



ДИДАКТИЧЕСКИЕ
ИГРЫ ПО
РАЗВИТИЮ
СВЯЗНОЙ РЕЧИ



«ЧТО НАПУТАЛ НЕЗНАЙКА?»

Цель: находить ошибки в описании и исправлять их. В гости к детям приходит Незнайка со своим другом щенком. Незнайка хочет показать, как он научился рассказывать. Рассказывает о щенке, допуская ошибки и неточности в описании, например, «У щенка красный нос и большие лапы. Он кричит: «Мяу!» Дети должны заметить все неточности и ошибки и исправить их.

«КАКОЕ ЧТО БЫВАЕТ?»

Цель: классифицировать предметы по цвету, форме, качеству, материалу; сравнивать предметы, сопоставлять; подбирать как можно больше наименований, подходящих под заданное определение. Детям предлагают рассказать Незнайке, что бывает:

- зелёным — огурец, крокодил, листья, цветы, ель, краска, военная машина, нитки;
- широким — река, дорога, лента, бульвар, улица;
- новым — шуба, валенки, платье, пальто, игрушки, дом, автомобиль, журнал, мебель;
- маленьким — котёнок, мышка, лисёнок, брат, хомячок, мальчик;
- вкусным — конфета, пирог, варенье, сок, чай, пирожное, торт;
- пушистым — белка, кошка, пух, ёлка, волосы, кофта, шарф, лиса;
- холодным — чай, снег, молоко, лёд, погода, ветер, зима, комната, перчатки, солнце, мороженое, сосулька, компот;



«Я НАЧНУ, А ВЫ ПРОДОЛЖИТЕ»

(По рассказу Н. Носова «На горке»)

Подбирать наиболее подходящие по смыслу образные слова и выражения.

Взрослый составляет незаконченные предложения.

Ребёнок должен закончить предложение, используя образные обороты речи.

Был ясный морозный день, снег на солнце ... (сверкал, искрился, переливался, блестел).

Миша сел на санки и помчался с горы ... (пулей, вихрем, стрелой, так что дух захватывало, молнией).

Санки перевернулись, и мальчик ... (шлёпнулся, плюхнулся, полетел кубарем, полетел вверх тормашками, бухнулся в снег).

Коле очень захотелось, чтобы горка получилась. Он трудился ... (не покладая рук, без устали, в

«ОШИБКА»

Цель: знакомиться с образными выражениями, находить смысловые неточности, ошибки.

Детям говорят, что Незнайка, который теперь ходит в Школу весёлых человечков, написал им в письме, что научился составлять предложения. Читают предложения, которые придумал Незнайка, задают вопросы:

— «Маша целыми днями не покладая рук лежала в постели».

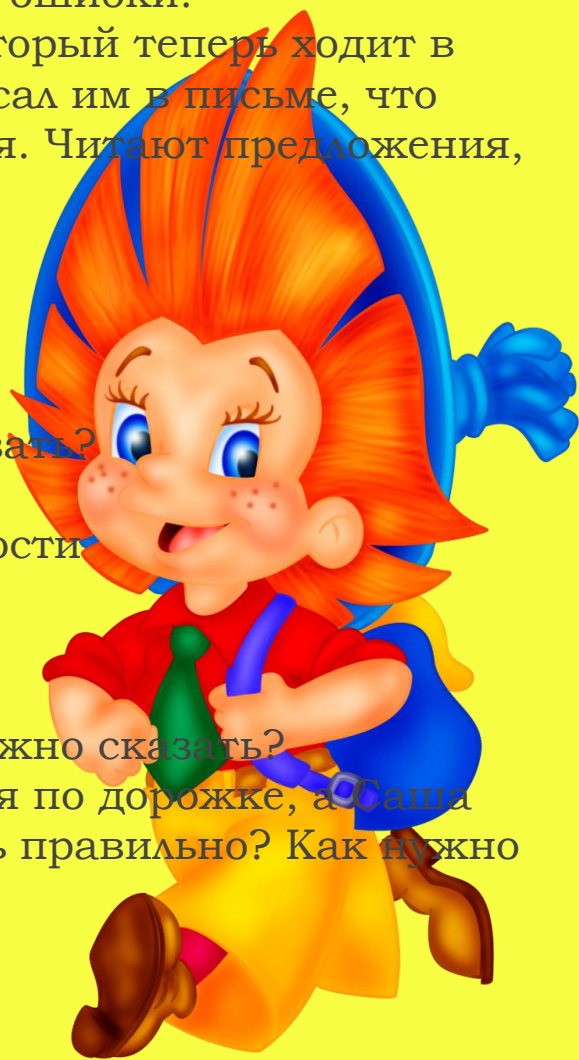
Почему вы смеётесь? Незнайка ошибся? Как же нужно было сказать?

— «Когда Оля увидела, какой подарок ей принесли, она от радости даже губы надула». Где ошибка? Как сказать правильно?

— «Ах, лев, вы такой смелый!

У вас такая заячья душа!» Как нужно сказать?

— «Старичок с палочкой помчался по дорожке, а Саша побрел в песочницу». Всё ли здесь правильно? Как нужно сказать?



«КТО ИНТЕРЕСНЕЕ ПРИДУМАЕТ»

Цель: учить детей составлять предложения по заданному глаголу.

Оборудование. Флажки, значки.

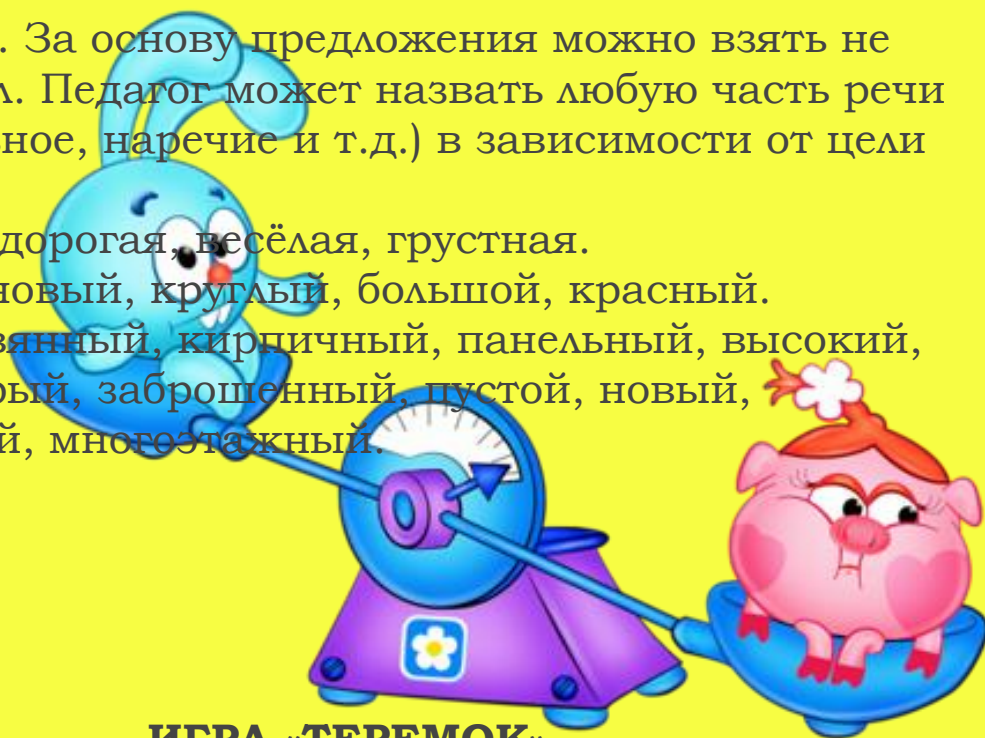
Описание игры. Педагог произносит одно слово (глагол), например, «готовит». Дети придумывают с этим словом предложения, например: «Бабушка готовит вкусные пирожки», «Мама готовит вкусно», «Катя готовит суп». У кого самое интересное предложение, тот получает фишку, значок. Выигрывает тот, у кого больше фишек, значков.

Примечание. За основу предложения можно взять не только глагол. Педагог может назвать любую часть речи (прилагательное, наречие и т.д.) в зависимости от цели занятия.

я, любимая, дорогая, весёлая, грустная.

Мяч — резиновый, круглый, большой, красный.

Дом — деревянный, кирпичный, панельный, высокий, низкий, старый, заброшенный, пустой, новый, двухэтажный, многоэтажный.



ИГРА «ТЕРЕМОК».

Стоит в поле теремок он не низок не высок. Кто в теремочке живет, кто в невысоком живет?

Достаем предметную картинку – например - утюг. Дети называют предмет.

В. Я - утюг! Нет никого! Буду здесь жить. (стучит первый игрок) кто там?

Д. Это я – настольная лампа. Пусти к себе жить?

1- й игрок: Пустим, если скажешь чем мы похожи! Дети помогают найти сходство: у тебя проводок и у меня. У тебя красный цвет и у меня, для них нужен стол и т.д. Дети по цепочке находят общие признаки.



ИГРА "ИНТЕРВЬЮ".

Сначала познакомьте детей с новыми словами.

Интервью - беседа, предназначенная для передачи по радио, телевидению или в газете.

Репортер - тот, кто задает вопросы.

Респондент - тот, кто отвечает на вопросы.

Надо научить детей смело говорить в микрофон. Для этого попросите детей по очереди что-нибудь сказать в микрофон, хотя бы сосчитать до 10 прямым и обратным счетом. Затем между детьми распределяются роли.

Обсуждаются возможные темы. Настраивается магнитофон.

Репортеры начинают задавать вопросы. Потом беседу коллективно прослушивают и обсуждают.

Возможные темы: обсуждение похода в театр и просмотренной пьесы; обсуждение праздника, выставки рисунков, интересной книги, самого интересного события за неделю.

Варианты игры: 1) воспитатель интервьюирует ребят, 2) дети берут интервью у воспитателя, 3) родители интервьюируют ребенка, 4) ребенок берет интервью у родителей.

ИГРА "КАРТИНКИ-ЗАГАДКИ".

Из группы детей выбирается один водящий, остальные садятся на стулья, они должны отгадывать. Учитель имеет большую коробку, в которой лежат маленькие картинки с изображением различных предметов (можно использовать картинки от детского лото). Водящий подходит к учителю и берет одну из картинок. Не

показывая ее остальным детям, он описывает предмет, нарисованный на ней.

Дети предлагают свои версии.

Следующим водящим становится тот, кто первый отгадал правильный ответ.



А
Б
В
Г
Д
Е
Ж
З
И
К

ПРИДУМЫВАЕМ РАССКАЗ.

Взрослый читает предложения, дети вставляют подлежащее, сказуемое, пояснительные слова и т. д. За основу можно взять рассказы Сутеева, Бианки.

Например:

"На пороге сидела и жалобно мяукала... (кто?). Кошка сидела перед чашкой с молоком и жадно... (что делала?). Кошка поймала в саду... (кого?). Шерсть у кошки... (какая?), когти...(какие?). Кошка лежала с котятами... (где?). Котята играли мячиком... (как?).

РАСПРОСТРАНЕНИЕ ПРЕДЛОЖЕНИЙ.

Взрослый говорит: "Садовник поливает... (что? где? когда? зачем?). Дети идут... (куда? зачем?) и т. д. Надо обращать внимание на правильность построения предложений.

ДОПОЛНИТЬ ПРЕДЛОЖЕНИЕ.

Просить ребенка закончить предложения: "Дети поливают цветы на клумбах, потому что...". "На деревьях не осталось ни одного листочка, потому что... " "Зимой медведь спит, потому что..." и т. д.

ПРЕДЛОГИ.

Возьмите одноразовую картонную тарелку, расчертите её на сектора. В каждом секторе напишите предлоги - "на", "в", "под", "над", "с" и др.

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.



"Я БЫЛ В ЦИРКЕ..."

Для игры вам понадобятся карточки с буквами и слогами. 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.

Если вы будете использовать карточки со слогами, то обязательно, чтобы этот слог стоял в начале слова.

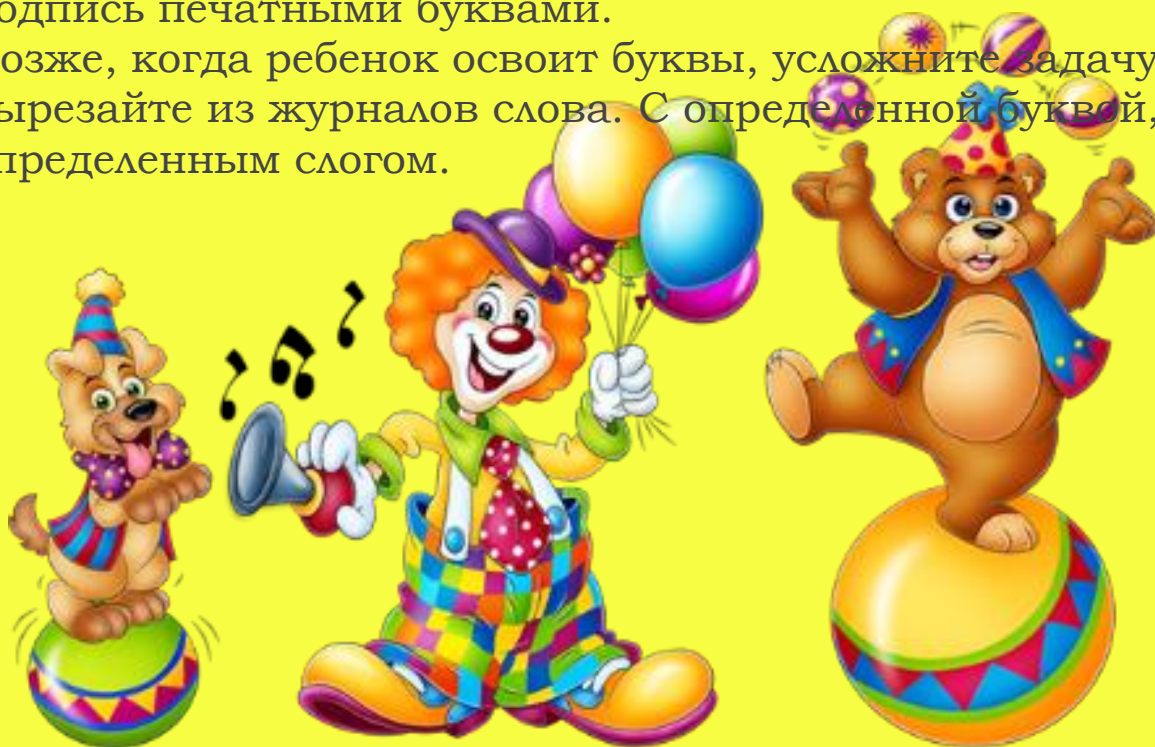
Варианты: "Я был на море...", "Я был в лесу...", "Я был в театре..." и т.д.

САМОДЕЛЬНАЯ АЗБУКА.

Возьмите толстый альбом или офисную папку. На каждом листе нарисуйте буквы алфавита. Хотя позже на каждую букву вам понадобится больше листов.

Вырезайте из старых журналов картинки, подойдут также картинки с разных коробочек - вообще любые картинки, наклейки. Вместе с ребенком наклеивайте картинки на страничку с буквой, на которую начинается слово. Под каждой картинкой делайте подпись печатными буквами.

Позже, когда ребенок освоит буквы, усложните задачу - вырезайте из журналов слова. С определенной буквой, с определенным слогом.





ЦЕПОЧКА.

Игра со словами для любого количества участников. Выберите несколько согласных букв и запишите их на листке бумаги. Придумайте слова, которые включали бы в себя все эти буквы. Буквы можно менять местами, добавлять к ним другие согласные. Например, возьмем буквы "с", "л", "м". Составляем с ними слова: самолет, масло, салями, мысль.

Выигрывает тот, кто придумал больше слов.

ДОБАВЬ БУКВУ.

Игроков не менее двух. Загадывают существительные единственного числа. Первый игрок называет любую букву из русского алфавита. Следующий по очереди должен в начале или в конце присоединить свою букву, имея в уме какое-либо слово с таким буквосочетанием. Игроки продолжают таким образом по очереди удлинять буквосочетание. Выигрывает тот, кто называет целое слово.

Другой вариант, для детей постарше. Проигрывает тот, кто называет целое слово или тот, кто не сможет добавить букву, подразумевая какое-нибудь слово.

Игрок может "блефовать", т.е. добавлять букву, слова к которой не знает. В этом случае возможны два варианта: следующий за ним игрок может либо

попросить предыдущего назвать слово, и если предыдущий не сможет этого сделать он проигрывает, либо

следующий игрок сам продолжает блеф дальше, пока кто-либо из следующих

игроков наконец не потребует назвать слово.

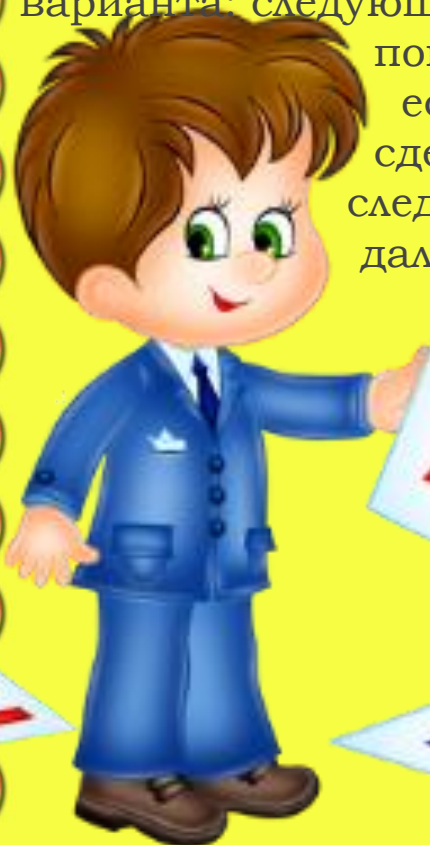
Этот вариант сложный,

часто игрок не может

добавить букву к

буквосочетанию из

хорошо известного слова.





ПУТЕШЕСТВИЕ.

Один говорит: "Наш корабль отправляется в... например, в Индию.

- Что с собой возьмем? " Кто-нибудь спрашивает: "А на какую букву? ". "На букву "К"! ". Первый начинает и говорит: " Берем кошку!" Другой: "Кактусы!". "Кастрюли!". Если слов на эту букву уже много сказано, можно продолжить так: "Первая палуба уже занята. Давайте заполнять следующую, на букву "Р".

Другой вариант "Путешествия".

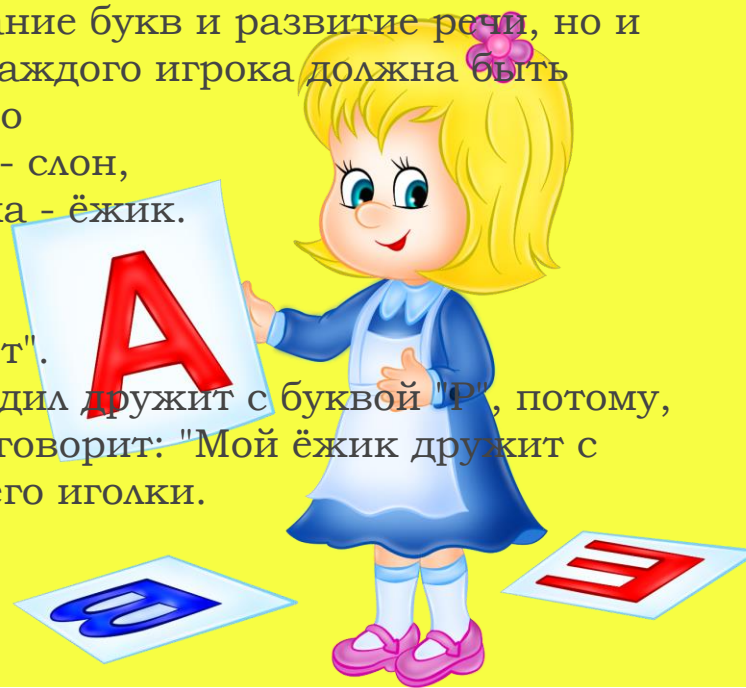
Приготовьте комплекты карточек с буквами. По одному одинаковому на каждого. Рисуем паровоз с вагончиками. На каждом вагончике пишем крупно букву алфавита. (Можно нарисовать и другой транспорт).

Ставим задачу. Например, сегодня мы едем на море. Занимаем свои места. Кто с нами поедет? Что с собой возьмем? Один говорит: "С нами поедет жираф" и кладет карточку с буквой "Ж" на вагончик с соответствующей буквой.

Следующий говорит: "А я с собой возьму телевизор" и кладет карточку с буквой "Т" на вагончик с буквой "Т". И так далее, пока не закончатся буквы, или слова. Называть нужно только существительные. Заодно объясним ребенку, что такое имя существительное - Это слово, про которое можно сказать "ЧТО это?" или "КТО это?"

КТО С КАКИМИ БУКВАМИ ДРУЖИТ.

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.





ПРОДОЛЖИ РЯД.

Чтобы строить предложения в соответствии с нормами родного языка, у ребенка нет необходимости изобретать суффиксы и приставки, учить правила грамматики, - он усваивает их в процессе общения.

Данное упражнение направлено на развитие способности изменять слова по аналогии, то есть обнаруживать определенные грамматические закономерности. Изменяя слова по образцу, по аналогии, ребенок открывает как языковые правила, так и исключения из них.

Например: лисица, медведица, но ежиха; сахарница, хлебница, но солонка, масленка.

Еще выдающийся немецкий ученый Вильгельм фон Гумбольдт - основатель языкознания - писал: "Осваивая язык, каждый ребенок смутно опирается на аналогии, что заметнее у творчески развитых детей. Важно только найти дух этих аналогий, а это при любом обучении языку есть критический пункт, с которого начинается настоящее владение языком и настоящее наслаждение им".

Умение использовать аналогии послужит вашему ребенку опорой и при изучении иностранных языков.

Задания для упражнения "продолжи ряд" родители и воспитатели без труда могут придумать сами. Приведем примеры заданий:

Люди - человек, дети - ...

Сын - дочь, внук - ..., племянник - ...

Упряжка лошадей - конная, упряжка собак - ..., упряжка оленей - ...

Тундра - олень, джунгли - ..., пустыня - ...

Шпалы - деревянные, рельсы - ...

Пассажир вошел в вагон, пассажир едет в ...

пассажир выходит из ..., пассажир стоит рядом с ...

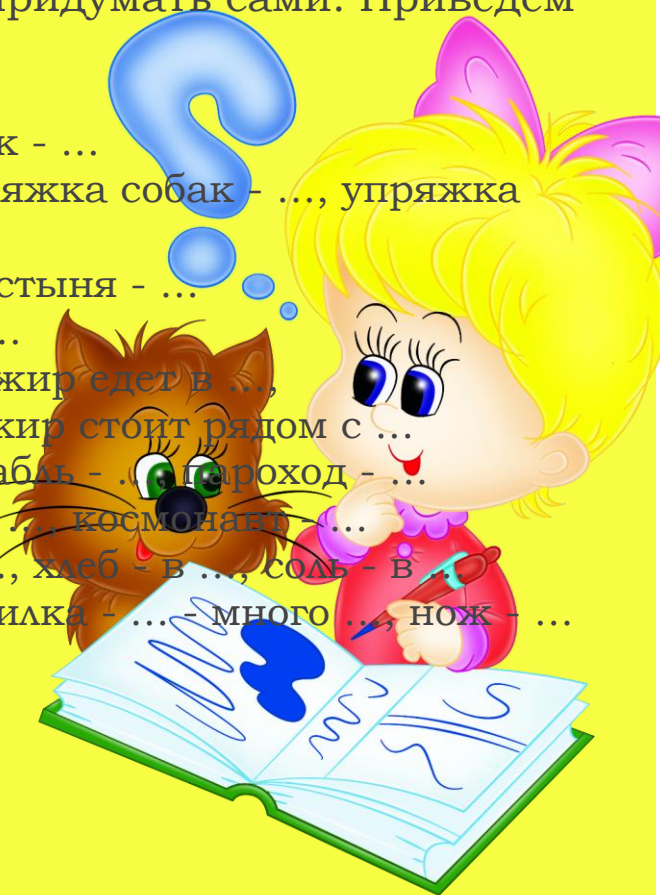
Катер - катерок, лодка - ..., корабль - ..., пароход - ...

Летчик - самолет, вертолетчик - ..., космонавт - ...

Сахар - в сахарнице, масло - в..., хлеб - в..., соль - в ...

Ложка - ложки - много ложек, вилка - ... - много ..., нож - ...

- много ...



СНЕЖНЫЙ КОМ

Игроки по очереди добавляют слова к предложенному началу фразы.

Варианты игры:

"СОБИРАЕМСЯ В ДОРОГУ"

Ведущий: "Я собираюсь в путешествие и кладу в чемодан ...".

Ребенок: "Я собираюсь в путешествие и кладу в чемодан мыло".

Следующий игрок повторяет фразу и добавляет то, что он еще считает необходимым и т. д. По такому же принципу обыгрываются и другие ситуации, например:

"ГОТОВИМ ЗАВТРАК, ОБЕД, ПОЛДНИК, УЖИН"

Ведущий: "Мы готовим завтрак, давай составим меню".

Ребенок: "Обычно на завтрак я ем бутерброд".

Следующий игрок: "А я не ем на завтрак бутерброд, я предпочитаю ...". Следующий: "Я не люблю, ни бутерброд, ни..., я предпочитаю ..." и т. д.

"НАКРЫВАЕМ НА СТОЛ"

Ведущий: "Давайте накроем стол к обеду. Я поставлю на стол хлебницу".

Ребенок: "Давайте накроем стол к обеду. Я поставлю на стол хлебницу, подставку для салфеток".

Следующий игрок повторяет фразу и добавляет то, что еще считает необходимым и т. д.



"СОБИРАЕМСЯ НА ПРОГУЛКУ"

Ведущий: "Мы собираемся в лес. Я надену резиновые сапоги".

Ребенок: "Мы собираемся в лес. Я надену резиновые сапоги, возьму лукошко".

Следующий игрок повторяет фразу и добавляет то, что он еще считает необходимым и т.д.

"ЖДЕМ ГОСТЕЙ"

Ведущий: "К нам сегодня придут гости. Давайте составим программу развлечений. Можно устроить аттракционы".

Ребенок: "К нам сегодня придут гости. Давайте составим программу развлечений. Можно устроить аттракционы, показывать фокусы".

Следующий игрок повторяет фразу и добавляет то, что он еще считает необходимым и т.д.

ИСТОРИЯ С ПРОДОЛЖЕНИЕМ.

Предложите детям сложить историю. Первый игрок произносит первое предложение, второй повторяет то, что сказал первый, и добавляет свое предложение и т. д.

КАКИЕ БЫВАЮТ СЛОВА.

Прочитайте ребенку стихотворение М. Пляцковского "Какие бывают слова".

Есть сладкое слово

- конфета.

Есть быстрое слово

- ракета.

Есть кислое слово - лимон.

Есть слово с

окошком - вагон.

Есть слово колючее - ежик.

Есть

слово промокшее - дождик.

Есть слово упрямое - цель.

Есть слово зеленое - ель.

Есть книжное слово

- страница.

Есть слово лесное - синица.

Есть слово пушистое - снег.

Есть слово веселое - смех.

Затем называете слово (например, дом, гроза, радость) и спрашиваете, каким оно может быть. Каждый игрок придумывает свое определение.

"ПОХОЖИЕ СЛОВА" - СИНОНИМЫ.

Подбор синонимов помогает усвоить различные значения одного и того же слова, приучает выбирать наиболее точные слова, избегать повторения одних и тех же слов. Взрослый объясняет, что об одном и том же можно сказать разными словами. Такие слова называются близкими по смыслу.

Взрослый: "Я начну, а ты продолжай. Винни-Пух забавный (веселый, смешной, потешный, комичный...).

Ослик Иа печальный (грустный, нерадостный, огорченный...)".

Взрослый: Заяц трусливый. А как еще можно сказать? (Боязливый, робкий, пугливый..)

Взрослый: "Заяц убегает от лисы. А как еще можно сказать?" (Удирает, мгится, спасается бегством, летит во весь дух, уносит ноги).

МНОГОЗНАЧНЫЕ СЛОВА.

Взрослый: "Иногда мы одним и тем же словом называем разные предметы. Например, лук - овощное растение, лук - оружие.

Какие значения есть у слова игла? (Швейная иглы, иглы у хвойных деревьев, иглы у ежа).

Обсудите, какие значения могут быть у слов: ручка, носик, язычок; гладит, бежит, летит, несется; румяный, дорогой, крепкий, свежий.

Прочитайте и обсудите с ребенком стихотворения.

Б. Заходер

(из песенок Винни-Пуха)

Иду вперед

(Тирлим-бом-бом),

И снег идет

(Тирлим-бом-бом),

Хоть нам совсем-

Совсем не по дороге!

Но только вот

(Тирлим-бом-бом),

Скажите, от-

(Тирлим-бом-бом),

Скажите, от-

Чего так зябнут ноги?



А **Б** **В** **Г** **Д** **Е** **Ж** **З** **И** **К** Есть у булавки головка.

(В. Лунин)

Есть у булавки головка, но без волос, увы!
Есть у чайника носик, однако нет головы.
Есть ушко у иголки, но не слышит оно,
Есть язычок у туфель, но туфли молчат все равно.
Есть у дороги ямки, но нет подбородка и щек,
Есть у горы подножье, да что-то не видно ног.
Есть у рябины кисти, но нет у бедняжки рук,
Белым глазком картошка, не видя, глядит вокруг.
Ключ серебрится в чаще, к которому нет замка,
По полю, ног не имея, лениво бежит река.
Есть у расчески зубы, но есть не может она,
За месяцем месяц проходит, а не за луной луна.
Есть рукава у потока, хоть поток не одет,
Папку носят под мышкой, а под кошкою - нет.

Носы.

(А. Усачев)

Есть носы у журавлей,
Есть носы у кораблей,
Носик есть у чайника, Только очень маленький.
Необычный зверь - Носуха,
У Носухи нос до уха.
А огромный Носорог
Вместо носа носит рог.
Нос у лешего сучком,
А у свинки - пяточком.
Но и свинка и матрос
Вытирать должны свой нос!



А Б В Г Д Е Ж З И К

Кто что несет.

(М. Яснов)

Семен портфель несет в руке,
Павлуша - двойку в дневнике.

Сережа сел на пароход -
Морскую вахту он несет.

Андрюша ходит в силачах -
Рюкзак несет он на плечах.

Задиру Мишу Петр побил -
Несет потери Михаил.

Степан не закрывает рот:
Он чепуху весь день несет!

Часы.

(В. Орлов)

Говорят: часы стоят,

Говорят: часы спешат,

Говорят: часы идут,

Но немножко отстают.

Мы смотрели с Мишкой вместе,

А часы стоят на месте.

Наоборот (антонимы).

Ко многим словам можно подобрать слова с
противоположным значением.

Взрослый начинает фразу, а ребенок ее заканчивает,
например:

сахар сладкий, а перец ...,

дорога широкая, а тропинка ...,

пластилин мягкий, а камень ...,

чай горячий, а мороженое ...,

кисель густой, а морс ...,

лист наждака шершавый, а лист бумаги ...

Заяц бежит быстро, а черепаха ползет ...

Днем светло, а ночью...

Другой вариант:

Кашу варят густую и ...(жидкую). Звери

бывают смелые и ...(трусливые). Морковь можно

есть сырой и ...(вареной). Яблоки могут быть мелкими и
...(крупными).



**Прочитайте ребенку стихотворение Д. Чиарди
"Прощальная игра".**

А вот прощальная игра...

Нам книгу
Закрывать пора;
Мы все надеемся,
Что с ней
Ты стал
Немножечко умней,
Узнал ты много
Слов смешных
И много
Всяких всячин,
И, если ты
Запомнил их,
Не зря
Твой день потрачен!
И нам с тобой
Пришел черед
Сыграть в игру
"Наоборот".

Скажу я слово
ВЫСОКО,
А ты ответишь:....
Скажу я слово ПОТОЛОК,
А ты ответишь:....
Скажу я слово ПОТЕРЯЛ,
И скажешь ты:....!
Скажу тебе я слово
ТРУС,
Ответишь ты:
ХРАБРЕЦ.
Теперь
НАЧАЛО
Я скажу, -
Ну, отвечай:....!



ИГРА В РИФМЫ - ПОДСКАЖИ СЛОВО.

Осознавая ритм и рифму заданной строчки, дети лучше начинают понимать поэтическую речь.

Взрослый предлагает: "Я прочту тебе стихотворение, но некоторые слова специально не буду говорить, а ты постарайся мне их подсказать". Взрослый читает стихотворение и одно слово в строчке не договаривает. Ребенок подсказывает рифму. В случае затруднений слова в строчке договаривает взрослый. Стихотворение следует читать до тех пор, пока ребенок не научится самостоятельно правильно договаривать слова.

Очень страшная история.

(Даниил Хармс)

Доедая с маслом булку,
Братья шли по переулку.
Вдруг на них из закоулка
Пес большой залаял гулко.
Сказал младший: - Вот напасть,
Хочет он на нас .. напасть.
Чтоб в беду нам не попасть,
Псу мы бросим булку в ... пасть.
Все окончилось прекрасно.
Братьям сразу стало .. ясно,
Что на каждую прогулку
Надо брать с собою... булку.



Шишки-мышки

(А. Кондратьев)

Жили-были на сосне две серьезных шишки.
Жили-были под сосной две веселых мышки.
И кричали мышки:
- Эй, спускайтесь шишки!
Вы же знаете о нас только понаслышке.
Отвечали шишки:
- Глупенькие мышки,
Чем же плохо нам висеть
Здесь на нашей вышке.
Лучше мы вас пригласим:
Залезайте, повисим.

А
Б
В
Г
Д
Е
Ж
З
И
К

А вот какую игру в рифмы предлагает поэт Вадим Левин. Она называется: **"Допиши две строчки"**. Ведущий придумывает две первые строчки стихотворения, а остальные участники игры его заканчивают, например:

**В зоопарке бегемот
Проглотил ежа и вот**

Варианты концовок:

- У него болит живот.
Плачет бедный бегемот.
- Поднял он ужасный крик
К острой пище не привык.
- Целый день касторку
пьет
И ревет...как бегемот.

(Олег Григорьев)

**- Бегемот всюду
хохочет:**

Еж нутро ему щекочет!

Предложите свою
концовку.

Попробуйте дописать эти
двустихья:

Вдоль реки бежал Аким
Был Аким совсем сухим.

Концовка автора:

Побежал он поперек -

Весь до ниточки промок.

«ЧТО ДЛЯ ЧЕГО»

Цель: использовать в речи глаголы в неопределённой форме, конструкции сложноподчинённого предложения.

Материал: картинки с изображениями предметов (реальные предметы), которыми пользуются при умывании, одевании и т. д. (мыло, зубная щётка, щётка для ногтей, полотенце, зубная паста, заколка, лента для волос, ножницы, ваза, поднос, кружки, ложки, тарелки, носки, ботинки и т. д.), кукла.

Детей знакомят с куклой. Рассматривают с ними картинки (предметы), называют. Далее кукла показывает картинки по одной, а дети, не называя их, говорят, для чего нужен тот или иной предмет (чтобы чистить зубы, чтобы мыть руки, чтобы причёсываться и т. д.). В дальнейшем кто-то из детей (с завязанными или закрытыми глазами) отгадывает предмет по его функции и называет его.

«Я НАЧНУ, А ВЫ ПРОДОЛЖИТЕ»

(По рассказу Н. Носова «На горке»)

Подбирать наиболее подходящие по смыслу образные слова и выражения.

Взрослый составляет незаконченные предложения.

Ребёнок должен закончить предложение, используя образные обороты речи.

Был ясный морозный день, снег на солнце ... (сверкал, искрился, переливался, блестел).

Миша сел на санки и помчался с горы ... (пулей, вихрем, стрелой, так что дух захватывало, молнией).

Санки перевернулись, и мальчик ... (шлёпнулся, плюхнулся, полетел кубарем, полетел вверх тормашками, бухнулся в снег).

Коле очень захотелось, чтобы горка получилась. Он трудился ... (не покладая рук, без устали, в поте лица).

«ОБЪЯСНИ, ПОКАЖИ»

Цель: знакомиться с фразеологизмами.

Взрослый называет фразеологизмы (одна нога здесь, другая там; сгореть со стыда; ворон считать; морочить голову и др.).

Задаёт вопросы типа: Что означает это выражение?

Когда так говорят? В каком случае так можно сказать?

Предлагает подобрать картинку, которая подходит к тому или иному выражению. (Картинки, отражающие переносное и буквальное значение фразеологизмов, подбираются заранее.)



«ОШИБКА»

Цель: знакомиться с образными выражениями, находить смысловые неточности, ошибки.

Детям говорят, что Незнайка, который теперь ходит в Школу весёлых человечков, написал им в письме, что научился составлять предложения. Читают предложения, которые придумал Незнайка, задают вопросы:

— «Маша целыми днями не покладая рук лежала в постели». Почему вы смеётесь? Незнайка ошибся? Как же нужно было сказать?

— «Когда Оля увидела, какой подарок ей принесли, она от радости даже губы надула». Где ошибка? Как сказать правильно?

— «Ах, лев, вы такой смелый! У вас такая заячья душа!» Как нужно сказать?

— «Старичок с палочкой помчался по дорожке, а Саша побрел в песочницу». Всё ли здесь правильно? Как нужно сказать?

«КТО ИНТЕРЕСНЕЕ ПРИДУМАЕТ»

Цель: учить детей составлять предложения по заданному глаголу.

Оборудование. Флажки, значки.

Описание игры. Педагог произносит одно слово (глагол), например, «готовит». Дети придумывают с этим словом предложения, например: «Бабушка готовит вкусные пирожки», «Мама готовит вкусно», «Катя готовит суп». У кого самое интересное предложение, тот получает фишку, значок. Выигрывает тот, у кого больше фишек, значков.

Примечание. За основу предложения можно взять не только глагол. Педагог может назвать любую часть речи (прилагательное, наречие и т.д.) в зависимости от цели занятия.

я, любимая, дорогая, весёлая, грустная.

Мяч — резиновый, круглый, большой, красный.

Дом — деревянный, кирпичный, панельный, высокий, низкий, старый, заброшенный, пустой, новый, двухэтажный, многоэтажный.

«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»

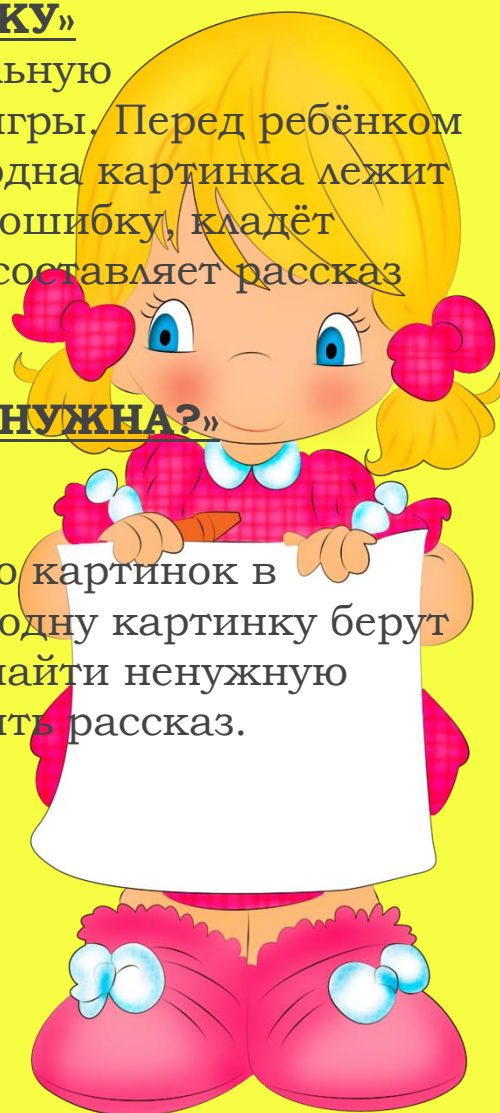
Цель: научить соблюдать последовательность хода действия. Ход игры. Перед ребенком выкладывают серию картинок, но одну картинку не помещают в ряд, а дают ребёнку с тем, чтобы он нашёл ей нужное место. После этого просят ребёнка составить рассказ по восстановленной серии картинок. Наборы серийных картинок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



«ОТГАДАЙ-КА»

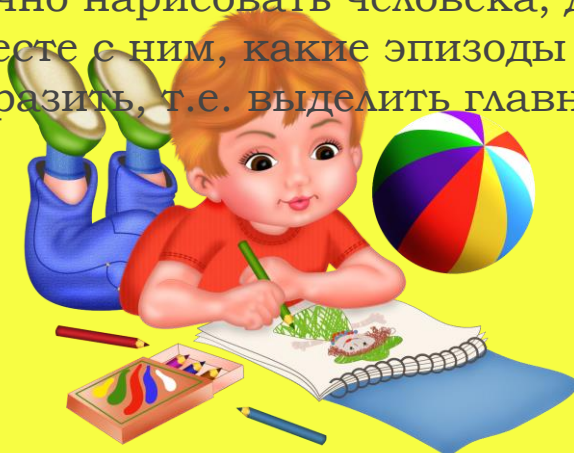
Цель игры: обучать детей описывать предмет, не глядя на него, находить в нем существенные признаки; по описанию узнавать предмет. Ход игры. Воспитатель напоминает детям, как они рассказали о знакомых предметах, загадывали и отгадывали о них загадки и предлагает:

«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, приготовиться 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. 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?» Играющий 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.

«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». Таким образом, особенностью дидактической игры по развитию речи и её завершающим концом является результат, которой определяется дидактической задачей, игровой задачей, игровыми действиями и правилами и которой воспитатель предвидит, используя ту или иную игру. Овладение навыками звуко - слогового анализа имеет первостепенное значение для коррекции и формирования фонетической стороны речи и её грамматического строя, а также для умения произносить слова сложной слоговой структуры.



ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ПОЕЗД»

Цели: учить детей отвечать на вопросы. Оборудование: игрушечный поезд с пятью-шестью вагонами, игрушки (волк, лиса, заяц, собака, кошка и др.), таблички с названиями игрушек, прикрепленные к вагонам поезда. Речевой материал: будем играть; поезд едет. Собака, кошка, заяц, лиса, волк едут в гости к кукле. Покажи собаку (кошку...). Где едет лиса (волк, заяц...)? Верно, неверно. Ход игры: Дети полукругом стоят или сидят перед педагогом. Педагог достает из красивой коробки игрушки, вместе с детьми называет их, дает игрушку каждому ребенку. Взрослый показывает детям поезд, к каждому вагончику которого прикреплена табличка с названием животного (СОБАКА, КОШКА, ВОЛК, ЛИСА...). Педагог говорит детям: «Будем играть. Лиса, заяц, волк... едут в гости к кукле. Где едет лиса (волк, заяц и т.д.)?» Ребенок, у которого данная игрушка, подходит к поезду, находит вагон с табличкой ЛИСА, «усаживает» в него игрушку и вместе с педагогом сопряженно-отраженно прочитывает табличку. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не разместят своих животных по вагонам. После этого поезд уезжает.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «КАРУСЕЛЬ»

Цели: учить детей отвечать на вопросы. Оборудование: изображение карусели на картоне, фотографии детей, таблички с именами детей. Речевой материал: имена детей. Это карусель. Будем играть. Кто это? Это Оля....Где Оля (Катя....)? Оля (Катя...) катается. Ход игры: Дети стоят полукругом около педагога. Педагог закрепляет на столе или на доске изображение карусели, сделанной из картона. Желательно закрепить карусель таким образом, чтобы можно было ее вращать. В каждое «сиденье» карусели вставлена табличка с именем ребенка, а на столе у педагога разложены фотографии детей. Педагог говорит: «Это карусель. Будем играть». Далее он просит одного ребенка взять табличку со своим именем, прочитать ее, подобрать к табличке фотографию

и положить ее на «сидение» карусели. Таким же образом дети размещают все фотографии на свои места в карусели. После этого карусель можно запустить. После остановки карусели игру можно продолжить, только на этот раз педагог раздает детям таблички с именами друг друга, помогает каждому ребенку прочитать имя. Затем ребенок указывает на того, чье имя написано на табличке, и подкладывает табличку к фотографии. Когда ко всем фотографиям будут подобраны таблички, карусель снова запускается.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «НАРИСУЙ ДОРОЖКУ»

Цели: учить понимать и выполнять поручения, развивать мелкую моторику. Оборудование: лист белого картона с прорезями с двух сторон для домиков и табличек. С одной стороны, в прорези вставлены домики с открывающимися окнами (в каждом окошке изображение игрушки: кукла, кот, рыба, мишка и т.д.), а с другой стороны в случайной последовательности в прорези вставлены таблички с названиями этих игрушек. Речевой материал. Вот дом. Что там? Открой. Там кукла (рыба, кот, мишка...). Нарисуй дорожку. Покажи куклу (кота, рыбу и т.д.). Ход игры: Дети стоят около доски. На доске закреплен лист картона, на котором с одной стороны расположены домики с открывающимися окошками, а с другой - в случайной последовательности таблички с названиями игрушек. Педагог говорит: «Будем играть. Вот дом (указывает на один из домиков). Что там? «Педагог просит ребенка подойти к домику и открыть окошко. Ребенок самостоятельно называет, кто «живет» в домике (например, «Там кукла»). Далее педагог просит ребенка найти соответствующую табличку, при этом он показывает на столбик, где написаны названия игрушек. После того, как ребенок правильно показал табличку, педагог просит его нарисовать дорожку: «Нарисуй дорожку». Ребенок рисует дорожку фломастером от домика до соответствующей таблички. Педагог

А
Б
В
Г
Д
Е
Ж
З
И
К

прочитывает со всеми детьми название данной игрушки. Дальше дети открывают другие окошки и подбирают таблички с названиями обитателей домика, рисуют дорожки.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «СЕМЬЯ»

Цели: расширять словарь, учить отвечать на вопросы педагога. Оборудование: фланелеграф, картонный дом с окошками, под каждым окошком сделаны прорези, в которые можно вставить таблички, картинки с изображением членов семьи. Речевой материал: Это дом. Тут живет мама (папа, девочка, мальчик, бабушка, дедушка). Кто это? Где живет мама (папа и т.д.)? Ход игры: На фланелеграф прикрепляется картонный дом с окошечками. Под каждым окном закреплена табличка с названием члена семьи. Педагог раздает детям картинки с изображением членов семьи, спрашивая: «Кто это?» На картинках изображены бабушка, дедушка, мама, папа, девочка, мальчик. Затем педагог указывает на дом и сообщает: «Будем играть. Это дом. Тут живет мама, папа, бабушка, дедушка, мальчик, девочка. Где живет мама?» Тот ребенок, у которого картинка с изображением мамы, подходит к фланелеграфу и прикрепляет данную картинку в то окошечко, под которым прикреплена соответствующая табличка. Далее педагог вместе с детьми прочитывает эту табличку. Игра продолжается до тех пор, пока все члены семьи не займут свои места в домике.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «МИШКИН ДОМ»

Цели: расширять словарь, учить отвечать на вопросы педагога. Оборудование: игрушечный мишка, игрушечная мебель (стол, стул, шкаф, диван, кровать, буфет), картонный или пластмассовый дом с окнами, дверью, со съёмной крышей или раздвигающимися стенами, платок. Речевой материал. Это дом. Тут живет мишка Что там? Что это? Стол, стул, шкаф, диван, кровать, буфет. Поставь стол (стул...). Ход игры: Дети

А
Б
В
Г
Д
Е
Ж
З
И
К

полукругом располагаются вокруг стола педагога. На столе стоит картонный дом и рядом с ним игрушечный мишка. Педагог показывает на дом и говорит: «Это дом. Тут живет мишка». Дети повторяют фразы за педагогом. Педагог показывает на игрушечную мебель, накрытую платком: «Что там?» Он снимает платок и называет каждый предмет мебели, дети воспроизводят слова сопряженно-отраженно. Педагог заводит мишку в дом через дверь, указывает на окно: «Смотрите. Что там?» Педагог снимает крышу дома или раздвигает стены: «Смотрите». Каждый ребенок по очереди подходит к дому и заглядывает внутрь. Внутри комнаты располагаются таблички с названиями мебели. Педагог предлагает ребенку взять одну из табличек и подобрать соответствующий предмет мебели. Когда ребенок подберет предмет мебели, название повторяется со всеми детьми. Далее взрослый, показывая рукой внутрь дома, говорит: «Поставь стул (стол, шкаф и т.д.) тут». Игра продолжается до тех пор, пока дети не поставят всю мебель на свои места в комнате. Педагог сообщает: «Дом красивый. Мишка будет тут жить».

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ПОЛЕ ЧУДЕС»

Цели: расширять словарь, учить отвечать на вопросы педагога. Оборудование: волчок со стрелкой, предметные картинки по числу детей (например, кофта, штаны, шуба, пальто, шапка, шарф), набор табличек с названиями предметов. Речевой материал. Это юла. Я буду крутить юлу. Что у тебя? Кофта, штаны, шуба... Найди картинку. Покажи кофту (штаны...). Ход игры: На столе у каждого ребенка лежит набор предметных картинок. У педагога на столе стоит волчок, к которому прикреплена стрелочка. Вокруг волчка лежат 5-6 табличек с названиями предметов. Педагог говорит детям: «Будем играть. Я буду крутить юлу». После остановки волчка педагог демонстрирует табличку, на которую указала стрелка, и прочитывает табличку вместе с детьми. Педагог спрашивает: «Где такая

картинка? Покажите». Дети должны выбрать из набора соответствующую картинку и поднять ее, чтобы педагог мог оценить правильность выбора. Затем педагог закрепляет в наборном полотне картинку и под ней табличку. Далее педагог вызывает одного ребенка, чтобы тот раскрутил волчок. Игра продолжается до тех пор, пока не будут прочитаны все таблички. Данная игра может быть проведена и на другом тематическом материале, количество табличек может быть увеличено по усмотрению педагога.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ЛОТО»

Цели: расширять словарь, учить отвечать на вопросы педагога. Оборудование: пять предметных картинок с изображением домашних животных (например, лошадь, корова, коза, свинья, собака), большая карта-лото, на которой написаны названия предметных картинок. Речевой материал. Кто это? Лошадь, коза, свинья, собака, корова. Собаки нет. Ход игры: Ребенок сидит за столом. Перед ним лежит большая карта-лото, на которой написаны названия домашних животных. Педагог говорит: «Будем играть», показывает картинку и спрашивает: «Кто это?» Ребенок называет картинку самостоятельно либо сопряженно-отраженно. Педагог просит найти название картинки на карте лото: «Где лошадь?» Ребенок должен найти соответствующую табличку и прочесть ее. Педагог отдает ему картинку, которую ребенок подкладывает к табличке. В середине игры педагог показывает картинку, названия которой на большой карте лото нет. Ребенок должен определить и сказать, что эта картинка лишняя: «Собаки нет». Затем игра продолжается.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «КНИГА КУКЛЫ»

Цели: учить выполнять поручения, отвечать на вопросы педагога. Оборудование: кукла с сумкой, набор табличек, книжка-самоделка с изображением мальчика (девочки), который выполняет разнообразные действия.

А
Б
В
Г
Д
Е
Ж
З
И
К

Под рисунками приклеена полоска плотной бумаги для того, чтобы можно было вставить табличку. Речевой материал. Кукла пришла в гости. Кукла будет играть с ребятами. Это книга. Что там? Что делает мальчик? Мальчик бежит (идет, стоит, упал). Иди, беги, прыгай, ползи. Ход игры: Дети стоят полукругом около педагога. Педагог показывает куклу и говорит: «Кукла пришла в гости. Кукла будет играть с ребятами». Затем педагог указывает на сумку, которую «держит» кукла и спрашивает: «Что там?» Дети повторяют данный вопрос за педагогом. Кукла «достаёт» из сумки таблички с названиями действий (иди, беги...), даёт детям поручения. Педагог вместе с детьми прочитывает каждую табличку, закрепляет её в наборном полотне. Дети выполняют соответствующие действия. Далее педагог ещё раз заглядывает в сумку, достаёт из неё книжку и спрашивает: «Что это?» Дети самостоятельно или вместе с педагогом говорят «Это книга». Педагог открывает книгу, показывает детям картинку на первой странице и спрашивает детей: «Что делает мальчик?» Ребёнок должен ответить (например: «Мальчик бежит»), взять из наборного полотна соответствующую табличку и закрепить её в книжке. Аналогично проводится работа и с последующими изображениями.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ШКАФ С ВЕЩАМИ»

Цели: учить выполнять поручения, отвечать на вопросы педагога. Оборудование: шкаф из набора игрушечной мебели с полками и открывающимися дверьми, набор одежды для куклы, таблички с названиями предметов одежды. Речевой материал. Кукла неаккуратная. Тут платье, штаны, кофта, майка, шапка. Положи майку... Повесь платье... Ход игры: На столе у педагога стоит шкаф, а вокруг него разбросана кукольная одежда. Педагог говорит детям: «Кукла неаккуратная. Одежда разбросана. Одежду нужно положить в шкаф». Педагог открывает дверцы шкафа и показывает детям, что на полках и на вешалках есть таблички с названиями

А
Б
В
Г
Д
Е
Ж
З
И
К

одежды. Затем, он просит одного из детей, взять, например, платье и повесить в шкаф («Никита, возьми платье. Повесь в шкаф»). Ребенок находит вешалку, к которой прикреплена табличка «платье», и вешает платье куклы на эту вешалку. В случае затруднений можно взять из шкафа вешалку с табличкой и к ней подобрать соответствующий предмет. Затем другие дети точно также вешают или складывают вещи куклы в шкаф на свои места. В процессе игры можно провести уточнение значений слов «положи-повесь» («Положи майку. Повесь платье»). Аналогичную игру можно провести по теме «Посуда»,

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «РАЗЛОЖИ ФРУКТЫ»

Цели: расширять словарь. Оборудование: картинки с изображениями фруктов (виноград, лимон, яблоко, слива, груша) или мелкие муляжи, поднос, фланелеграф, игрушечные корзинки или вырезанные из картона. К каждой корзинке прикреплена табличка с названием того или иного фрукта. Речевой материал: яблоко, слива, груша, лимон, виноград. Что это? Что тут? Положи правильно. Возьми грушу... Тут лежит груша (яблоко...).
Ход игры: Дети сидят за своими столами. Педагог показывает поднос, на котором лежат муляжи или картинки с изображением фруктов. Взрослый предъявляет детям поочередно все фрукты и о каждом из них спрашивает: «Что это?» Дети называют фрукты. Далее педагог ставит корзинки на стол (или прикрепляет изображения корзинок на фланелеграф). Он раздает детям муляжи или картинки с изображением фруктов: «Маша, возьми грушу». После того, как ребенок правильно выбрал картинку, педагог предлагает положить ее в корзинку с соответствующей надписью. Ребенок читает надписи на корзинках и кладет картинку с изображением фрукта в нужную корзинку. Педагог вместе с детьми прочитывает слово, прикрепленное к корзинке и уточняет: «Тут лежит груша (яблоко)». Таким же образом другие картинки с изображением фруктов

А
Б
В
Г
Д
Е
Ж
З
И
К

раскладываются по корзинкам. Аналогичная игра может быть проведена по теме «Овощи».

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ДЕЛАЙ КАК МЫ»

Цели: учить выполнять поручения, активизировать словарь детей. Оборудование: маленькие игрушки (зайчик, мишка, волк, собака, ежик), таблички с названием действий. Речевой материал: заяц, мишка, волк, собака, еж, прыгайте, бегите, стойте, идите, танцуйте, верно, неверно. К нам пришли гости. Кто это? Ход игры: Дети сидят за своими столами. Педагог сообщает детям: «К нам пришли гости. Кто это?» Взрослый показывает каждую игрушку, дети называют ее. Затем педагог ставит игрушку на стол напротив детей. Рядом с каждой игрушкой педагог кладет табличку, на которой написано какое-либо действие. Далее взрослый говорит: «Будем играть. Ребята, встаньте. Идите ко мне». После того, как дети встали полукругом около педагога, взрослый берет игрушку (например, зайчика) и показывает ребятам его табличку. Дети выполняют соответствующее действие.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «НАРИСУЙ КАРТИНКУ»

Цели: учить детей отвечать на вопросы педагога, развивать связную речь детей. Оборудование: фланелеграф, изображения объектов (дом, дерево, трава, солнце, девочка, мальчик, мяч), вырезанные из картона и наклеенные на фланель, таблички с названиями этих объектов. Речевой материал: дом, цветы, трава, мяч, солнце, девочка, мальчик играет. Будем делать картину. Где цветы?... Возьми цветы... Мальчик и девочка играют в мяч. Ход игры: Дети стоят полукругом около фланелеграфа. К фланелеграфу прикреплены таблички с названиями рисунков, а сами рисунки лежат на столе недалеко от фланелеграфа. Педагог говорит детям: «Будем делать картину. Что написано?» Например, педагог указывает на табличку «цветы», прикрепленную на фланелеграфе. После того как табличка будет

А
Б
В
Г
Д
Е
Ж
З
И
К

прочитана, педагог снимает ее с фланелеграфа и на место этой таблички прикрепляет соответствующий рисунок, т.е. цветы. Далее ребенок читает любую из оставшихся табличек, находит нужное изображение и заменяет табличку рисунком. Так постепенно складывается картина. После того, как картина будет полностью собрана, педагог вместе с детьми еще раз уточняет названия различных объектов, включает слова в состав предложений, демонстрирует их на табличках или записывает их на доске. Предложения прочитываются всеми детьми. В зависимости от уровня развития речи текст может быть больше или меньше. Например. «Наступила весна. Светит солнце. Растут трава, цветы. Мальчик и девочка играют в мяч». Затем текст прочитывается педагогом вместе с детьми. На следующем занятии можно предложить детям подобрать предложения из текста к картинке на фланелеграфе (Светит солнце...).

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ ЛИСЫ»

Цели; активизировать словарь детей, учить понимать вопросы и отвечать на них. Оборудование: игрушки (лиса, кошка, волк, медведь, заяц, собака), таблички с названиями животных, игрушечный стол и стулья. Речевой материал: лиса, медведь, кошка, волк, заяц, собака. У лисы день рождения. К лисе пришли гости. Лиса не умеет читать. Помогите лисе. Кто это? Ход игры: Перед детьми на столе стоит игрушечный стол и стулья. На каждом стульчике лежит табличка с названием того или иного животного. Появляется лиса. Педагог говорит детям: «У лисы день рождения. К лисе пришли гости». Далее педагог указывает на стульчики с табличками, говорит: «Лиса не умеет читать. Помогите лисе. Посмотрите, кто тут». Дети рассматривают и читают таблички. За ширмой на другом столе находятся животные, которые пришли к лисе на день рождения. Дети вместе с педагогом называют животных. Затем педагог предлагает детям: «Давайте посадим животных

А
Б
В
Г
Д
Е
Ж
З
И
К

на свои места». Он предлагает кому-то из детей взять табличку, найти соответствующую игрушку и разместить ее на стуле. Игра продолжается до тех пор, пока дети не посадят за стол всех животных. Затем еще раз уточняется, кто пришел к лисе в гости, что делали гости на дне рождения.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «МАГАЗИН»

Цели: активизировать словарь детей, учить понимать вопросы и отвечать на них. Оборудование: три полки, натуральные или нарисованные на ватмане, игрушки или картинки с изображением игрушек (могут быть картинки с изображением посуды, одежды и др.), таблички с названиями игрушек. Речевой материал: матрешка, лопата, машина, кукла, рыба, пирамида. Это магазин. Я буду продавцом. Какую игрушку ты хочешь? Я купил зайку... Ход игры: На столе стоят полки с игрушками. В случае их отсутствия можно прикрепить к доске лист бумаги, на котором нарисовано три полки, к которым прикреплены картинки с изображением игрушек. Рядом с полками на столе лежат таблички с названиями игрушек. Взрослый показывает на полки и говорит: «Будем играть. Это магазин. Я буду продавцом. Саша, какую игрушку ты хочешь?» Ребенок подходит к полкам, берет одну из табличек с названием игрушки, которую хочет купить. В зависимости от речевых возможностей одни дети могут ограничиваться только названием игрушки, другие использовать фразу «Я хочу (купить) куклу». Ребенок отдает табличку взрослому. Продавец берет игрушку с полки, просит ребенка сказать, что он купил. Игра продолжается, пока не будут «распроданы» все игрушки.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «РАЗНОЦВЕТНЫЕ ФЛАЖКИ»

Цели: учить понимать и выполнять поручения, расширять словарь детей, активизировать речь детей. Оборудование: по пять флажков разного цвета (красный, синий, зеленый, желтый, черный), таблички с

А
Б
В
Г
Д
Е
Ж
З
И
К

названиями цветов. Речевой материал: зеленый, синий, красный, желтый, черный. У кого такой флажок? Покажи флажок. У меня синий (зеленый...) флажок. Идите по кругу. Ход игры: Дети сидят за своими столами. У каждого ребенка на столе лежат по два флажка разных цветов. Педагог показывает табличку с названием того или иного цвета, прочитывает ее со всеми детьми и затем спрашивает: «У кого такой флажок? Покажите». Если дети хорошо запомнили обозначения цвета в письменной форме, можно предложить только таблички, а затем, после подбора соответствующего флажка, прочитать их вместе с детьми. Дети должны поднять флажок и сказать, какого он цвета («У меня синий флажок»). В конце игры педагог предлагает взять флажки определенного цвета и с ними пройти по кругу.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ОГОРОД»

Цели: учить понимать и выполнять поручения, расширять словарь детей, активизировать речь детей. Оборудование: большая карта с изображением огорода (на каждой «грядке» нарисован пустой кружок, а под ним написано название овоща), маленькие картинки с изображением картофеля, моркови, свеклы, капусты, лука, огурца, помидора. Речевой материал: картофель, капуста, морковь, свекла, лук, огурец, помидор. Это огород. Тут растет капуста, лук... Что там? Что это? Где растет...? Ход игры: На столе у педагога лежит большая картина с изображением огорода. В конверте у педагога маленькие картинки с изображением овощей. Он говорит: «Это огород (показывает на большую картину). Тут растет капуста, свекла...» Далее педагог достает из конверта маленькую картинку с изображением, например, огурца и спрашивает детей: «Что это? Где растет огурец?» Один из детей подходит к большой картине, находит пустой кружок, под которым написано «огурец» и кладет изображение огурца на пустой кружок. Затем педагог предлагает кому-то из детей достать из

А
Б
В
Г
Д
Е
Ж
З
И
К

конверта картинку с изображением другого овоща, назвать его, а затем найти грядку, на которой он растет. Детям задаются вопросы: «Что это? Где растет?» Игра продолжается до тех пор, пока не будут закрыты все пустые кружки на картине с изображением огорода.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «НАЙДИ МАСКУ ЖИВОТНОГО»

Цели: учить понимать и выполнять поручения, расширять словарь детей, активизировать речь детей. Оборудование: маски животных (кошки, собаки, белки, лисы, волка), таблички с названиями животных, корзинка. Речевой материал. Вот корзина. Это кошка, собака, белка, волк. Возьми такую маску. Кто ты? Я - лиса (волк...). Наденьте маски. Будем водить хоровод. Ход игры: На столе у взрослого разложены маски. Педагог показывает детям корзинку с табличками, которую он держит в руках и говорит: «Будем играть. Вот корзина. Тут таблички. Аня, возьми табличку». Ребенок берет табличку и читает совместно с педагогом. Затем взрослый предлагает: «Возьми такую маску». Ребенок берет маску, называет ее («Это волк») и садится на свой стульчик. В конце игры взрослый задает вопрос каждому ребенку вопрос: «Кто ты?». Ребенок самостоятельно или с помощью педагога произносит: «Я - лиса...», надевает маску животного. Затем дети водят хоровод.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ПОЧТАЛЬОН»

Цели: учить понимать и выполнять поручения, расширять словарь детей, активизировать речь детей. Оборудование: конверты по числу детей, костюм почтальона, игрушки (мяч, рыба, кукла, машина, лодка), таблички, на которых написаны поручения. Речевой материал: рыба, кукла, машина, лодка, иди, дай, возьми, убери, покажи, имена детей. Что там? Ход игры: Дети сидят за своими столами. Входит «почтальон» с сумкой (воспитатель или педагог в костюме почтальона) и

А
Б
В
Г
Д
Е
Ж
З
И
К

говорит: «Привет! Сумка тяжелая. Что там?» «Почтальон» достает из сумки по одной игрушке, спрашивая детей: «Что это?» Затем «почтальон» вынимает из сумки конверты и показывает их детям. Дети, прочитав имя на конверте, указывают на ребенка, которому адресовано письмо. «Почтальон» отдает конверт этому ребенку, тот открывает конверт и достает из него табличку с поручением, например: «Возьми лодку». Табличка прочитывается, затем ребенок выполняет поручение. Игра продолжается до тех пор, пока «почтальон» не раздаст все «письма» детям.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «НАЙДИ КАРТИНКУ»

Цели: активизировать связную речь, расширять словарь детей. Оборудование: картинки с изображением посуды (по пять картинок у каждого ребенка), таблички с названием посуды. Речевой материал: чашка, ложка, тарелка, блюдец, чайник, кастрюля. Покажите картинку. У кого такая картинка? Иди вперед. Ход игры: Дети встают в шеренгу; у каждого ребенка в руках по пять картинок с изображением посуды. Педагог стоит на расстоянии 1,5-2 м от детей. Взрослый говорит: «Будем играть», показывает детям табличку с названием посуды: «Читайте». Дети читают табличку вместе с педагогом, затем взрослый спрашивает: «У кого такая картинка? Покажите картинку». Если ребенок правильно показал картинку, он делает один шаг вперед. Тот, кто показал неправильно, остается на месте. Побеждает тот, кто первый дойдет до педагога.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «УГАДАЙ»

Цели: расширять словарь детей активизировать речь детей, учить понимать вопросы и отвечать на них. Оборудование: схематические (черно-белые) картинки с изображениями животных или пиктограммы, на которых представлены особенности внешнего вида животных (клюв гуся, пасть волка, уши лошади), таблички с названиями животных. Речевой материал.

А
Б
В
Г
Д
Е
Ж
З
И
К

Смотрите внимательно. Делайте так. На кого похоже? Кто это? Это заяц, волк, лошадь, гусь, птичка. Ход игры: На наборном полотне выставлены картинки или пиктограммы (что предпочтительнее) с изображениями животных. На столах у детей таблички с их названиями. Сначала педагог уточняет названия животных: указывая на ту или иную картинку, он задает вопрос: «Кто это?» Дети находят на столе нужную табличку и вместе с педагогом прочитывают ее. Затем педагог воспроизводит положение пальцев обеих рук, передающее те или иные особенности животного, например, складывает пальцы, изображая клюв гуся, или делает движения двумя пальцами, демонстрируя ушки зайчика. Детям предлагается воспроизвести движения пальцев: «Делайте так», а затем указать на табличку с названием животного: «Кто это?» Дети по подражанию воспроизводят движения пальцев, указывают на соответствующую табличку и прочитывают ее

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ЛОТО»

Цели: учить понимать и выполнять поручения, закреплять тематический словарь детей, активизировать речь детей. Оборудование: карты лото, на которых представлены четыре изображения знакомых предметов с подписями; картинки с изображениями этих же предметов. Речевой материал: скажи рукой, говори устно, названия изображенных на картинках предметов, молодец, ошибся, повтори. Ход игры: Педагог раздает детям карты лото, уточняет, что нарисовано на картинках. Затем показывает детям картинку и просит назвать, что там нарисовано. Дети находят данное изображение на карте лото. Ребенку, первому правильно определившему слово на карте, выдается маленькая картинка, которой он закрывает соответствующее изображение на карте лото. Когда все картинки розданы, дети считают, у кого закрыто больше картинок на карте лото.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ПОКАЖИ»

Цели: учить понимать и выполнять поручения, расширять словарь детей, активизировать речь детей.

Оборудование: знакомые ребенку игрушки или предметы другой тематической группы. Речевой материал: читай, названия предметов, инструкции типа: «дай мяч, покажи куклу, возьми рыбу». Что я сказала?

Ход игры: На столе разложены игрушки. Педагог дает ребенку поручение: «Дай куклу». Когда поручения с игрушками выполнены, можно предложить выполнение поручений с использованием слов, обозначающих части тела: «Покажи нос (руки, ноги, глаза, рот, уши...)» Дети, правильное выполнившие поручение, получают фишки или мелкие игрушки. В конце занятия подсчитывается количество фишек или игрушек у каждого ребенка.