква, обозначающая заданный звук. Кроме предметных картинок заготавливают фишки по числу карточек.

Ход игры. Играть может несколько человек, но не больше, чем заготовлено карточек. Все карточки и фишки лежат на столе. Играющие берут себе по одной карточке, рассматривают и называют вслух картинку, букву и определяют позицию заданного звука в слове - названии картинки, выкладывая на соответствующее место по схеме фишку. Затем берут следующую карточку. Игра продолжается до тех пор, пока все карточки не будут проанализированы. Выигрывает тот, кто успел правильно проанализировать большее количество карточек.

Картинки к игре: зебра(б), автобус(с), халат(л), аист(с), цапля(ц), улей(у), индюк(к), лось(о), зубр(р), ручка(ч), газета(т), часы(ы), кошка(ш), финиш(ш), солнце(ц).

«Пройди вокруг и не заблудись»

Цель: научить определять место звука в слове (начало, середина, конец) по представлению.

Описание игры. Игра состоит из игровых полей (для каждого звука отдельное поле), на которых помещены картинки и схемы. От картинки к картинке проложены лабиринты: они начинаются от каждого участка схем и подходят к следующим картинкам. Только один лабиринт приведет к следующей картинке: тот, который отходит от верной позиции заданного звука (звук задан буквой, находящейся в углу игрового поля). Если игрок правильно определит место звука на каждой картинке, он пройдёт лабиринтом от картинки к картинке и вернется к началу движения (двигаться надо по часовой стрелке с любой картинки). Выигрывает тот, кто раньше вернётся к началу на своем игровом поле.

Лото «Паронимы»

Цель: развитие умения различать слова – паронимы на слух.

Описание игры. Игра состоит из больших карт, на которых нарисовано по несколько картинок, названия которых могут составить пары слов – паронимов, но парные картинки не находятся на одной карте. У ведущего – маленькие карточки с написанными словами.

Ход игры. Ведущий называет вслух слово. Тот ребенок, у которого на карте изображен данный предмет, должен поднять руку и произнести название своей картинки. При правильном ответе ведущий разрешает ему закрыть эту картинку фишкой или карточкой – названием данного слова (в таком случае дети будут упражняться в глобальном чтении). Если он ошибся, и на самом деле ведущим было названо парное слово, игрок получает штрафное очко. Выигрывает тот, кто быстрее закроет свои картинки и меньше получит штрафных очков.

Картотека игр для детей

Карточки со словами для игры: рак, мак, крыша, крыса, марка, майка, кадушка, катушка, коробок, колобок, душ, тушь, бант, бинт, суп, зуб, дым, дом, гайка, галка, банка, папка, лещ, лес, башня, пашня, кит, кот, уточка, удочка, мышка, мишка, рожки, ложки, шар, шаль, жесть, шесть, лама, рама, ушки, утки, санки, танки.

«Каждому звуку свою комнату»

Цель: научить проводить полный звуковой анализ слова с опорой на звуковую схему и фишки.

Ход игры. Играющие получают домики с одинаковым количеством окошек. В домики должны поселиться жильцы – «слова», причём каждый звук хочет жить в отдельной комнате.

Дети подсчитывают и делают вывод, сколько звуков должно быть в слове. Затем ведущий произносит слова, а играющие называют каждый звук отдельно и выкладывают фишки на окошки дома – «заселяют звуки». В начале обучения ведущий говорит только подходящие для заселения слова, т.е. такие, в которых будет столько звуков, сколько окошек в домике.

На последующих этапах можно сказать слово, не подлежащее «заселению» в данный домик, и дети путем анализа убеждаются в ошибках. Такого жильца отправляют жить на другую улицу, где живут слова с другим количеством звуков.

«Кого позовут в гости»

Цель: научить определять количество звуков в словах, произносимых вслух самим ребёнком.

Ход игры. Играют четверо, у каждого играющего – какой-нибудь домик. На столе разложены предметные картинки с изображениями различных животных (по числу играющих), а также стопка карточек изображениями вниз. Дети выбирают себе нужные картинки из тех, что лежат изображениями вверх, - «находят хозяина дома». Затем каждый по очереди берет по одной карточке-картинке из стопки, называет вслух слово и определяет, надо «позвать в свой домик в гости эту картинку или нет». Если в слове – названии картинки, открытой ребенком, столько же звуков, сколько в слове – «хозяине, то в гости звать нужно, и тогда играющий получает право на дополнительные ходы до тех пор, пока встретится неподходящая картинка. Если количество звуков другое, картинка подкладывается в конец стопки. Выигрывает тот, кто раньше созвал своих гостей. В один набор входит по четыре картинки с каждым количеством звуков. Картинный материал для игры: картинки -«хозяева»: кот, волк, кабан, собака; картинки- «гости»: три звука – оса, сом, жук, рак; четыре звука – коза, сова, бобр, крот; пять звуков – галка, жираф, сурок, мишка; шесть звуков – корова, курица, кролик, ворона.

«Разгадай ребус»

Цель: научить выделять первый слог из слова, составлять слова из слогов.

Ход игры. Детям дают карточки, на которых изображены по две картинки. На карточке «спряталось» слово. Его надо составить, выделив из каждого слова – названия первые слоги, а затем из них сложить слово, например: ромашка, самолёт – роса. Выигрывает тот, кто составит больше слов.

Карточки с предметными картинками для игры:

Голуби, раки - гора

Бутылка, рябина - бура

Мячи, тазы - мята

Кораблик, жаворонок - кожа

Сухари, шары - суша

Ромашка, тазы - рота

Телефон, малина - тема

Чулоч, дома - чудо

Вагон, рябина - Варя

Карандаш, банка - кабан

Картотека игр для детей

Банан, бабочка - баба

Колобок, марка - комар

Девочка, лопата - дело

Лисички, самолет - лиса

Шуба, ракета - Шура

2. Игры для развития лексической стороны речи (обогащение словарного запаса)

«Собери пять»

Цель: научить относить единичные предметы к определенным тематическим группам.

Ход игры. Для игры надо приготовить набор предметных картинок, состоящий из нескольких тематических групп (одежда, посуда, игрушки, мебель и т.д.) Играет несколько человек, по количеству тематических групп. Картинки лежат на столе изображениями вниз. Каждый берёт по одной картинке, называет её и родовое понятие, к какому относится данная картинка. Таким образом, устанавливается, какую группу будет собирать каждый участник. Если выбраны одинаковые группы, открывают ещё по одной картинке. Затем ведущий показывает играющим по одной картинке, а они должны просить себе ту или иную картинку: «Мне нужна кукла, потому что я собираю игрушки». Выигрывают тот, кто первый собрал свою группу картинок (количество картинок в каждой группе должно быть одинаковым, например, по шесть картинок).

«Кто как голос подаёт»

Цель: расширение глагольного словаря по данной теме.

Ход игры. Ведущий читает детям стихотворение Г Сапгира.

Ветер весеннюю песню донёс

Песню пролаял охотничий пёс,

Волк эту песню провыл на опушке,

Дружно проквакали песню лягушки.

Бык эту песню, как мог, промычал.

Рысь промурлыкала,

Сом промычал.

Филин прогукал,

Уж прошипел,

А соловей эту песню пропел.

Ведущий спрашивает, кто как голос подавал, одновременно показывая предметные картинки с изображениями животных. За каждый правильный ответ дают картинку, выигрывает тот, кто соберёт больше картинок.

«Эстафета»

Цель: активизация глагольного словаря.

Ход игры. Играющие стоят в кругу. У ведущего палочка-эстафета. Он произносит какое-нибудь слово и передаёт эстафету рядом стоящему ребёнку. Тот должен подобрать подходящее слово- действие и быстро передать палочку дальше. Когда эстафета вернётся к ведущему, он задаёт новое слово, но палочку передаёт в другом направлении. Если кто-то затрудняется назвать слово или подбирает неподходящее слово, ему дают штрафное очко. После того как игрок набрал три штрафных очка, он выходит из игры. Выигрывает тот, у кого в конце игры будет меньше штрафных очков.

Ход игры: собака – лает, кусает, бежит, сторожит, скулит, воет; кошка – мурлыкает, охотится, играет, дремлет, мяукает, царапается.

Картотека игр для детей

«Наоборот»

Дидактическая задача: Развивать у детей сообразительность, быстроту мышления.

Игровое правило. Называть слова только противоположные по смыслу.

Игровые действия. Бросание и ловля мяча.

Ход игры. Дети и воспитатель садятся на стулья в кружок. Воспитатель произносит слово и бросает кому-нибудь из детей мяч, ребенок должен поймать мяч, сказать слово противоположное по смыслу, и снова бросить мяч Воспитателю. Воспитатель говорит: «Вперёд». Ребенок отвечает «Назад», (направо - налево, вверх-вниз, под - над, далеко - близко, высоко - низко, внутри - снаружи, дальше - ближе). Можно произносить не только наречия, но и прилагательные, глаголы: далекий - близкий, верхний - нижний, правый - левый, завязать - развязать, намочить - высушить и др. Если тот, кому бросили мяч, затрудняется ответить, дети по предложению воспитателя хором произносят нужное слово.

«Кто больше знает»

Дидактическая задача: Развивать память детей; обогащать их знания о предметах, воспитывать такие качества личности, как находчивость, сообразительность.

Игровое правило. Вспомнить и назвать, как один и тот же предмет может быть использован.

Игровое действие. Соревнование – кто больше назовёт, как можно использовать предмет.

Ход игры. Дети вместе с воспитателем садятся на стулья (на ковёр) в кружок. Воспитатель говорит: - У меня в руках стакан. Кто скажет, как и для чего его можно использовать?

Дети отвечают:

- Пить чай, поливать цветы, измерять крупу, накрывать рассаду, ставить карандаши.

- Правильно, - подтверждает воспитатель и если нужно, дополняет ответы ребят. Теперь давайте поиграем. Я буду называть различные предметы, а вы вспомните и назовите, что с ними можно делать. Постарайтесь сказать как можно больше. Воспитатель заранее подбирает слова, которые он предложит детям во время игры.

«Скажи по-другому»

Дидактическая задача. Учить детей подбирать синоним-слово, близкое по значению.

Ход игры. Воспитатель говорит, что в этой игре дети должны будут вспомнить слова, похожие по смыслу на то слово, которое он назовёт.

«Большой» - предлагает воспитатель. Дети называют слова: огромный, крупный, громадный, гигантский.

«Красивый» - «пригожий, хороший, прекрасный, прелестный, чудесный».

«Мокрый» - «сырой, влажный» и т.д.

«Подбери слово»

Дидактическая задача: Развивать у детей сообразительность, умение подбирать нужные по смыслу слова.

Ход игры. Воспитатель, обращаясь к детям, предлагает им вопросы, например: «Вспомните, что можно шить?» Ответы детей: «Платье, пальто, сарафан, рубашку, сапоги, шубу и т.д. «Штопать – носки, чулки, варежки, шарф». «Завязывать – шнурки, веревочку, шарф, завязки». «Надвигать – шапку, платок, шляпу, панаму, бескозырку, фуражку, будёновку». «Надеть пальто, платье, чулки, шубу, плащ, юбку, сарафан, колготки» и т.д.

«Первоклассник»

Дидактическая задача: Закреплять знания детей о том, что нужно первокласснику для учёбы в школе воспитывать желание учиться в школе, собранность, аккуратность.

Игровое правило. Собирать предметы по сигналу.

Игровое действие. Соревнование – кто быстрее соберёт в портфель все необходимое для школы.

Картотека игр для детей

Ход игры. На столе лежат два портфеля. На других столах лежат учебные принадлежности: тетради, буквари, пеналы, ручки, цветные карандаши и др. После краткой беседы о том, что дети подготовительной группы скоро пойдут в школу, и что они будут сами собирать в портфели все необходимое для учебы, они начинают игру выходят к столу двое играющих; по команде водящего они должны отобрать необходимые учебные принадлежности, аккуратно положить их в портфель и закрыть его. Кто это сделает первым, тот и выиграл. Чтобы игра продолжалась, дети, выполнившие задание, выбирают вместо себя других участников. Остальные выступают в роли болельщиков и объективно оценивают победителей.

В игре закрепляется название и назначение всех предметов. Воспитатель обращает внимание ребят на то, что не только быстро надо всё складывать, но и аккуратно; поощряет тех, кто точно выполнил эти правила в игре.

«Кузовок»

Дидактическая задача: Развивать слуховое внимание, активизировать словарь, мышление; развивать сообразительность.

Игровые правила. В кузовок можно «класть» только те слова, которые оканчиваются на -ок; назвавший слово, передает кузовок другому ребенку.

Игровые действия. Имитация движения, будто в кузовок опускают предмет, кто ошибется, назвав предмет с другим окончанием, платит фант, который затем отыгрывается.

Ход игры. Играющие усаживаются за столом. Воспитатель ставит на стол корзинку, затем спрашивает:

- Видите, дети, этот кузовок? Знаете, что можно класть в кузовок? В этот кузовок будете класть все, что можно назвать словом, оканчивающимся на -ок. Например: замок, платок, чулок, носок, шнурок, листок, комок, колобок, крючок. Грибок, коробок и т.д. Каждый положит в кузовок, что он хочет, согласно правилу, и передает своему соседу, тот тоже положит что-нибудь из вещей, название которых оканчивается на -ок, и передает кузовок дальше.

«Найди лишнюю картинку»

Подбирается серия рисунков, среди которых трое рисунка можно объединить в группу по общему признаку, а четвертый – лишний.

Предложите ребёнку первые четыре рисунка и попросите лишний убрать. Спросите: «Почему ты так думаешь? Чем похожи те рисунки, которые ты оставил?»

«Назови три предмета»

Дидактическая задача: Упражнять детей в классификации предметов.

Игровые правила. Назвать три предмета одним общим словом. Кто ошибется, платит фант.

Ход игры. Дети, говорит воспитатель, мы уже играли в разные игры, где требовалось быстро подобрать нужное слово. Сейчас мы поиграем в похожую игру, но только будем подбирать не одно слово, а сразу три. Я назову одно слово, например, мебель, а тот, кому я брошу мяч, назовёт три слова, которые можно назвать одним словом мебель. Какие предметы можно назвать, одним словом мебель?

- Стол, стул, кровать.

-«Цветы»- произносит педагог и после небольшой паузы бросает мяч ребенку. Тот отвечает: «Ромашка, роза, василёк».

В этой игре дети учатся относить три видовых понятия к одному родовому. В другом варианте игры дети, наоборот, по нескольким видовым понятиям учатся находить родовые. Например, Воспитатель называет: «Малина, клубника, смородина». Ребёнок, поймавший мяч, отвечает: «Ягоды». Более сложным вариантом игры будет такой, когда воспитатель во время одной игры меняет задание: то называет видовые понятия, и дети находят

Родовые, то называет родовые понятия, а дети указывают видовые. Такой вариант предлагается в том случае, если дети часто играли в различные игры на классификацию предметов.

3. Игры для развития грамматического строя речи

Картотека игр для детей

«Напишем кукле письмо»

Цель: научить определять количество слов в предложении, опираясь на вспомогательные средства.

Ход игры. Для игры надо заготовить длинные полоски, обозначающие предложения, и короткие полоски для выкладывания слов. Ведущий произносит предложение, дети выкладывают длинную полоску – «пишут кукле письмо». Второй раз слушают это же предложение и подкладывают под длинную полоску столько коротких полосок, сколько слов в предложении. Затем так же анализируется второе и третье предложения.

После «записи» можно попросить кого-нибудь «прочитать» первое предложение, второе и так далее, чтобы развивать произвольную память.

«Доскажи словечко»

Цель: закрепление употребления в речи существительных в родительном падеже множественного числа.

Ход игры. Детям читают вслух знакомые стихотворные строчки, не договаривая последнего слова. (Это слово стоит в родительном падеже множественного числа). Дети добавляют недостающее слово и получают за каждый правильный ответ фишку. Выигрывает тот, кто получит больше фишек.

*** **

Даю вам честное слово: Он сказал: «Ты злодей,
Вчера в половине шестого. Пожираешь людей,
Я видел двух свинок. Так, за это мой меч –
Без шляп и ... (ботинок) Твою голову с ... (плеч)

*** **

Постой, не тебе ли Муравей, муравей
На прошлой неделе. Не жалеет ... (лаптей)
Я выслал две пары
Отличных ... (калош)

*** **

Робин Бобин Барабек. Где убийца, где злодей?
Скушал сорок ... (человек) Не боюсь его ... (когтей)
«Кого я вижу, что я вижу»

Цель: различение в речи форм винительного падежа одушевленных и неодушевленных существительных, развитие кратковременной слуховой памяти.

Ход игры. В эту игру лучше играть на прогулке, чтобы перед глазами было больше объектов для наблюдения. Играть может несколько человек. Перед началом игры договариваются, что будут называть предметы, находящиеся вокруг. Первый играющий произносит: «Я вижу... воробья» и бросает мяч любому игроку. Тот должен продолжить: «Я вижу воробья, голубя» - и бросает мяч следующему.

Если кто-то не может продолжить перечисление объектов, которых можно наблюдать в данной ситуации, он выходит из игры. Начинается следующий тур, составляется новое предложение, и так далее.

«Прятки»

Цель: учить понимать и правильно использовать в речи предлоги с пространственным значением (в, на, около, перед, под).

Материал. Грузовик, мишка, мышка.

Картотека игр для детей

Ход игры. В гостях у детей Мишка и Мышка. Зверята стали играть в прятки. Мишка водит, а мышка прячется. Дети закрывают глаза. Мышонок спрятался. Дети открывают глаза. Мишка ищет: «Где же мышонок? Он, наверняка, под машинкой. Нет. Где же он, ребята? (В кабине) И т.д.

«Объясните, почему...»

Цель: научить правильно, строить предложения с причинно-следственной связью, развитие логического мышления.

Ход игры. Ведущий объясняет, что дети должны будут закончить предложения, которые начнет говорить ведущий, используя слово «потому что». Можно подобрать несколько вариантов к одному началу предложения, главное, чтобы они все правильно отражали причину события, изложенного в первой части. За каждое правильно выполненное продолжение игроки получают фишку. Выигрывает тот, кто соберёт больше фишек.

Незаконченные предложения для игры:

Вова заболел... (простыл) Мама взяла зонт... (идёт дождь)

Дети легли спать... (поздно) Очень хочется пить... (жарко)

Лед на реке растаял... (тепло) Деревья сильно закачались... (дует ветер)

Стало очень холодно... (пошёл снег)

«Один и много»

Цель: учить изменять слова по числам.

Ход игры. «Сейчас мы будем играть в такую игру: я назову словом один предмет, а вы назовете слово так, чтобы получилось много предметов. Например, я скажу «карандаш», а вы должны сказать «карандаши».

Слова для игры:

Книга ручка лампа стол окно

город стул ухо брат флаг

ребенок человек стекло трактор озеро

имя весна друг семя арбуз

«А теперь попробуем наоборот. Я буду говорить слово, обозначающее много предметов, а вы – один».

Слова для игры:

когти облака волны листья

цветы пилы молодцы стебли

«Добавь слова»

Цель: научить составлять распространенные предложения.

Ход игры. «Сейчас я скажу предложение. Например, «Мама шьёт платье». Как ты думаешь, что можно сказать о платье, какое оно? (шёлковое, летнее, легкое, оранжевое). Если мы добавим эти слова, как изменится фраза?» Мама шьёт шёлковое платье. Мама шьёт летнее платье. Мама шьёт лёгкое платье. Мама шьёт оранжевое платье.

Предложения для игры:

Девочка кормит собаку.

Пилот управляет самолётом.

Мальчик пьёт сок.

«Распутай слова»

Цель: учить составлять предложения, используя данные слова.

Картотека игр для детей

Ход игры. Слова в предложении перепутались. Попробуйте расставить их на свои места. Что получится?

Предложения для игры:

1. Дымок, идёт, трубы, из.
2. Любит, медвежонок, мёд.
3. Стоят, вазе, цветы, в.
4. Орехи, в, белка, дупло, прячет.

«Найди ошибку»

Цель: учить находить смысловую ошибку в предложении.

Ход игры. «Послушайте предложения и скажите, все ли в них верно. Как нужно исправить предложение?»

1. Зимой в саду расцвели яблоки.
2. Внизу над ними расстилалась ледяная пустыня.
3. В ответ я киваю ему рукой.
4. Самолёт сюда, чтобы помочь людям.
5. Скоро удалось мне на машине.
6. Мальчик стеклом разбил мяч.
7. После грибов будут дожди.
8. Весной луга затопили реку.
9. Снег засыпало пышным лесом

«Правильно или нет?»

Цель: учить находить грамматические ошибки.

Ход игры. «Как вы думаете, можно ли так сказать?»

1. Мама ставит вазу с цветами в стол.
2. Когда хотят что-то купить теряют деньги.
3. Под домиком на опушке живут бабушка и дедушка.
4. В полу лежит красивый ковер.

«Почему предложения неточные? – воспитатель дополнительно спрашивает у детей.

4. Игры для развития связной речи

«Отгадай-ка»

Цель игры: обучать детей описывать предмет, не глядя на него, находить в нем существенные признаки; по описанию узнавать предмет.

Ход игры. Воспитатель напоминает детям, как они рассказали о знакомых предметах, загадывали и отгадывали о них загадки и предлагает: «Давайте поиграем. Пусть предметы нашей комнаты расскажут о себе, а мы по описанию отгадаем, какой предмет говорит. Надо соблюдать правила игры: когда будете рассказывать о предмете, не смотрите на него, чтобы мы сразу не отгадали. Говорите только о тех предметах, которые находятся в комнате».

После небольшой паузы (дети должны выбрать предмет для описания, подготовиться к ответу) воспитатель кладет камешек на колени любому играющему. Ребёнок встает и дает описание предмета, а затем передает камешек тому, кто будет отгадывать. Отгадав, ребёнок описывает свой предмет и передаёт камешек другому играющему, чтобы тот отгадал.

Картотека игр для детей

План описания предмета

Он разноцветный, круглой формы. Его можно бросать вверх, катать по земле, а в группе нельзя им играть, так как можно разбить стекло

«Нарисуй сказку»

Цель: научить составлять рисуночный план к тексту, использовать его при рассказывании.

Ход игры. Ребёнку читают текст сказки и предлагают ее записать с помощью рисунков. Таким образом, ребёнок сам изготавливает серию последовательных картинок, по которым потом рассказывает сказку. Сказка должна быть краткой.

Конечно, можно ребёнку помочь, показать, как схематично нарисовать человека, домик, дорогу; определить вместе с ним, какие эпизоды сказки обязательно надо изобразить, т.е. выделить главные повороты сюжета.

«Фотограф»

Цель: научить составлять описание картины с опорой на фрагменты данной картины.

Ход игры. Взрослый просит ребёнка рассмотреть большую картинку, а также маленькие предметные картинки рядом с ней. «Фотограф сделал много снимков одного листа. Вот это общая картина, а это части той же самой картины. Покажи, где находятся данные фрагменты на общей картине. Расскажи теперь, о чем эта картина. Не забудь описать те детали, которые фотограф снял отдельно, значит, они очень важные».

«Чего на свете не бывает»

Цель: научить находить и обсуждать ошибки, при рассматривании картинки-нелепицы.

Ход игры. Рассмотрев картинки-нелепицы, попросить ребёнка не просто перечислить неправильные места, но и доказать, почему данное изображение ошибочное. Тогда получится полное описание картины, да еще и с элементами рассуждения.

«Как ты узнал?»

Цель: учить подбирать доказательства при составлении рассказов, выбирая существенные признаки.

Ход игры. Перед детьми находятся предметы или картинки, которые им предстоит описывать. Ребёнок выбирает любой предмет и называет его. Ведущий спрашивает: «Как ты узнал, что это телевизор?» Игрок должен описать предмет, выбирая только существенные признаки, отличающие этот предмет от остальных. За каждый правильно названный признак получает фишку. Выигрывает тот, кто наберёт больше всего фишек.

«А я бы...»

Цель: развитие творческого воображения, обучение свободному рассказыванию.

Ход игры. После прочтения ребёнку сказки предложите ему рассказать, что бы он сделал, если бы попал в данную сказку и стал бы одним из главных персонажей.

Закрепляющий этап

1. Игры для развития фонетико-фонематической стороны речи

«Составь слово»

Цель: учить выделять в словах первый звук и составлять из полученных звуков слова.

Ход игры. У детей по одной карте, у ведущего – буквы. Он называет букву, а дети просят себе нужные буквы и накладывают на нужные картинки. Когда все буквы будут собраны, ребёнок должен прочитать получившееся слово. Если он затрудняется сам прочесть слово, взрослый ему помогает, и таким образом обучает его первоначальному чтению.

«Разгадай ребус»

Цель: закрепить умение выделять первый слог из слова, составлять слова из слогов.

Картотека игр для детей

Ход игры. Детям дают карточки, на которых изображены по три картинки, На карточке спряталось слово. Его надо составить, выделив из каждого слова- названия первые слоги, а затем из них сложить слово.

Карточки с предметными картинками для игры:

Ухо, колокольчик, лыжи - уколы

Ломы, шары, диван - лошади

Гиря, тапочки, ракета - гитара

Совы, лопата, машина - солома

Огурец, пушка, карандаш - опушка

Дома, ромашка, гиря - дороги

Карандаш, тюлень, шары – катюша

Оса, синица, наперсток - осина

Орехи, совы, капуста - осока

Ворона, роза, тарелка - ворота

Оса, куры, нитки - окуни

Банан, заяц, рыба - базары

Сова, балалайка, карандаш - собака

«Из слогов - предложение»

Цель: научить выделять первый слог из слова, составлять по первым слогам слова, а из них - предложения.

Ход игры. Ребёнку даётся карточка-ребус, на которой зашифровано целое предложение. Каждое слово в данном предложении помещено на отдельной строчке. Ребёнок выделяет первые слоги каждой картинке, относящейся к одному слову, составляет из них слово и запоминает его. Затем на следующей строчке анализирует следующую группу картинок, составляет второе слово из первых слогов и так далее, пока не расшифрует все слова. Потом называет полученные слова по порядку, образуя предложение.

2. Игры для развития лексической стороны речи

«Четвёртый лишний»

Цель: учить устанавливать сходство и различие предметов по существенным признакам, закрепление слов-обобщений.

Ход игры. На столе выкладывается по четыре картинки, три из них относятся к одной тематической группе, а четвёртая к какой-нибудь другой группе. Детям дается задание: рассмотрите картинки и определите, какая из них лишняя.

Неподходящую картинку переверните, а оставшиеся назовите одним словом».Каждый участник исключает лишнюю картинку по очереди. Если он ошибается или не выполняет задание, его вариант предлагают выполнить следующему игроку. За каждое правильное выполнение дают фишку. Выигрывает тот, кто наберёт больше фишек. Ряд картинок для игры:

1. Рубашка, туфли, брюки, пиджак.

2. Яблоко, крыжовник, смородина, малина.

3. Телевизор, Шкаф, стул, кровать.

4. Кукушка, сова бабочка, сорока.

5. Тарелка, хлеб, кастрюля, ложка.

6. Ромашка, береза, ель, тополь.

7. Помидор, огурец, морковь, слива.

Картотека игр для детей

8. Шапка, берет, шляпа, носок.

9. Топор, пила, ручка, рубанок.

10. Медведь, лиса, мишка плюшевый, заяц.

«Верно ли это?»

Цель: развитие слухового внимания, активизация глагольного словаря.

Ход игры. Детям читают стихотворение, содержащее нелепые ситуации. Дети должны ответить на вопрос: «Верно ли это? – после каждого предложения и доказать, почему они так считают. За правильный ответ получают фишку.

Выигрывает тот, кто получит больше фишек.

Верно ли это?

Собирают сыр с кустов.

С зайцами пасут коров.

На лугу доят волов.

В пляс пускается медведь.

Тыквы стали песни петь.

Косят косари леса.

На снегу лежит роса.

Верно ли, что как-то раз

От дождя нас зонтик спас?

Что луна нам ночью светит?

Что конфет не любят дети? Л.Станчев

«Найди лишнее слово»

Цель: упражнять на развитие мыслительных процессов обобщения, отвлечения, выделения существенных признаков.

Ход игры. Предложите ребёнку определить слово, которое является лишним. Читайте ребёнку серию слов. Каждая серия состоит из 4 слов. 3 слова в каждой серии являются однородными и могут быть объединены по общему для них признаку, а 1 слово отличается от них и должно быть исключено.

Перечень серий слов:

1. Старый, дряхлый, маленький, ветхий.

2. Храбрый, злой, смелый, отважный.

3. Яблоко, слива, огурец, груша.

4. Молоко, творог, сметана, хлеб.

5. Час, минута, лето, секунда.

6. Ложка, тарелка, кастрюля, сумка.

7. Платье, свитер, шапка, рубашка.

8. Мыло, метла, паста зубная, шампунь.

9. Береза, дуб, сосна, земляника.

10. Книга, телевизор, радио, магнитофон.

3. Игры для развития грамматического строя речи

«Подними цифру»

Картотека игр для детей

Цель: научить определять количество слов в предложении на слух.

Ход игры. Ведущий произносит вслух предложение, а дети подсчитывают количество слов и поднимают соответствующую цифру. Первоначально для анализа используются предложения без предлогов и союзов.

Предложения для игры:

1. Алеша спит.
2. Петя кормит кур.
3. Врач лечит больного ребёнка.
4. Мама купила Наташе красивую куклу.
5. Сильный спортсмен легко поднял тяжёлую штангу.

«Зачем нам эти вещи»

Цель: научить использовать в речи сложноподчинённые предложения цели.

Ход игры. Перед игроками лежат разные предметы: мяч, карандаши, книга, кукла, грузовичок, скакалка и другие игрушки.

Дети должны выбрать себе любой предмет, но объяснить, для чего он нужен. В предложении должен быть использован союз чтобы: «Я взял карандаш, чтобы рисовать».

«Составь фразу»

Цель: закрепить умение образовывать предложения из слов.

Ход игры. Предложить детям придумать предложения, используя следующие слова:

забавный щенок полная корзина

спелая ягода веселая песня

колючий куст лесное озеро

4. Игры для развития связной речи

«Составь два рассказа»

Цель: научить различать сюжеты разных рассказов.

Ход игры. Перед ребёнком кладут вперемешку два набора серийных картинок и просят выложить сразу две серии, а затем составить рассказы по каждой серии.

«Поиск пропавших деталей»

Цель: научить составлять описание картины с опорой на фрагменты данной картинки.

Ход игры. «Фотография испортилась, некоторые фрагменты стерлись с большой картины. Хорошо, что сохранились маленькие снимки. Подставь в нужное место каждый фрагмент и опиши ту картину, которую снимал фотограф».

