



Г. С. Швайко

Игры и игровые упражнения по развитию речи

Пособие для
практических
работников
ДОУ



АЙРИС дидактика



Г. С. Швайко

Игры и игровые упражнения по развитию речи

Пособие для
практических
работников ДОУ

5-е издание

 АЙРИС ПРЕСС

АЙРИС *дидактика*

Москва 2008

УДК 372.3.016
ББК 74.100.58+74.102
Ш33

Серийное оформление *А. М. Драгового*

Швайко, Г. С.

Ш33 Игры и игровые упражнения по развитию речи: пособие для практ. работников ДОУ / Г. С. Швайко; [под ред. В. В. Гербовой]. — 5-е изд. — М.: Айрис-пресс, 2008. — 176 с. — (Дошкольное воспитание и развитие).

ISBN 978-5-8112-3237-6

В книге представлены дидактические игры и упражнения на ознакомление дошкольников с окружающим миром, обогащение и активизацию словаря, формирование правильного звукопроизношения и грамматического строя речи у детей от 3 до 7 лет. К большинству игр приводятся варианты для обучения детей на занятиях, для индивидуальной работы с одним ребенком или с небольшой группой из четырех-шести человек, а также для самостоятельных игр детей. Предложенные игры могут быть использованы в работе с детьми, имеющими различные нарушения в развитии.

Игровые задания подобраны таким образом, что их можно использовать при работе со всеми программами воспитания и обучения детей в детском саду, утвержденными Министерством образования РФ.

Пособие адресовано воспитателям и учителям-логопедам ДОУ.

ББК 74.100.58+74.102
УДК 372.3.016

ISBN 978-5-8112-3237-6

© Швайко Г. С., 1983, 1988
© ООО «Издательство
«АЙРИС-пресс», испр. и
доп., 2006

В книге представлены настольные дидактические игры по разделам развития речи:

- Расширение ориентировки в окружающем и формирование словаря.
- Формирование звуковой культуры речи.
- Формирование грамматического строя речи.

По количеству преобладают игры для старших дошкольников, т.к. в младших группах дидактические игры по развитию речи чаще всего проводятся не с настольным игровым материалом (картинки, карточки), а с игрушками и предметами. Поэтому предлагаемые игры для малышей следует проводить после игр с игрушками, имеющих сходные учебные задачи. Например, игру «Новоселье у матрешек» следует проводить после похожих игр, в которых дети упражнялись в расположении предметов в пространстве и научились понимать значение пространственных предлогов и наречий.

По строению и игровым действиям игры тоже соответствуют возрастным особенностям детей. Игры для малышей почти все носят сюжетный характер («Кто как двигается?», «У кого сколько?» и др.). В каждой игре есть действующие лица — знакомые детям персонажи. В старших группах многие игры построены как игровые задания, при выполнении которых основное внимание уделяется осознанности решения детьми игровых задач.

В сборнике есть игры с одинаковыми названиями, которые рекомендованы для детей разного возраста. Эти игры имеют одинаковую учебную задачу, и в них используется один и тот же игровой материал (в большей степени) для малышей и старших дошкольников («Где находится твой дом?», «Один и много», «Кто больше, а кто меньше?»). Для каждой группы от младшей до подготовительной вводятся усложнения: увеличивается количество игровых заданий и игрового материала, предлагаются разные варианты игры. Воспитатель в зависимости от возможностей детей своей группы может усложнить или облегчить игру, использовать варианты для смежной возрастной группы.

Предложенные игры могут быть использованы в работе с детьми с различными нарушениями в развитии. В этом случае необходимо ориентироваться не столько на указание возрастной группы, сколько на содержание самой игры, на учебную задачу и ее доступность для детей.

Для старших дошкольников предусмотрены игры подгруппами, в которых дети объединяются для выполнения общего игрового задания и достичь успеха в которых можно только сообща («Составь пары из картинок», «Составь пирамиду», «Составь букет из цветов и наполни корзину плодами» и др.). Воспитатель, подводя итог игры, оценивает ее результат — как общие усилия пары или подгруппы детей. В игровых заданиях, а также в ходе игр предусмотрены такие методические приемы, которые направлены на организацию взаимоотношений детей в совместных действиях.

Игровые задания и действия для детей подобраны такие, которые предусматривают возможность для каждого ребенка неоднократного речевого участия. Ребенок отвечает на вопросы воспитателя, участвует в диалоге со сверстниками, оценивает свой результат или результат партнера по игре, объясняет свои игровые действия.

Основным игровым материалом являются предметные картинки. Для некоторых игр картинки объединяются в наборы в зависимости от цели игры. Картинки используются из разрезанных азбук, старых букварей, лото, журналов и наклеиваются на одинаковые картонные квадратики, размер которых подходит для разных игр. Облегчают изготовление игрового материала силуэтные изображения, вырезанные многократно по шаблонам. Карточки для размещения предметных картинок просты в изготовлении. Они расчерчиваются на клетки и полосы фломастерами или маркерами.

ГЛАВА 1

ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ НА РАСШИРЕНИЕ ОРИЕНТИРОВКИ В ОКРУЖАЮЩЕМ И ФОРМИРОВАНИЕ СЛОВАРЯ

1. 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 — сковорода, платок — косынка, шапка — шляпа, платье — сарафан, свитер — безрукавка, пальто — куртка, шуба — зимнее пальто, брюки — шорты, носки — гольфы, чулки — носки, перчатки — варежки, туфли — босоножки, тапки — сандалии, ранец — портфель, люстра — настольная лампа.

2. Коробочки для складывания картинок.

ХОД ИГРЫ

Играют 6–9 детей. Воспитатель вручает каждому ребенку 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. Подавайте 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 ребенок 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 ребенку вынимать из коробки собранные картинки и говорить, что он достал, а остальным — называть предмет, объединенный в пару с предъявляемым. Например, ведущий говорит: «Перчатки». — «Варежки», — отвечает партнер по игре и отдает ему свою картинку.

2. У кого какой предмет?

ЦЕЛЬ

Упражнять детей в сравнении двух предметов, одинаковых по названию. Учить, сравнивая предметы, начинать с существенных (ведущих) признаков; развивать наблюдательность.

Обогащать словарь дошкольников за счет существительных — названий деталей и частей предметов; прилагательных, обозначающих цвет и форму предметов; наречий, предлогов. Добиваться использования слов, наиболее точно характеризующих предмет, его качества и т. п.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

Парные картинки с изображением предметов, отличающихся друг от друга несколькими признаками и деталями:

- 2 пуговицы, разные по цвету, величине, форме, количеству дырочек;
- 2 чашки, разные по форме и цвету, с разными рисунками;
- 2 рыбки, разные по форме тела, длине и окраске плавников и хвоста;
- 2 рубашки — полосатая и клетчатая, с длинными и короткими рукавами, у одной карман наверху, у другой — два внизу;

- 2 фартука разного покроя с разной вышивкой;
- 2 ведра, разные по форме и цвету;
- другие предметы: пряжки, шарфы, туфли, лодки и др.

ХОД ИГРЫ

Воспитатель кладет перед детьми по 2–3 пары картинок и объясняет: «На каждой паре картинок нарисованы одинаковые по названию предметы: рубашки, рыбки, фартучки. Но предметы чем-то отличаются друг от друга. Сейчас будем про них рассказывать. Про один предмет буду рассказывать я, про другой — тот, кого я вызову. Рассказывать будем по очереди. Если я назову цвет своего предмета, то и вы должны назвать только цвет; если я скажу, какой формы у меня предмет, то и вы должны определить форму предмета». Вызывает ребенка и предлагает ему вместе рассказать про рубашки.

Воспитатель. На моей картинке — рубашка.

Ребенок. На моей — тоже рубашка.

Воспитатель. У меня рубашка с длинными рукавами. Она для осенне-зимнего сезона.

Ребенок. У меня рубашка с короткими рукавами для весенне-летнего сезона.

Воспитатель. Моя рубашка клетчатая.

Ребенок. А моя полосатая.

Воспитатель. У рубашки один карман, расположенный на левой стороне груди.

Ребенок. У рубашки два кармана, расположенных снизу.

Другому ребенку воспитатель предлагает вместе рассказать о рыбках.

Воспитатель. У меня рыбка красного цвета.

Ребенок. А у меня голубого.

Воспитатель. У моей рыбки большой хвост.

Ребенок. У моей маленький.

Аналогично проводится сравнение других предметов. При повторном упражнении дети могут сравнивать однородные предметы самостоятельно. В этом случае воспитатель следит за ходом игры, за правильностью сравнений.

ХОД ИГРОВОГО УПРАЖНЕНИЯ ВНЕ ЗАНЯТИЯ

Играют четверо детей. На столе лежат 4 пары картинок изображениями вниз. Воспитатель предлагает детям взять по одной картинке из каждой пары. Затем он открывает любую из оставшихся на столе картинок и рассказывает о том, что на ней изображено.

Ребенок, у которого предмет того же наименования, включается в сравнение. Потом эти 2 картинки выкладывают рядом, и играющие проверяют, правильно ли были названы признаки предметов, обо всем ли было сказано.

Воспитатель. У меня желтый фартук.

Ребенок. А у меня голубой.

Воспитатель. На моем фартуке один карман.

Ребенок. А на моем два кармана.

Воспитатель. Мой фартук украшен узором из маленьких кружков, точек и треугольников.

Ребенок. А на моем фартуке узор из крупных и мелких цветов.

В дальнейшем на роль ведущего можно назначить кого-нибудь из детей.

3. Угадай по описанию

ЦЕЛЬ

Воспитывать у детей умение различать признаки предмета; развивать наблюдательность.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

Предметные картинки: снеговики, матрешки, петрушки, неваляшки, бабочки, медвежата. Каждый из предметов одного наименования имеет одинаковые и разные признаки с остальными предметами группы.

ХОД ИГРЫ

Воспитатель показывает картинки, например снеговиков, и объясняет: «Перед вами шесть снеговиков. На первый взгляд они как будто одинаковые. Но если их внимательно рассмотреть, то можно заметить различия».

Затем воспитатель предлагает детям поучиться находить сходство и различия.

— Посмотрите на лица снеговиков. Они...

— ...Одинаковые. У каждого два глаза и оранжевый нос.

— На головах?

— У одних снеговиков — ведра, у других — кастрюли.

Головные уборы разного цвета.

— В руках?

— Метлы, лопатки, веточка. Одни снеговики держат предмет в правой руке, другие — в левой.

— Количество пуговиц?

— Где — две, где — три.

— Будьте внимательны. Не перепутайте снеговиков, когда я буду рассказывать об одном из них, — предупреждает воспитатель. — Итак, угадайте, о каком снеговике я расскажу. У этого снеговика оранжевый нос из картона, на голове синее ведро, у него метла с красной палкой и две черные пуговицы из угольков.

Давая описание, педагог сначала называет признак, общий для всех снеговиков (оранжевый нос из картона), потом указывает на признак, имеющийся только у трех снеговиков (синее ведро), далее отмечает признак, присущий только двум снеговикам (палка красного цвета), и, наконец, обращает внимание детей на последний — отличительный признак (две пуговицы).

Можно предложить детям и иной путь анализа. Например, воспитатель показывает картинки с шестью матрешками и рассказывает об одной из матрешек: «Эта матрешка в платке красного цвета, в руке у нее зеленый платочек. На ее красивом сарафане одна синяя полоска. Когда я говорю, что матрешка в платке красного цвета, на матрешку в платке зеленого цвета не нужно больше обращать внимание. Значит, остаются три матрешки. Когда я сказала, что у матрешки в руке зеленый платочек, исключается еще одна матрешка. Остаются две. Потом я сказала, что у матрешки на красивом сарафане одна синяя полоска. Стало быть, теперь вы ее легко сможете найти».

Ребенок, вызванный к доске, указывает на картинку, о которой, по его мнению, рассказывал воспитатель (можно сделать под ней какую-то пометку, например поставить мелом черточку). Лишь после того, как будут заслушаны ответы 10–12 детей, воспитатель указывает на своего снеговика (матрешку и др.). Затем он убирает остальные картинки и повторяет описание, а дети контролируют правильность выбора.

Описание Петрушки: этот Петрушка в зеленом колпаке с желтой кисточкой. Одна половина его костюма — желтая, другая — красная. В руке — голубой продолговатый шар.

Описание бабочки: у этой бабочки коричневое тельце, два оранжевых пятна на верхних крылышках и коричневые пятна — на нижних.

ХОД ИГРОВОГО УПРАЖНЕНИЯ ВНЕ ЗАНЯТИЯ

Играют 5 детей, каждый получает по одной картинке. У воспитателя — по одному комплекту картинок каждого наименования. Воспитатель предлагает угадать, о которой из неваляшек (матрешек, бабочек и т. д.) он расскажет: «У этой неваляшки голубое платье с фиолетовым воротником, с тремя пуговицами черного цвета. На платье пояс с прямоугольной пряжкой».

Ребенок, узнавший по описанию свою неваляшку, говорит: «Это моя неваляшка, потому что у нее голубое платье...» — затем перечисляет все признаки, которые назвал воспитатель, и кладет свою картинку рядом с ее. Далее играющие получают другие картинки, и игра продолжается.

4. За покупками в магазин

ЦЕЛЬ

Упражнять детей в выборе предмета путем исключения названных педагогом признаков; развивать наблюдательность; учить использовать в речи сложноподчиненные предложения.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Наборное полотно с тремя-четырьмя полосками, куда вставляются предметные картинки с изображениями трех-четырех одинаковых игрушек, отличающихся друг от друга некоторыми признаками (величиной, цветом, деталями).

2. Предметные картинки: автомобили: фургон, грузовик, самосвал (3 картинки); пирамидки разного размера с колпачками разного цвета (3 картинки); медвежата: один — черный, два — коричневых, у одного — бантик на шее, один — в полосатых штанишках, один — в комбинезончике (3 картинки); неваляшки: у первой на платье пояс с пряжкой, у второй на платье мелкие пуговицы и бант, третья — в зеленом платье (3 картинки).

ХОД ИГРЫ

Воспитатель вывешивает перед детьми наборное полотно, в которое вставлены картинки с изображениями автомобилей, пирамидок, мишек, неваляшек, и говорит:

«Представьте себе, что вы пошли в магазин со своей младшей сестренкой, чтобы купить для нее игрушку, какую она попросит.

Миша, твоя сестренка попросила купить пирамидку. Она сказала так: «Купи мне пирамидку не с синим колпачком и не маленькую». Как ты думаешь, которая из пирамидок понравилась твоей сестренке? Почему ты думаешь, что большая с красным колпачком?

Катя, а твоя маленькая сестренка захотела иметь неваляшку. Она сказала: «Мне не надо неваляшку в зеленом платье, не надо с пуговицами, мне надо другую и без бантика».

А твой брат, Костя, попросил купить автомобиль: «Не самосвал, не фургон и не с синим кузовом». Твоему братику, Маша, понравился мишка. Он попросил: «Купи мне мишку, но не черного, не в полосатых штанишках и без бантика».

Далее можно предложить детям для отгадывания еще одного мишку, одну неваляшку. Например: «Мне нужен мишка не в желтой рубашке, не в штанишках с лямками». Или: «Мне понравилась неваляшка не с черными глазами, не в синем платье и не в платье с поясом».

Если ребенок правильно отгадает и объяснит, почему именно эту игрушку он купит для своего брата или для своей сестренки, воспитатель вручает ему картинку.

5. Ателье

ЦЕЛЬ

Упражнять детей в классификации предметов одежды по сезонному признаку (зимняя — осенняя, летняя — весенняя).

Активизировать в речи детей прилагательные: *полосатая, клетчатая, шелковая, ситцевая, шерстяная, байковая, тонкая, толстая, гладкая, блестящая, шероховатая.*

Научить связно описывать предмет, изображенный на картинке.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Конверты из картона с прорезанными силуэтами одежды: пальто, куртки, платья, сарафана, юбки, рубашки, халата, брюк, шорт и др.

2. Лоскуты разной ткани, наклеенные на картонные прямоугольники (по количеству детей).

ХОД ИГРЫ

I вариант

Воспитатель предлагает детям поиграть в ателье. Выставляет перед ними на доске конверты с изображениями пальто, блузки и др. и говорит, что такую одежду можно заказать в ателье. Каждый ребенок получает прямоугольник с наклеенной на него тканью.

Воспитатель объясняет: «Я пришла в ателье, чтобы сделать заказ на пошив разной одежды. Вы — работники ателье и должны предложить мне подходящую ткань для того изделия, которое я буду заказывать. Я покажу вам, что хочу сшить, а вы определите, для какого времени года это изделие предназначено, и тот, у кого есть подходящая ткань, предложит мне ее и расскажет о ней. Например, если я закажу зимнее пальто, то о ткани для него можно рассказать так: “Для вашего зимнего пальто подойдет шерстяная ткань. Она толстая, шероховатая, темно-зеленая”.

А если я закажу летнее платье, о ткани для него можно рассказать так: “Для вашего нарядного летнего платья подойдет вот эта шелковая ткань. Она светлая, тонкая и блестящая”».

Далее воспитатель говорит детям, что для одного и того же изделия у них есть несколько образцов ткани: «Те, у кого имеется, например, ткань для пальто, будут по очереди выходить

к доске и рассказывать о ней. Я остановлю свой выбор на той ткани, о которой будет полнее рассказано».

Выбранную ткань воспитатель вставляет в конверт.

Чтобы дети при описании использовали больше прилагательных, можно за удачно подобранное определение давать фишку.

II вариант

Воспитатель ставит на полочки доски конверты с изображениями предметов одежды, а на своем столе раскладывает образцы ткани (картонные прямоугольники с наклеенной на них тканью).

Воспитатель детям: «Теперь вы будете заказчиками, а я — работником ателье. Вы будете приходить в ателье, чтобы заказать себе одежду для теплого или холодного времени года, и сами подбирать к ней подходящую ткань. Нужно взять конверт, подобрать к своему изделию ткань и потом сделать заказ, например: «Сшейте мне, пожалуйста, рубашку для осени из теплой пушистой полосатой байки». Если вы все понятно и подробно объясните закройщику, то получите готовое изделие — конверт с вставленной в него тканью».

III вариант

Воспитатель раскладывает прямоугольники с тканью на полочки доски (или вставляет их в наборное полотно) и рассказывает: «В нашем ателье решили сделать три цеха: один — по пошиву теплой одежды для зимы, другой — по пошиву одежды для весны и осени, третий — цех летней одежды. Нам нужно рассортировать ткань — распределить ее по цехам».

Воспитатель распределяет детей на 3 бригады (по рядам). Одна бригада отбирает ткань для пошива теплой одежды, другая — для пошива летних вещей и т. д.

Затем воспитатель поочередно вызывает детей из каждой бригады для описания образцов ткани. Например:

«Эта ткань для пошива вещей, которые носят в холодное время года, потому что она шерстяная, теплая, толстая. Из нее можно сшить зимнее пальто или осеннюю куртку».

Прямоугольник с тканью, о которой рассказывает ребенок, ставят на видное место. (В этой игре можно использовать пейзажные картины на темы «Лето», «Осень», «Зима».) Когда вся ткань будет распределена, воспитатель вместе с детьми проверяет правильность выполнения игрового задания.

ХОД ИГРЫ ВНЕ ЗАНЯТИЯ

Играют от четырех до восьми детей. Каждый получает по 2–3 конверта с изображениями предметов одежды. Воспитатель кладет на середину стола прямоугольники с образцами, предлагает каждому игроку подобрать подходящую к своему изделию ткань и вставить ее в конверт. Затем он помещает на стол 2 коробки: одну — с рисунком снежинки, другую — с изображением солнышка. Дети раскладывают одежду в коробки, ориентируясь на признак сезона.

6. Каждую птицу на свое место

ЦЕЛЬ

Сообщить детям краткие сведения о хищных, водоплавающих и болотных птицах; упражнять в классификации птиц по видам.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Таблица, разделенная на 9 клеток (3×3). В первом столбике нарисованы орел, журавль и гусь.

2. Предметные картинки с изображениями птиц: коршуна, совы (хищные птицы), цапли, аиста (болотные), лебедя, утки (водоплавающие).

ХОД ИГРЫ

I вариант

Воспитатель предлагает детям послушать небольшие рассказы о птицах, изображенных на таблице. Просит особое внимание обратить на описания строения ног, клюва, так как эти признаки характеризуют образ жизни птицы.

Орел — хищная птица. Он охотится за другими птицами и зверями. С высоты, паря над землей, орел высматривает добычу. У него сильные лапы с загнутыми когтями, которыми он может схватить и удержать в воздухе пойманную добычу. У него сильный загнутый клюв.

Журавль живет на болотах, у берегов рек и озер. У него длинные ноги, клюв и шея. Бродя по мелководью, он ищет корм — небольших водных обитателей.

На озерах, прудах и реках живут дикие гуси. У гусей на лапах перепонки. Гусь легко гребет ими и быстро плавает. Опустив голову на длинной шее под воду, гусь добывает себе корм. Гусь — водоплавающая птица.

Рассказав о птицах, воспитатель вызывает детей к столу. Каждый ребенок берет по одной картинке, определяет, с какой птицей рядом (орлом, журавлем, гусем) следует ее поместить, и объясняет почему. Например: «Сову надо поместить рядом с орлом, потому что она тоже хищная птица. Сова охотится за мышами и другими животными. У нее тоже загнутый клюв и большие когти».

II вариант

Воспитатель произвольно раскладывает на таблице все 6 картинок с изображениями птиц. Спрашивает детей, каждая ли птица находится на своем месте. Предлагает разложить картинки правильно и пояснить, почему сова и коршун должны

находиться рядом с орлом, аист и цапля — рядом с журавлем, лебедь и утка — рядом с гусем.

7. Отвечай быстро

ЦЕЛЬ

Упражнять детей в классификации, сравнении, обобщении; закреплять знания о птицах, насекомых, рыбах, животных; упражнять в согласовании числительных и прилагательных с существительными.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Таблица 1, разделенная на 9 клеток. В каждой клетке — изображение птицы или животного: в первом ряду — воробей, голубь, дятел; во втором — оса, лиса, стрекоза; в третьем — волк, бабочка, снегирь.

2. Таблица 2 с 9 клетками. В первом ряду — корова, лось, чайка; во втором — кошка, тигр, курица; в третьем — собака, лиса, гусь.

3. Таблица 3 с 9 клетками. В первом ряду — лев, жираф, бегемот; во втором — белый медведь, северный олень, тюлень; в третьем — волк, лось, бобр.

4. Таблица 4 с 9 клетками. В первом ряду — щука, пингвин, морж; во втором — дельфин, карась, окунь; в третьем — пеликан, кит, сом.

5. Картинка с изображениями животных: теленок, щенок, поросенок, ягненок, котенок, козленок, медвежонок.

ХОД ИГРЫ

Воспитатель вывешивает перед детьми таблицу 1, предлагает сначала рассмотреть ее, а затем быстро отвечать на вопро-

сы, которые он будет задавать. За правильный ответ играющий получает фишку.

Вопросы к таблице 1:

1. Как можно назвать всех, кто нарисован в первом ряду?
2. Сколько всего птиц в таблице? (*Четыре.*) Назовите их. (*Воробей, голубь, дятел, снегирь.*)
3. Кого больше, зверей или насекомых? (*Больше насекомых, а не зверей.*)
4. На сколько групп можно разделить всех, кто нарисован в таблице? (*На три.*)
5. Посмотрите на рисунки в третьем столбике. (Не путать столбик с рядом!) Что общего у всех, кто там нарисован? (*Все летают.*)
6. Сравните животных первого и второго столбика. Что вы заметили общего? (*В каждом столбике изображены птица, зверь, насекомое.*)

Вопросы к таблице 2:

1. Сравните животных первого и второго столбиков. На какие две группы их можно разделить? (*Дикие и домашние животные.*)
2. Какие еще животные в первом и втором столбиках похожи друг на друга? (*Кошка — тигр, лиса — собака.*)
3. Как можно назвать всех, кто изображен в третьем столбике? (*Птицы.*)
4. Каких птиц больше — домашних или диких? (*Домашних.*)
5. Сравните животных второго и третьего рядов. Что вы заметили общего? (*В каждом ряду по одному домашнему, одному дикому животному и по одной домашней птице.*)
6. Посмотрите на всех, кто нарисован в таблице, и скажите, каких животных больше, домашних или диких? (*Поровну.*)

Вопросы к таблице 3:

1. Какие животные проводят много времени в воде? (*Бегемот, тюлень, бобр.*)

2. Что общего между животными первого ряда? *(Это животные жарких стран.)*

3. Что общего между животными второго ряда? *(Это животные Севера.)*

4. Что общего между животными третьего ряда? *(Эти животные живут в наших лесах.)*

5. Что общего у животных третьего столбика? *(Живут в воде большую часть времени.)*

6. Какие животные питаются рыбой? *(Белый медведь, тюлень.)*

Вопросы и задания к таблице 4:

1. Назовите рыб.

2. Назовите птиц.

3. Кого больше — птиц или рыб?

4. Назовите всех морских животных. Какое самое крупное?

5. Какое животное обитает в холодном Северном море?

6. Сравните животных первого и второго столбиков. Что вы заметили общего? *(По одной рыбе, одной птице, одному морскому животному.)*

7. Что общего у всех животных? *(Все они живут в воде.)*

Вопросы по картинке:

1. Как называются эти животные?

2. Кто в этой группе лишний и почему?

8. Уточним цвет предметов

ЦЕЛЬ

Упражнять детей в различении цвета предметов; учить различать близкие цвета: красный — оранжевый, красный — розовый, розовый — сиреневый, синий — голубой и др.

Упражнять в согласовании прилагательных с существительными: *голубая незабудка*.

Упражнять в составлении предложений с союзом *а*: *помидор красный, а морковь оранжевая*.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Таблицы из двух клеток, расположенных по горизонтали с изображениями двух растений, близких по цвету: помидора и моркови, мака и шиповника, незабудки и сливы, розы и сирени, василька и баклажана. Одно растение на каждой таблице изображено в цвете и прикрыто листком бумаги, приклеенным сверху, другое — прорезано силуэтно, сзади имеется конверт, куда вставляют цветной бумажный прямоугольник.

2. Цветные бумажные прямоугольники: красный, оранжевый, розовый, сиреневый, голубой, синий, фиолетовый.

ХОД ИГРЫ

I вариант

Воспитатель показывает детям таблицу с изображениями помидора и моркови, но помидор пока прикрыт листком бумаги. Спрашивает: «Что это?» (*Морковь*.) «Какого цвета морковь?» (*Морковь оранжевая*.)

Затем воспитатель выкладывает 2 прямоугольника красного и оранжевого цвета, предлагает одному из детей взять оранжевый прямоугольник и вставить его в карман позади силуэта моркови. Далее он говорит, что под белым листком бумаги еще что-то нарисовано. Этот предмет такого же цвета, как оставшийся прямоугольник. Он может быть овощем, фруктом, цветком.

Дети перечисляют растения красного цвета. Когда они назовут помидор, воспитатель поднимает листок, открывая изображение помидора. Затем он предлагает назвать цвета обоих растений (*морковь оранжевая, а помидор красный*), запомнить их и не путать в дальнейшем.

Для закрепления представлений детей о красном и оранжевом цвете можно использовать таблицы, на которых нарисованы перец и рябина, апельсин и гранат.

Аналогично проводится работа по различению других цветов с использованием следующих растений: незабудки и сливы (голубой и синий прямоугольники), баклажана и василька (фиолетовый и синий прямоугольники), мака и розы (красный и розовый прямоугольники).

II вариант. Наведем порядок

Воспитатель заранее произвольно вкладывает в конверты с силуэтными изображениями растений прямоугольники. Начинает игру с того, что предлагает детям навести порядок и разложить прямоугольники в те конверты, где нарисованы овощи, фрукты или цветы соответствующего цвета.

После выполнения задания воспитатель поочередно открывает прикрытые листком изображения растений, а дети называют цвета («Незабудки голубые, а сливы синие»).

9. Футболисты

ЦЕЛЬ

Воспитывать у детей умение различать светлые и темные цвета, группировать их, употреблять названия *светлые* (цвета), *темные* (цвета).

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Два длинных картонных конверта, на которых изображены по 5 футболистов с прорезанными силуэтами маек. Одна команда в белых трусах, другая — в черных.

2. Пять прямоугольников светлых тонов: розового, желтого, голубого, светло-зеленого, сиреневого; пять прямоуголь-

ников темных тонов: темно-красного, темно-синего, темно-зеленого, фиолетового, коричневого.

ХОД ИГРЫ

Воспитатель ставит на доску 2 конверта с изображениями футболистов и рядом в беспорядке помещает цветные прямоугольники. Рассказывает: «Перед вами две футбольные команды. Команда слева называется “Солнышко”, а команда справа — “Гроза”. Их прозвали так потому, что футболисты “Солнышка” всегда надевают светлые майки, а футболисты “Грозы” — темные. Давайте поможем игрокам подобрать цветные майки. Эти десять прямоугольников нужно распределить на две группы. В одну группу должны войти все прямоугольники светлых цветов, в другую — темных».

Воспитатель вызывает детей для выполнения задания. Спрашивает, какую команду ребенок будет одевать. Дети вставляют прямоугольники в конверты, называя при этом их цвет: «Розовый, голубой...» Воспитатель уточняет термин «светлые цвета» (дети перечисляют цвета), затем выполняют задания по уточнению термина «темные цвета».

Потом воспитатель снимает с доски конверты, поворачивает их изображениями к себе и предлагает по цветам маек определить, из какой команды футболист.

10. Какие цвета использованы?

ЦЕЛЬ

Научить детей различать два оттенка одного цвета; упражнять в употреблении слов, обозначающих цветовые оттенки: *темно-красный, светло-оранжевый, ярко-желтый* и др.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Панно с аппликационным изображением петуха. Оно выполнено из частей пяти цветов: красного, оранжевого, синего, коричневого и желтого. Каждый цвет представлен двумя оттенками — светлым и темным или ярким и темным. Внизу под петухом — 10 клеточек с кармашками или длинная полоска из фланели, разделенная на 10 клеток.

2. Десять цветных квадратиков, наклеенных на бархатную бумагу (или фланель).

ХОД ИГРЫ

Воспитатель демонстрирует детям панно. Рассказывает: «Когда вырезали и наклеивали этого петуха, то использовали бумагу пяти цветов, каждый цвет был двух оттенков: светлого и темного или яркого и темного. Нужно внимательно посмотреть на петуха, отметить (назвать) детали красного цвета и подобрать такого же цвета квадратики». Вызывает ребенка. «У петушка красный гребешок и темно-красные сапожки», — говорит девочка и откладывает 2 квадратика соответствующих цвета и оттенков. Следующий ребенок рассказывает: «У петушка оранжевые и светло-оранжевые перышки на шее». Аналогичным образом отмечают все остальные цвета и оттенки: желтые и ярко-желтые перья на грудке и на боках, синие и темно-синие перья на хвосте, коричневые и темно-коричневые перья на крыльях.

11. Цветное лото

ЦЕЛЬ

Развивать у детей умения различать 4 оттенка одного цвета, называть предметы одного цвета, но разных оттенков.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Четыре карты, разделенные на 4 клетки, в которых изображены предметы одного цвета, но разных оттенков: красного — звезда, флажок, цветок, вишни; желтого — лимон, подсолнух, репа, груша; зеленого — виноград, ель, лист растения, огурец; синего — василек, колокольчик, слива, воздушный шарик.

2. Бумажные квадратики таких же цветов и оттенков.

ХОД ИГРЫ

Воспитатель раздает детям карты, а посередине стола кладет 16 квадратиков четырех цветов разных оттенков. Предлагает детям отобрать по 4 квадратика таких же цветов, как предметы на их картах, и разложить их по соответствующим клеткам. Затем просит рассказать, какие оттенки какого цвета использованы художником. Например:

«У меня все предметы желтого цвета, но разных оттенков. Лимон — светло-желтый, подсолнух — ярко-желтый, груша — темно-желтая...» Или:

«У меня синие предметы, но разных оттенков. Самый темный синий цвет — это слива, самый яркий — василек, самый светлый — колокольчик».

12. Подбери чашки к блюдам

ЦЕЛЬ

Научить детей различать несколько оттенков розового, фиолетового и оранжевого цвета и использовать названия оттенков цвета в речи; ознакомить с разными способами различения оттенков одного цвета.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

Наборное полотно, блюдца и чашки разных цветов и оттенков (вырезаны из бумаги и наклеены на картон). В блюдах можно сделать прорезы, чтобы вставлять чашки.

ХОД ИГРЫ

Воспитатель вставляет в наборное полотно блюдца розового, фиолетового и оранжевого цвета (разных оттенков) и рассказывает: «В магазин сначала привезли блюдца. Продавцы расставили их по полкам. На верхнюю полку поместили вот такие блюдца. Какие? На среднюю — вот такие. Какие? На нижнюю? *(Дети называют цвет блюдца.)*»

Одинакового ли оттенка блюдца на верхней полке? на средней? на нижней?

Потом привезли чашки. Давайте поможем продавцам подобрать к блюдам нужные чашки. Они должны быть такого же цвета и оттенка, как блюдца».

Воспитатель кладет на стол коробку с картонными плоскими чашками, вызывает троих детей. Одному ребенку он поручает подобрать и вставить в прорезы чашки к блюдам, стоящим на верхней полке, другому — к блюдам на средней полке, а третьему — к блюдам на нижней полке. Одобряет правильные действия детей. Спрашивает каждого ребенка, какого цвета чашки он отобрал.

Далее задание выполняют другие дети.

ХОД ИГРОВОГО УПРАЖНЕНИЯ ВНЕ ЗАНЯТИЯ

Чашки лежат посредине стола цветной стороной вниз. Каждый играющий берет по 2–3 чашки и называет цвета блюдца, которые ему нужны.

Если ребенок правильно назвал цвет, воспитатель (а позже — ребенок, который исполняет роль ведущего) подбирает ему нужное блюдце. Если ребенок неправильно определил цветовой оттенок, блюдце ему не выдается.

13. Потерялся поясок

ЦЕЛЬ

Упражнять детей в различении большого количества оттенков (пяти-шести) одного цвета.

Совершенствовать навык описания предметов одежды (платьев, пальто, курток и др.).

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Таблицы с наклеенными на них платьями (пятью-шестью), пальто или куртками, вырезанными из бумаги одного цвета, но разных оттенков. (Одежда разного фасона. Картинки можно взять из журналов мод.)

2. Три бумажных пояска, подходящих по оттенку к какому-то одному платью, одному пальто и одной куртке.

ХОД ИГРЫ

Воспитатель вывешивает перед детьми одну из таблиц, например с изображениями шести платьев синего цвета, разного оттенка, и рассказывает: «В магазин одежды привезли со швейной фабрики платья. Когда их вешали на плечики, от одного платья потерялся поясок. Вот он (показывает детям бумажный поясок). Попробуйте найти нужное нам платье. Если найдете, опишите его: назовите цвет, оттенок, расскажите о фасоне (какие у платья рукава, есть ли воротник, карманы, строчка, застежки и т. д.)».

Аналогично проводятся упражнения с другими таблицами, на которых изображены куртки или пальто.

14. Оденем кукол на прогулку

ЦЕЛЬ

Научить детей находить оттенки темнее или светлее данного цвета.

Научить детей рассказывать об одежде для кукол, используя в речи предложения со сравнительными оборотами типа «Шапочка на кукле темнее, а сапожки светлее, чем пальто».

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Панно с четырьмя куклами в зеленом, красном, коричневом и синем пальто. Волосы и чулки у кукол вырезаны из фланели или бархатной бумаги.

2. Восемь шапочек и восемь пар сапожек. Половина шапочек и сапожек более светлых оттенков, чем пальто, остальные — более темных. С обратной стороны шапочки и пальто подклеены бархатной бумагой или фланелью.

ХОД ИГРЫ

Воспитатель демонстрирует детям панно. Спрашивает, какого цвета пальто на куклах. Обращает внимание детей на то, что куклы еще не полностью одеты для прогулки: надо надеть на них шапочки и сапожки. Выставляет фланелеграф, на нем — шапочки и сапожки. Предлагает одеть куклу в красное пальто, подобрав для нее сапожки, которые светлее пальто, и шапочку, которая тоже светлее пальто.

Вызванный ребенок выбирает шапочку, сапожки и «надевает» их на куклу, а потом рассказывает, как она одета: «На кукле красное пальто. Шапочка и сапожки тоже красные, но светлее, чем пальто».

Далее воспитатель приглашает к столу сразу троих детей — они подбирают шапочки и сапожки для остальных кукол.

Затем задания видоизменяются: троим детям предлагают надеть на кукол более темные шапочки и сапожки, чем пальто.

В заключение игры дети подбирают шапочки темнее, а сапожки светлее, чем пальто, и наоборот. («На кукле шапочка темнее, а сапожки светлее, чем пальто».)

15. Махровые цветы

ЦЕЛЬ

Упражнять детей в подборе оттенков одного цвета с постепенным переходом от более темного оттенка к более светлому и наоборот.

Упражнять в описании цветка.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

Два набора разных по величине картонных лепестков одного цвета, но разных оттенков.

ХОД ИГРЫ

Воспитатель подзывает двоих детей, выдает по набору лепестков одного цвета. Лепестки раскладываются перед детьми в беспорядке. Воспитатель объясняет, что нужно выложить по одному махровому цветку. Первый ребенок должен составить цветок так, чтобы от середины к краю цвет лепестков становился все темнее, а второй — выкладывать лепестки от темной середины к светлым краям.

Когда дети выполняют задание, воспитатель предлагает им рассказать о своих цветах («У меня голубой махровый цветок. В середине цветка лепестки светло-голубые, а к краю они постепенно темнеют»; «У меня тоже голубой цветок, но середина

у него темная, точнее, темно-голубая, а к краю лепестки постепенно светлеют»).

16. Радужный хоровод

ЦЕЛЬ

Закрепить у детей знание цветов радуги в их последовательности.

Упражнять в умении рассказывать о цвете сарафанов и кокошников у матрешек.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Длинный конверт с семью матрешками, у которых прорезаны силуэты сарафанов и кокошников.

2. Семь прямоугольников из бумаги всех цветов спектра (красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый).

3. Картинка с изображением радуги.

ХОД ИГРОВОГО УПРАЖНЕНИЯ ВНЕ ЗАНЯТИЙ

Воспитатель ставит перед детьми на доске (мольберте) конверт с изображениями матрешек и рассказывает: «Семь подружек-матрешек устроили хоровод и увидели в небе семицветную радугу. Захотели они быть похожими на нее и решили надеть сарафаны таких же цветов, но забыли, в каком порядке расположены цвета в радуге. А вы, дети, помните? Вот семь прямоугольников таких же цветов, как дуги в радуге. Давайте сделаем радужный хоровод матрешек».

Дети по очереди вставляют в конверты по одному цветному прямоугольнику. Потом воспитатель спрашивает, правильно ли подобраны цвета сарафанов и кокошников, в таком ли

порядке, как в радуге. Для проверки показывает картинку с изображением радуги и просит рассказать, как же одеты матрешки в хороводе. «Первая матрешка — в красном сарафане и кокошнике, вторая — в оранжевом, третья...» и т. д. Подводя итоги, воспитатель обращает внимание детей на постепенный переход цвета от красного к фиолетовому.

17. Составь букет

ЦЕЛЬ

Научить детей различать теплые и холодные цвета, закрепить в активном словаре их названия.

Закрепить в речи детей обобщающие слова: *теплые, холодные* (цвета) — и поупражнять в употреблении этих слов.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Две картинки. На каждой нарисована цветочная ваза. В вазах — зеленые стебли. На концах стеблей наклеены кружки нейтрального цвета (серые, белые) из фланели или бархатной бумаги. На одной вазе — узор теплого цвета, на другой — холодного.

2. Головки цветов, вырезанные из бумаги разного цвета: голубые, синие, фиолетовые (холодные тона); желтые, оранжевые, красные (теплые тона). С обратной стороны цветы подклеены бархатной бумагой или фланелью.

ХОД ИГРЫ

Воспитатель показывает детям картинки с вазами и предлагает составить 2 букета: один — из цветков теплого цвета, который напоминает цвет огня, а другой — холодных тонов, которые похожи на цвет неба, воды, льдин.

Воспитатель ставит фланелеграф, на котором в беспорядке прикреплены головки цветков. Для выполнения упражнения он вызывает двух или четырех детей. Дети находят нужные цветы и прикрепляют их на концы стеблей, потом рассказывают о своих букетах, например: «Я составил букет из красных, оранжевых и желтых цветов. Мой букет — из цветов теплых тонов». Или: «Мой букет из цветов холодных тонов — голубых, синих и фиолетовых».

ХОД ИГРОВОГО УПРАЖНЕНИЯ ВНЕ ЗАНЯТИЙ

I вариант

Вне занятий игру можно проводить как настольную. Для настольной игры игровые пособия можно сделать меньшего размера и без подклейки фланелью или бархатной бумагой. 4–6 детей делятся на 2 команды (по 2–3 человека). Одна команда занимается составлением букета холодных тонов, другая — теплых. Цветы лежат посередине стола. Выигрывает та команда, которая правильно и быстро составит букет.

II вариант

Картинки с вазами расположены посередине стола, рядом — цветы. Каждый играющий берет одинаковое количество цветов, затем все по сигналу воспитателя начинают определять, в какую вазу следует поместить тот или иной цветок. Выигрывает ребенок, который быстрее всех и правильно разложит свои цветы.

18. У кого букет больше?

ЦЕЛЬ

Научить детей различать теплые и холодные цвета, закрепить в активном словаре их названия.

Закрепить обобщающие слова *теплые, холодные* (цвета) и поупражнять детей в употреблении этих слов.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Игровое поле (лист бумаги) с нарисованной извилистой тропинкой из маленьких прямоугольников и кружков (на них воспитатель перед игрой выкладывает цветы холодных и теплых тонов).

2. Кубик: 3 грани окрашены в холодные цвета, 3 — в теплые. На гранях точки: 1, 2 и 3.

3. Картинки с вазами и цветы из набора к игре «Составь букет» и дополнительные (в большом количестве).

4. Фишки по числу играющих.

ХОД ИГРЫ

Играют двое—четверо детей (если играют 4 человека, то двое собирают цветы для букета холодных тонов, а двое — для теплых). Дети договариваются о том, кто из них какой букет будет собирать.

Играющие поочередно бросают кубик. Если у ребенка, собирающего цветы для «холодного» букета, верхняя грань кубика будет окрашена в холодный цвет, он передвинет свою фишку на столько прямоугольников, сколько точек на этой грани кубика. Если кубик ляжет на грань теплого цвета, ребенок бросает кубик еще раз. Если опять неудача, он отдает кубик противнику. Когда фишка попадает на цветок нужного тона, ребенок «срывает» его и помещает в вазу (на стебель). Выигрывает тот, кто, пройдя по всей тропинке, соберет наибольшее количество цветов.

Если играют четверо, то в конце подсчитывается общее для каждой пары количество цветов.

19. Костюмы для петрушек

ЦЕЛЬ

Научить детей подбирать контрастные цвета (для костюмов петрушек); закрепить представления о контрастных цветах.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Панно, на котором изображен спектральный круг с двойной передвигающейся стрелкой и танцующими петрушками (3–6). Костюмы петрушек должны быть вырезаны из бархатной бумаги нейтрального цвета.

2. Половинки костюмов из цветной бумаги красного, оранжевого, желтого, зеленого, голубого, синего и фиолетового цвета (по 2 каждого цвета). С обратной стороны половинки костюмов подклеены бархатной бумагой или фланелью.

ХОД ИГРЫ

Воспитатель демонстрирует панно, обращает внимание детей на круг и объясняет, что он окрашен во все цвета радуги и в том же порядке. За красным цветом следует оранжевый, за оранжевым — желтый и т. д. Цвета в круге расположены друг напротив друга. Стрелка соединяет 2 цвета. Например, одним концом показывает на оранжевый цвет, а другим — на синий. Цвета, которые находятся друг напротив друга, называются контрастными. Они сильно отличаются один от другого. И если сшить костюм из ткани двух контрастных цветов, он получится очень ярким, бросающимся в глаза. Такие костюмы шьют для веселых петрушек.

Затем воспитатель предлагает детям подобрать каждому петрушке половинки для костюма контрастных цветов. Дети поочередно подходят к панно, с помощью стрелки определяют контрастные цвета, находят нужные половинки, прикрепляют их, называют цвет костюма. Когда все петрушки окажут-

ся в цветных костюмах, воспитатель обращает внимание детей на яркость, красочность, пестроту одежды петрушек.

Повторно проводя упражнение, воспитатель прикрывает спектральный круг листком бумаги, и дети по памяти подбирают контрастные цвета для костюмов, а потом с помощью стрелок проверяют правильность выполнения задания.

20. Две сестренки

ЦЕЛЬ

Развивать у детей связную речь: умения описывать внешность, одежду, использовать в рассказах сравнения.

Уточнить в речи детей названия предметов одежды и их частей.

Выяснить, знают ли дети названия основных и дополнительных цветов.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

Панно с изображением двух девочек. Посредине — на уровне шеи и немного выше колен — прикреплены листы бумаги в виде страниц альбома, на которых нарисованы предметы одежды (майки, трусики, 2 платья разного фасона; 2 платья с фартуками; юбка с блузкой и сарафан с блузкой; блузка, безрукавка и юбка; свитер, надетый поверх сарафана; пальто и куртка). При перелистывании страниц альбома девочки «меняют» наряд.

ХОД ИГРЫ

I вариант

Воспитатель предлагает детям познакомиться с двумя сестренками Томой и Светой. Рассказывает: «Это Тома. Она

темноволосая и кареглазая. А это Света. У нее светлые волосы и голубые глаза. Я начну рассказывать о сестренках, а вы будете помогать — описывать одежду девочек, сравнивать ее.

Каждое утро Тома и Света делали зарядку. Они надевали..? (открывает первую страницу и предлагает одному из детей продолжить рассказ). — Трусики и майки. У Тома майка голубая, а у Светы — синяя. У Тома трусики синего цвета, а у Светы — голубые.

— После зарядки сестренки умывались, — снова говорит воспитатель, — надевали платья и шли завтракать (переворачивает страницу и предлагает ребенку рассказать о платьях).

— У Тома платье красное с розовым воротником, а у Светы — розовое с красным воротником. Томино платье с короткими рукавами, а платье Светы без рукавов, с пуговицами.

— После завтрака сестренки всегда сами мыли посуду. Чтобы не запачкать платья, они надевали фартуки, — воспитатель переворачивает следующую страницу и предлагает кому-либо из детей продолжить рассказ.

— У Тома фартук белого цвета, — рассказывает ребенок, — у Светы он тоже белый. Но на фартуке Тома пришиты два кармана, а у Светы фартук с одним карманом.

— Собрались Тома со Светой на прогулку. Выглянули в окно, а на улице ветер, солнце за тучу спряталось. Прохладно. Надо потеплее одеться (воспитатель переворачивает страницу).

Кто-то из детей продолжает:

— Надела Тома юбку с кофточкой, а Света — сарафан с кофточкой. Кофточка у Тома зеленая, с длинными рукавами и манжетами, а у Светы — коричневая, тоже с длинными рукавами, но без манжет. Томина кофточка с воротником, а Светина — без воротника, но с бантиком.

— Посмотрела мама, как оделись ее дочери на прогулку, и велела одеться потеплее, — включается в рассказ воспитатель и переворачивает очередную страницу.

— Тома надела серую безрукавку, а Света — желтый свитер, — продолжает ребенок. — На безрукавке — черная отделка, а на свитере — узор на груди.

— Долго гуляли девочки. Стал накрапывать мелкий дождь, но сестренкам не хотелось уходить с прогулки. Сбежали они домой и надели..?

— Тома надела фиолетовое пальто, а Света — сиреневую куртку.

II вариант

Воспитатель обращается к детям: «Я вам буду показывать двух сестренек — Свету и Тому, а вы будете рассказывать об одной из них, не называя имени. Надо рассказать сначала о внешности девочки, о цвете ее волос, глаз, потом о том, как она одета: назвать одежду, обувь, цвет вещей. А все ребята должны узнать Тому или Свету по описанию».

Воспитатель открывает ту или иную страницу, а вызванный ребенок рассказывает. Например: «Эта девочка темноволосяя, с карими глазами. Она в фиолетовом демисезонном пальто с воротником и кармашками. На ногах у нее оранжевые гольфы с фиолетовыми полосками и серые ботинки. Это Тома».

Воспитатель побуждает детей при описании внешности девочек употреблять разнообразные слова и словосочетания: кудрявые волосы, голубоглазая, светлоглазая, светловолосая.

21. Кто как двигается?

ЦЕЛЬ

1. Для первого варианта: расширять словарь детей — использовать в речи глаголы, обозначающие разные движения животных (*летают, бегают, ползают*).

Развивать умение соотносить название глагола движения с действием животного (*летает — полетит, улетает — ...*).

2. Для второго варианта: закрепить в речи детей слова, обозначающие разные способы передвижения животных (*бегают, ползает, летает, плавает, прыгает*).

Подвести детей к классификации животных по способу передвижения.

3. Для третьего варианта: упражнять детей в точном названии движений животных (*бегают, прыгают, ползают, летают*).

Научить соединять в пары одинаково передвигающихся животных.

Развивать умение действовать совместно.

4. Для четвертого варианта: правильно, по смыслу употреблять слова, обозначающие движения животных, отбирать для предложений точные глаголы:

прилетел(а)	прибежал	отпрыгнул
улетел(а)	убежал	спрыгнул
залетел(а) или слетел(а)	забежал	запрыгнул
приплыл или подплыл	приполз	
уплыл	уполз	
заплыл	заполз	

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Для первого варианта: картонные домики с 3 окошками для картинок и окошком (балконом) на крыше для хозяина дома; предметные картинки с изображениями знакомых детям животных: воробей, голубь, ворона, бабочка, стрекоза (*летают*); лиса, волк, медведь, белка (*бегают*); жук, гусеница, змея, червяк (*ползают*).

2. Для второго варианта: на каждого ребенка — по 2–4 картинки с изображением по-разному передвигающихся живот-

ных. Например: рыба, лягушка, улитка, воробей; кузнечик, червяк, ласточка, волк и т.п.

У воспитателя имеется карточка с пятью полосками для выкладывания картинок.

3. Для третьего варианта: на двух детей — карточка, разделенная на 8–10 клеток; на каждого ребенка — набор картинок с изображением зверей, птиц, рыб, насекомых.

Наборы картинок для каждой пары могут быть такими:

заяц	кенгуру
щука	кит
ласточка	стрекоза
змея	гусеница
дельфин	тюлень
лиса	волк
кузнечик	лягушка
грач	бабочка
попугай	воробей
жук	улитка
белка	обезьяна
сорока	летучая мышь
медведь	лев
лебедь	ворона
петух	индюк

4. Для четвертого варианта: предметные картинки с изображениями животных с разными способами передвижения (звери, птицы, рыбы, насекомые). Таких животных на картинках должно быть по одному на каждого играющего. Например, на пятерых детей — пять летающих животных: бабочка, орел, кукушка, стрекоза, скворец; на одного ребенка — пять по-разному передвигающихся животных: олень, колибри, морж, кенгуру, кобра; фишки.

ХОД ИГРЫ

I вариант (вторая младшая группа)

Воспитатель показывает детям домики с разными по цвету крышами и рассказывает:

«В домике с красной крышей живет синичка. Она вышла на балкон и ждет гостей — тех животных, у которых есть крылья и которые тоже умеют летать. А в домике с желтой крышей живет лисичка. Она умеет быстро бегать и пригласила к себе зверей, которые хорошо бегают, и с балкона смотрит, не бегут ли к ней гости».

Первый раз можно ограничиться двумя домиками и раздать детям по 2 картинки с животными, основными движениями которых являются бег и полет. В игре могут участвовать 3 ребенка. Воспитатель спрашивает каждого, кто у него полетит к синичке и кто побежит к лисичке. Ребенок показывает свои картинки и говорит: «Бабочка полетит к синичке», «Волк побежит к лисичке», — и выкладывает свои картинки на окошки в домиках. Когда все картинки будут выложены, воспитатель указывает то на одну, то на другую картинку и спрашивает: «Кто прилетел к синичке?» Ребенок, к которому обращается воспитатель, отвечает: «К синичке прилетел воробей (голубь...)». «Кто прибежал к лисичке?» — «К лисичке прибежала белочка». Воспитатель обобщает: «У синички в гостях — все летающие животные, а у лисички — бегающие».

«Угостили синичка и лисичка своих гостей чаем с вкусными пирогами, и стали гости собираться домой. Кто сначала улетел? (показывает на тех или иных животных)». Ребенок отвечает: «Стрекоза улетела» и т. д. «Кто потом убежал домой?», «Кто последний улетел (убежал)?»

При повторном проведении игры воспитатель предлагает детям картинки с ползающими животными и добавляет еще один домик. Можно дать детям одну картинку с животным, которое ползает, а другую — с животным, которое летает или бежит, позже можно дать по 3 картинки. Воспитатель следит

за изменением глаголов в речи детей, в зависимости от действий животных (пополз, приполз, уполз).

II вариант (средняя группа)

Воспитатель говорит детям, что разные животные по-разному двигаются. Одни хорошо бегают, другие — летают, ползают, прыгают или плавают.

Раздает детям конверты с картинками и объясняет: «Докажите из конверта картинку и разложите их в ряд перед собой (может спросить каждого ребенка, какие животные изображены на его картинках). Я буду называть какое-либо *движение* животных, а тот, у кого животное умеет подобным образом двигаться, поднимет картинку и скажет, например, так: «Заяц прыгает» или «Стрекоза летает», — и положит свою картинку на полоску этой карточки (показывает). И у нас на каждой полоске соберутся животные, которые могут одинаково двигаться. Картинки на полоске кладите в ряд».

Если ребенок не сможет правильно назвать движение животного, то картинка остается у него. И в конце игры кто-либо из детей помогает ему.

Когда дети выложат на карточку все свои картинки, воспитатель называет какое-либо движение, а дети хором называют всех одинаково передвигающихся животных. Например, воспитатель: «*Плавают*» — Дети: «Кит, щука...»

Правила игры: 1) показывать то животное, которое передвигается соответственно названному движению; 2) выкладывать свою картинку на полоску карточки рядом с животными, так же передвигающимися.

III вариант (старшая группа)

Каждый играющий получает набор картинок (5 штук) с изображением разных животных и одну карточку с клетками на двоих. В игре могут участвовать 2 или 3 пары детей.

Воспитатель объясняет детям игровую задачу и правила игры: «Вам нужно объединить животных в пары, которые

одинаково двигаются. Например, лебедя и ворону, потому что эти птицы летают, или лису и волка, потому что эти звери бегают (если животные разных видов, например грач и бабочка, то в ответе следует употреблять слово “животные”). Пары животных вы будете составлять вдвоем на одной карточке. Кто-либо из вас положит на нее любую картинку из своего набора, а другой выложит рядом картинку с животным, которое так же движется. Получится пара животных. Потом другой выкладывает свою картинку, а его партнер по игре подбирает к ней картинку с животным из своего набора, т.е. вы будете действовать *поочередно*. Таковы правила этой игры. Когда вы выложите на карточку все картинки, то по очереди будете объяснять, почему так объединили своих животных («мы объединили змею и гусеницу в пару, потому что они ползают»).

В конце игры подводится итог. Воспитатель может за правильно составленные пары животных дать детям красные кружки (фишки). Можно сравнить результаты у 2–3-х пар детей. Одобрить совместную дружную работу вдвоем, соблюдение правил игры:

- 1) объединять животных в пары по одинаковому способу передвижения;
- 2) выкладывать поочередно картинки на карточку;
- 3) объяснять, почему так составлены пары животных.

IV вариант (подготовительная группа)

Воспитатель попеременно раскладывает картинки посредине стола и предлагает детям взять по одной с животным, которое летает (прыгает, плавает...).

Объясняет детям игровое задание и правила игры: «Нужно про своего животного составить три предложения, в которых обязательно должны быть такие слова: *прилетел, залетел, улетел*». Просит нескольких детей повторить эти слова.

В качестве примера может составить 3 предложения про снегиря, а детей попросить проследить, все ли названные слова будут в предложениях:

«Зимой прилетел в наши края снегирь».

«Снегирь поклевал ягоды рябины и улетел».

«Снегирь залетел за трубу на крыше дома и спрятался там от холодного ветра».

Воспитатель говорит детям, что за каждое правильно составленное предложение ребенок получит фишку. Если ошибку заметит другой ребенок и исправит ее, то он тоже получит фишку. Играющий может также получить дополнительную фишку, если он не только правильно употребит глаголы, но и проявит хорошие знания о данном животном, его образе жизни, среде обитания (животные Севера, жарких стран, пустынь).

В одной игре можно использовать от 2-х до 4-х наборов картинок в зависимости от интереса детей и их количества. При повторном проведении игры можно изменить содержание картинок (взять других животных) или частично поменять глаголы для предложений.

В конце игры воспитатель подводит итог — дети считают полученные фишки и определяют победителей.

Правила игры:

1. Выбрать животное, которое передвигается таким способом, на который указал ведущий.

2. Запомнить 3 слова, обозначающие движения животного, и включить их в свои предложения.

22. Что соединяет эти растения с предметами?

ЦЕЛЬ

Научить соединять в пары растения с теми предметами и изделиями, для которых они служат исходным материалом, отразить это в речи, используя подходящие по смыслу *глаголы* (изготавливают, плетут, пекут, варят, пилят, строят, вырезают).

Стимулировать речевую активность детей при совместном отборе картинок.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Предметные картинки с изображениями растений и изделий, изготавливаемых из них:

ива — *корзинка*

липа — *матрешка, ложка*

дуб — *стол, шкаф*

береза — *доски, линейка*

елка — *бумага, тетрадь*

подсолнух — *масло в бутылке*

клубника — *варенье в банке*

пшеничные колосья — *баранка, батон*

сосна — *деревянная изба*

травы — *копна сена*

хлопок — *вата*

2. Две картонные карточки, разделенные на 10 клеток, по 2 клетки в каждом ряду.

3. Фишки.

ХОД ИГРЫ

Дети делятся на 2 подгруппы с одинаковым количеством играющих. Каждая подгруппа получает карточку с клетками. Воспитатель складывает картинки с изображениями растений в стопку, а картинки с предметами и изделиями кладет посередине стола.

Воспитатель напоминает детям, как много пользы приносят людям разные растения: «Как много вокруг предметов, сделанных из деревьев, как много вкусных продуктов, изготовленных из овощных, ягодных, фруктовых и злаковых растений». Предлагает детям поиграть в игру «Что соединяет эти растения с предметами?». Объясняет правила игры: «В стопке лежат картинки с изображениями растений, а посередине стола — картинки с предметами и изделиями, которые изготавливаются из этих растений. Каждый возьмет по одной кар-

тинке из стопки и положит ее на клетку карточки с левой стороны. Картинки из стопки будете брать поочередно — сначала играющий из одной команды, потом — из другой. Затем вы начнете подбирать подходящие картинки, — те, на которых нарисованы предметы и изделия, изготовленные из растений, и класть их рядом на клетки карточки справа. Когда вы будете подбирать эти картинки, то советуйтесь друг с другом, чтобы ваш выбор был верным. Ведь вы играете одной командой, и результат будет общим для всех. Когда закончите, я положу фишку на правильно подобранные пары картинок. И вы поочередно будете объяснять, что делают из вашего растения. При этом постарайтесь называть разные подходящие слова — такие, как: *пилят, пекут, плетут, варят* и другие, а не только слова *делают* или *изготавливают*. За удачные слова команда будет получать дополнительные фишки».

Если возникают ошибки в подборе парных картинок, то воспитатель просит детей из другой команды исправить ошибку и при верном ответе фишка достанется им. Ответы детей строятся как предложения: «Из березы пилят доски», «Из ивы плетут корзинки» и т.п.

В конце игры каждая подгруппа подсчитывает количество выигранных фишек, определяют победителей. Воспитатель поощряет ту команду, члены которой были доброжелательны и помогали друг другу в игре.

Примечание. Ополевых культурах — подсолнечнике, хлопке, пшенице и др. — можно прочитать в журнале «Дошкольное воспитание» (2002. № 7. С. 65).

23. Новоселье у матрешек

ЦЕЛЬ

1. Для первого варианта: упражнять детей в понимании смысла пространственных предлогов и наречий (*на, над, под*,

рядом) — правильно располагать матрешек в окнах двухэтажного дома. Ввести в речь детей пространственные предлоги.

2. Для второго варианта: закрепить понимание в речи пространственных предлогов (добавить предлог *между*) и научить выделять их интонационно в своих ответах.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Для первого варианта: 2 карточки-домика с 6 окошками и 12 картинок с изображениями головок матрешек в платочках разного цвета: красного, синего, желтого, зеленого, оранжевого, голубого.

Размер картинок с матрешками равен размеру окошка.

2. Для второго варианта: 2 карточки-дома с 6 окошками и 12 картинок с изображениями головок матрешек в платочках разного цвета: красного, синего, желтого, зеленого, оранжевого, голубого.

ХОД ИГРЫ

I вариант

Играют 3 детей, которым воспитатель дает по 2 картинки с изображением матрешек, а на середину стола кладет карточку-домик и рассказывает: «Построили для матрешек новый дом. Вот этот. И для каждой матрешки выделили в нем комнату. Приехали матрешки к своему новому дому, а кто в какой комнатке будет жить и на каком этаже — не знают. Но мы им поможем. Я буду называть, где какая матрешка (в каком платочке) будет жить, а вы будете селить своих матрешек. Матрешка в красном платочке будет жить в комнате рядом с дверью (ребенок кладет картинку на окошко), а матрешка в желтом платочке — тоже в комнате рядом с дверью, но с другой стороны (другой ребенок кладет свою матрешку)».

Воспитатель обращается к этим детям: «Скажите, на каком этаже поселились ваши матрешки? (На первом.) Теперь будем заселять второй этаж. Матрешка в зеленом платочке

будет жить в комнате над дверью. Покажи, где ее окошко (обращается к 3-му ребенку). А где оно расположено? (*Над* дверью.) А на каком этаже ее комната? (На втором.)

Кто же будет жить над комнатой матрешки в желтом платочке? Это будет матрешка в оранжевом платочке. Покажи ее окошко. Где она будет жить? А еще выше (в мансарде) будет жить матрешка в голубом платочке. Над кем она поселится? (*Над* матрешкой в зеленом платочке.) Мы помогли всем матрешкам найти свои комнаты в новом доме. Они очень рады, что вы им помогли, и теперь будут праздновать новоселье».

При повторном проведении игры, после расселения матрешек, можно поупражнять детей в правильном применении в речи предлогов через вопросы: «Какая матрешка в... (цвет) платочке живет рядом (*над, под*) матрешкой в... платочке?» Позже в игре можно использовать такие ситуации, когда 1–2 матрешки приехали в новый дом не сразу и им какая-либо матрешка «объясняет», где остались свободные комнаты (с использованием предлогов), или какие-то матрешки решили поменяться комнатами, и одна из них рассказывает, где она жила раньше (на 1-м этаже *под* комнатой..., а теперь будет жить на 2-м этаже *над*...) и т.п.

II вариант

Играть могут 4 ребенка и заселять 2 домика. У каждого дома — разные по цвету крыши. Каждый ребенок селит в дом по 3 матрешки, дети в игре осваивают и предлог *между*. Рассказ воспитатель может построить аналогично рассказу для детей младшей группы или придумать какие-либо другие ситуации. Дети при повторении игры могут и сами заселить дома как хотят, но потом каждая матрешка рассказывает, где находится ее комната в доме. Матрешка, живущая на 2-м этаже (в среднем окне), рассказывая о местоположении своей комнаты (окна), употребляет предлог *между*. Воспитатель может спросить, где находится дверь дома («Между окнами матрешек в ... и ... платочках»). Воспитатель предлагает детям

выделять интонационно слова (предлоги), которые точно указывают, где кто живет.

24. Где находится твой дом?

ЦЕЛЬ

Расширять словарь детей за счет использования в речи предлогов и наречий: *около, возле, перед, позади, слева, справа, между* при описании местоположения дома.

Развивать диалогическую речь (старшая и подготовительная группы).

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Небольшие плоскостные картонные дома разного назначения: 4 одинаковых жилых дома, магазин, аптека, школа или детский сад, а также деревья, кусты, ограда, скамейки... Длинный лист картона или плотной бумаги для раскладывания на нем зданий и др.

2. Два игрушечных телефона (старшая и подготовительная группы).

ХОД ИГРЫ

I вариант

В средней группе играют 4 ребенка. Воспитатель предлагает детям сесть за два сдвинутых стола, на определенном расстоянии друг от друга перед полосой картона, и кладет перед каждым изображение жилого дома.

Рассказывает: «Построили в городе новую улицу. Сначала на ней появились одинаковые жилые дома. И вам предложили переехать в эти дома. Но как их отличить друг от друга? И вы решили озеленить новую улицу, посадить возле своих домов разные деревья».

Воспитатель раздает каждому играющему по 2–3 картинки с разными деревьями и предлагает посадить их возле своих домов, кто как хочет. Добавляет скамейки, песочницу...

Продолжает рассказ: «Очень мне хотелось посмотреть, как вы устроились на новом месте. Но как найти дом каждого из вас?» Обращается поочередно к каждому ребенку с вопросами: «Витя, скажи, пожалуйста, что растет *около* твоего дома? (в ответе ребенка обязательно должно быть слово, которое содержалось в вопросе воспитателя. Например: «*Около* моего дома растет высокая елка»). *Слева* или *справа* от твоего дома растет елка? Что находится *рядом* с елкой?» и т.п.

Воспитатель указывает на дом Вити и спрашивает, правильно ли он отгадал свой дом. Подробный разговор воспитатель проводит с каждым ребенком.

Далее проводит работу с предлогом *между*. Рассказывает: «На каждой улице, кроме жилых домов, строители построили и другие здания. Вот магазин». Воспитатель помещает между двумя жилыми домами магазин и спрашивает: «*Между* чьими домами находится магазин?» Ребенок отвечает: «Магазин находится *между* моим домом и Витиным».

Такую же работу педагог проводит, помещая на улице аптеку, детский сад. Может сделать и перестановку других объектов, например поместить скамейку между елкой и березой, и т.п. Важно, чтобы каждый играющий в своем ответе осознанно использовал предлог *между*.

В конце игры воспитатель обращает внимание детей, что теперь на новой улице есть все необходимое, не только жилые дома, но и нужные людям магазин, аптека, детский сад. Улица стала красивой, на ней между домами растут разные деревья и кусты, стоят скамейки...

II вариант

В старшей группе играют от 4 до 6 детей. Воспитатель заранее «строит» улицу на длинном листе картона, размещая

объекты не только в ряд, как в средней группе, но и впереди домов (растения, изгороди, скамейки), добавляет 1–2 высоких здания и деревья, частично видимые из-за домов, расположенных в ряд, и приглашает детей поиграть в игру «Где находится твой дом?».

Сначала дети рассматривают улицу, определяют, что на ней находится, замечают, что все жилые дома одинаковые и без номеров.

Воспитатель: «Вы будете новоселами. Каждый получил квартиру в одном из этих домов. Вы мысленно, молча выберите себе любой дом, чтобы пока, кроме вас, никто не знал об этом. Мне очень захотелось узнать, как вы устроились на новом месте. Я каждому позвоню по телефону и узнаю, где находятся ваши дома».

Педагог берет себе один телефон (игрушку можно заменить изображением мобильного, наклеенным на картон), а другой телефон отдает ребенку. Остальным играющим советует прислушаться к их разговору, чтобы потом определить, правильно ли отгадан дом.

Примерный диалог с ребенком: «Добрый день, Леночка! Как устроилась на новом месте? Хочу зайти к тебе и посмотреть на твою новую квартиру. Объясни мне, пожалуйста, как найти твой дом? Расскажи, что находится рядом с твоим домом?» (Если нужно, воспитатель задает вопросы, чтобы уточнить местоположение дома.)

Если по ходу игры окажется, что и другой ребенок загадал тот же дом, то воспитатель спрашивает о других объектах возле него. Например: «Далеко ли от твоего дома аптека? Что находится позади твоего дома?» и др. Делает вывод, что Лена и Юра — соседи, т.к. получили квартиры в одном доме.

В конце игры воспитатель говорит, чьи дома ему легче было найти, потому что в телефонном разговоре эти дети правильно указывали их местоположение, т.к. употребляли точные слова: *около, между, перед...* (дети могут назвать и остальные предлоги и наречия).

III вариант

В подготовительной группе в игре используется тот же наглядный материал, можно добавить еще 1–2 новых здания: школу, почту. Воспитатель может привлечь детей к построению улицы на длинном листе картона. Дополнительным материалом являются маленькие изображения такси, наклеенные на картон.

В игре принимает участие четное количество детей (4–6 человек). Воспитатель предлагает им объединиться в пары и объясняет ход и правила игры: «В каждой паре один будет новоселом и мысленно выберет себе любой дом на этой улице, а другой, его друг, захочет узнать, где тот поселился. Он позвонит по телефону и станет спрашивать новосела, где расположен его дом. В своих вопросах и ответах будете употреблять точные слова, обозначающие расположение дома среди других строений и предметов. В конце телефонного разговора новосел приглашает друга к себе на новоселье. Друг возьмет такси и остановит его возле нужного дома».

Воспитатель дает первой паре два телефона. А также может перед игровым действием вспомнить с детьми обстоятельные наречия и предлоги.

По ходу телефонного разговора детей воспитатель, если потребуется, напоминает им некоторые правила: начать разговор с приветствия, затем сообщить, кто говорит, — и о том, как можно закончить разговор.

Аналогично другие пары детей ведут телефонные разговоры. Во 2-м конце дети меняются ролями.

В конце игры воспитатель оценивает не только точность переговоров, но и манеру разговора — вежливость, приветливость.

25. Найди части к целому

ЦЕЛЬ

Развивать понимание отношений *целое и его части*.

Расширять словарный запас за счет названий частей знакомых предметов.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Предметные картинки с изображениями посуды, игрушек, мебели и др. Силуэтные картинки для 1-го варианта игры (средняя группа).

2. Карточки с контурным изображением знакомых детям предметов: транспорт, посуда, одежда и др.

3. Карточки с нарисованными основными частями этих предметов (части автобуса: корпус, окна, двери, колеса, фары).

4. Фишки 2-х цветов (для детей старшей и подготовительной групп).

ХОД ИГРЫ

I вариант (средняя группа)

Воспитатель показывает детям чайник. Спрашивает: «Что это? Что есть у чайника?» Поясняет, что чайник — это целый предмет, а носик, ручка и крышка — это *части* чайника. Предлагает детям поиграть в игру «Назови часть предмета». Раздает им силуэтные картинки с изображением знакомых предметов и предлагает загадать Мишке (или др. персонажу) загадки: «Назови какую-нибудь часть предмета, который изображен на твоей картинке. Пусть Мишка попробует отгадать, что это за предмет. Если Мишка правильно назовет предмет, то вы отдадите свою картинку». Дети называют одну или две части своего предмета поочередно; когда все картинки будут лежать перед Мишкой, он поясняет, как отгадал загадки де-

тей: «Сахарницу я узнал по ее частям — двум ручкам; пирамидку — по колечкам; лейку — по носику с дырочками».

II вариант (средняя группа)

Воспитатель: «У Мишки тоже есть картинки с предметами, и теперь он хочет загадать загадки. Он будет называть целый предмет, а вы — его части, какие знаете. Если вы правильно назовете части этого предмета, то получите от него картинку с предметом, у которого такие же части».

Мишка называет тот или иной предмет: цветок, грузовик, дом, стул, стол, кровать и др. Получив картинку, ребенок показывает на ней ту часть предмета, которую он называл. Может также назвать и другие части, которые увидел у предмета, изображенного на картинке, за что получит одобрение от Мишки.

III вариант (старшая группа)

Для игры используются карточки с контурным изображением предметов и карточки с нарисованными основными частями этих предметов. В начале воспитатель показывает детям картинку с изображением, например, дома. Обводит очертания дома и поясняет, что это целый дом, спрашивает: «А что это?» Указывая на крышу, стену, окна и двери, говорит: «Эти части дома, т.е. то, что есть у дома или из чего он состоит», — и предлагает поиграть в игру «Найди части к целому».

Раздает играющим карточки с контурным изображением предметов, а у себя оставляет карточки с нарисованными частями этих предметов и объясняет детям: «У вас имеется целый предмет без частей. Нарисованы лишь их контуры, т.е. внешние очертания, а у меня — карточки с частями к этим предметам. Посмотрите на мою карточку и скажите, у кого есть части этого предмета». Ребенок, узнав в контурном изображении автобус, отвечает: «Это части к автобусу: корпус, колеса, окна, двери». Если ребенок правильно назвал все части, то получает красную фишку, если же не все части — зеленую фишку, и такую

же фишку получит тот играющий, который дополнит его ответ. Затем воспитатель показывает остальные карточки с контурными изображениями корабля, самолета, чайника, сахарницы, стола, стула и др.

Во втором коне воспитатель меняет карточки с частями предметов. В конце игры подсчитывает фишки. Две зеленые фишки приравниваются к одной красной, и определяется победитель.

Усложнение. Воспитатель не показывает карточки с предметами, а перечисляет части к тому или иному предмету. А дети, угадав, от какого предмета эти части, говорят: «Это части корабля» или «Это части чайника» и т. д. За правильный ответ получают от воспитателя карточку с изображением угаданного предмета и кладут рядом со своей карточкой. В конце игры по сигналам воспитателя: «Целое!», «Части!» — поднимают то одну, то другую карточку.

IV вариант (подготовительная к школе группа)

Игровая задача: соединить в пары 2 карточки — карточку с контурным изображением предмета и карточки с частями этого предмета. Для этого одни дети получают карточки с контурными изображениями предметов, другие — карточки с частями предметов.

Игровые действия: ребенок с контурной карточкой называет свой предмет: «У меня — троллейбус», — и кладет карточку на середину стола. Другой отзывается: «А у меня — части троллейбуса», — и кладет свою карточку рядом и т. д. Затем дети меняются карточками.

В подготовительной группе играет четное количество детей. Дети получают по 2–3 карточки с контурными предметами и подбирают к ним карточки с их частями, которые вперемежку разложены посередине стола. Когда дети разложат карточки попарно, воспитатель, обращаясь поочередно к детям, спрашивает: «Целое?»

Ребенок. Кресло.

Воспитатель. Части?

Ребенок. Спинка, сидение, подлокотники, ножки.

Воспитатель. Целое?

Ребенок. Пальто.

Воспитатель. Части?

Ребенок. Рукава, воротник, карманы, пуговицы.

Если ребенок называет дополнительные части к предмету, которые не изображены на карточке, то получает еще одну фишку.

26. Из каких двух слов составлены названия?

ЦЕЛЬ

Развивать у детей интерес к родному языку — учить вслушиваться в звучание сложных слов, образованных из соединения слов, относящихся к разным частям речи — существительных и глаголов и др.

Научить отличать сложные слова от простых.

Расширять словарь детей за счет названий транспортных средств и бытовой техники (старшая группа), названий животных, явлений природы и профессий людей (подготовительная группа).

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Предметные картинки с изображением транспорта: пароход, паровоз, электровоз, самолет, вертолет, бензовоз, молоковоз, панелевоз, снегоход и бытовая техника: мясорубка, пылесос, соковыжималка, дырокол (не картинка, а предмет). Картинки с техникой с простыми названиями: трамвай, троллейбус, вагон, автобус, холодильник, люстра с лампочками, утюг, самовар... (старшая группа).

2. Предметные и сюжетные картинки с изображением людей таких профессий, как водолаз, вагоновожатый, пчеловод, лесоруб, оленевод, верхолаз, конькобежец, канатоходец и учитель, врач, продавец... Картинки с изображением водопада, снегопада, листопада, ледохода. Картинки с изображением зверей, птиц, рыб: носорог, муравьед, землеройка, горихвостка, трясогузка, мухоловка, вертишейка, шилохвость, вуалехвостка, меченосец (подготовительная группа).

3. Фишки.

ХОД ИГРЫ

Воспитатель: «Все, что мы видим и слышим, все, что делаем, все, что происходит в природе и в нашей жизни, имеет свое название. Слова *солнце, ветер, волны, дом, бегать, смеяться, помогать, лететь, зверь, птица* и многие, многие другие существовали в речи русских людей очень давно и много сотен лет не изменялись. Но некоторых слов в давние времена не было. Так, слово *луноход* появилось в речи людей, когда ваши папы и мамы были совсем маленькими детьми, а может быть, — за несколько лет до их рождения».

Воспитатель демонстрирует детям дырокол, показывает, как он действует — пробивает (прокалывает) дырки в бумаге. Спрашивает, как может называться такая машинка, если она прокалывает дырки. Слово *дыро-кол* — сложное слово, в нем слышится как бы два слова: дыра и колоть. Как вы думаете, дети, какие два слова можно услышать в словах: *бензовоз, пылесос*?

Затем предлагает поиграть в игру.

I вариант

В старшей группе воспитатель раскладывает посередине стола картинки изображениями вниз, предлагает каждому взять по две картинки и угадать, какие два слова соединились в названии машин, нарисованных на этих картинках.

Каждый играющий четко называет слова, деля их на две части: *ледо-кол*, *мясо-рубка* и т. д., а потом объясняет, из каких двух слов состоит их название.

При правильном ответе ребенок получает от воспитателя фишку. Затем картинки вновь смешиваются, и дети играют еще 1–2 кона.

II вариант

Воспитатель добавляет к картинкам со сложными словами картинки с простыми словами (лодка, автобус, трамвай, холодильник, утюг и др.).

Игровая задача: различать сложные и простые слова.

Игровые действия: отделить предметы, названные сложными словами, от предметов, названных простыми словами.

Воспитатель кладет все картинки на середину стола и предлагает каждому ребенку взять по 2 картинки: на одной из них изображен предмет со сложным названием, а на другой — с простым. Дети рассматривают картинки и оставляют себе ту, на которой изображен предмет со сложным названием, а воспитателю отдают картинку с простым названием, которую тот кладет на середину стола. Затем такие действия повторяют еще несколько раз. В конце игры дети отчетливо называют сложные слова, и воспитатель на каждую правильно отобранную картинку кладет фишку. Дети подсчитывают очки.

Для игры по второму варианту воспитатель может использовать так же геометрические фигуры разного цвета и величины: треугольники, четырехугольники, пятиугольники, шестиугольники, круги, овалы, трапеции, квадраты.

III вариант

В подготовительной группе воспитатель в ходе беседы напоминает детям о сложных и простых словах и задает им ряд вопросов:

1. Что нужно, чтобы приготовить фарш для котлет?

2. Какой транспорт используется для перевозки бензина (стенowych панелей, молока...)

3. Что движется по железной дороге с помощью электричества?

Затем показывает детям картинки с изображением зверей, птиц, рыб со сложными названиями — и объясняет, что все они имеют сложные названия. Просит детей назвать тех существ, которых они знают, и объяснить, из каких двух слов составлены их названия.

Воспитатель предлагает угадать названия, которые дети не знают, по двум словам, составляющим их.

Муравей и есть (муравьед)

Броня и носить (броненосец)

Муха и ловить (мухоловка) и др.

Воспитатель может сам рассказать, из каких двух слов сложились названия птиц: *трясо-гузка* и *гори-хвостка*. У гори-хвостки яркий хвостик, напоминающий цвет огня, а трясогузка при ходьбе постоянно трясет хвостиком. *Гузка* — задняя часть тела.

Далее воспитатель предлагает поиграть в игру «Угадай профессию людей» (или «Из каких двух слов составлены названия профессий?»).

Игровая задача: по описанию воспитателем рабочих действий людей определить их профессию.

Игровые действия: подойти к воспитателю и за ширмой молча указать на соответствующую картинку, получить фишку за правильный ответ.

Воспитатель объясняет правила игры: «Вы знаете, дети, что взрослые занимаются разным трудом. Одни лечат людей, другие на заводах делают автомобили, третьи добывают нефть. Их профессии называются по-разному. Среди этих названий есть такие, в которых соединены два слова. Я буду рассказывать, какую работу выполняют люди, а вы постарайтесь догадаться, как называется их профессия. Но не спешите вслух называть профессию: подойдите ко мне и за ширмой молча покажите на картинку. Если никто не отгадает, я выложу эту

картинку перед ширмой и вы все вместе назовете эту профессию и произнесете слово так, чтобы в нем было слышно, из каких слов составлено сложное название».

Воспитатель раскладывает 3–4 картинки с изображением людей разных профессий у себя за ширмой и ставит рядом коробочку с фишками. Затем предлагает детям описание каждой профессии поочередно. При составлении рассказов можно использовать нижеследующие примеры.

Водолаз. У людей этой профессии разная работа. Они могут осматривать подводную часть корабля, нет ли там пробоины, осматривать затонувшие корабли, могут изучать жизнь подводных обитателей: рыб, моллюсков... Как называется их профессия?

Оленевод. Эти люди разводят северных оленей и пасут их. На оленях, запряженных в легкие нарты, передвигаются по тундре. Кто они?

Конькобежец. Люди этой профессии спортсмены. Они соревнуются в быстром беге на коньках по ледовым дорожкам стадионов. Как их называют?

Пчеловод. Эти люди строят ульи, разводят пчел, собирают мед. Как называется их профессия?

Лесоруб. Эти люди работают в лесах. Они заготавливают бревна. Раньше они топорами рубили деревья, а сейчас используют электрические пилы и специальные машины. Как их называют?

Канатоходец. Этих смелых и ловких людей мы видим в цирке, когда они высоко над ареной идут по канату, держа в руках шест или зонтик для равновесия, чтобы не упасть. Кто они?

Верхолаз. Бывает так, что нужно что-то заменить, отремонтировать, покрасить на большой высоте. Например, в Петербурге на шпигеле Адмиралтейства (можно показать фото) нужно было установить кораблик, а в Москве на кремлевских башнях заменить звезды на гербы. И эти отважные люди работают высоко над землей. Как называется их профессия?

Можно добавить картинки с изображениями *сталева*ра, *воздухоп*лывателя (на воздушном шаре). В конце игры подсчитывают фишки и определяют победителей.

IV вариант

Воспитатель использует для игры пейзажные картинки, на которых изображены такие явления природы, как листопад, снегопад, ледоход, водопад, а также рамку или подставку для картинки.

Воспитатель рассказывает: «Вы знаете, что в погоде постоянно происходят разные изменения — то дует сильный ветер, то идет снег, то осыпаются осенью листья с деревьев, то вода выходит из берегов реки и затопляет вокруг леса, луга и т. д. Все эти природные явления имеют свои названия, например *разлив реки*, *наводнение* и др., некоторые названия — сложные, состоящие как бы из двух слов.

Давайте проверим, можете ли вы отличать сложные слова от простых. Я буду называть по три слова, обозначающих разные явления природы, а тот, кому я дам фишку, назовет нужное слово. Если он верно назовет, то в рамке (на подставке) все увидят картинку с изображением этого явления и фишка останется у него (см. образец компоновки текста). А если ошибется, то отдает фишку мне».

Если ребенок ошибется, то воспитатель отдает фишку другому ребенку. Ребенок, назвавший правильно слово, объясняет, какие *два* слова соединены в этом названии.

Примерные сочетания названий природных явлений:

снегопад, разлив, гроза;

дождь, *водопад*, туман;

наводнение, ветер, *листопад*;

ледоход, град, ураган.

27. Какой он? Какая она?

ЦЕЛЬ

Упражнять детей в составлении сложных прилагательных, состоящих из простых прилагательных и существительных, научить подбирать сложные прилагательные к животным (старшая группа) и людям (подготовительная группа).

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Предметные картинки с изображениями зверей, домашних животных и птиц с ярко выраженными внешними признаками: длинношей жираф, длинногривый конь, короткохвостый заяц и т.п. (старшая группа).

2. Картинки с изображениями литературных героев: Буратино, Карабас-Барабас, Красна девица, Добрый молодец, Баба Яга, Кощей Бессмертный и с изображениями людей разных рас (подготовительная группа).

ХОД ИГРЫ

I вариант

В старшей группе воспитатель кладет на стол стопку картинок с изображениями животных и поясняет: «На картинках нарисованы разные звери, домашние животные, птицы, насекомые. Каждый отличается от другого какими-то признаками, по которым их можно сразу узнать. Если я скажу, что у этого животного длинная шея, то вы сразу назовете ... (жирафа или гуся), а если я скажу, что у другого животного пышная грива, то вы назовете ... (льва). А можно вместо двух слов *пышная* и *грива* сказать *пышногривый*, а вместо двух слов *длинная* и *шея* сказать *длинношей*. Это сложные слова. Помните, такие слова вы составляли про транспорт и домашнюю технику (бензовоз, мясорубка...)»?

Воспитатель предлагает детям поиграть в игру «Какой он? Какая она?» и объясняет им игровую задачу — составить из двух слов, предложенных воспитателем, одно сложное слово о звере или птице, о том, какой он или какая она, и выполнить игровые действия — показать картинку с животным, к которому относится это сложное слово.

Воспитатель предлагает детям взять из стопки по 2 карточки и внимательно слушать слова, которые он будет произносить.

Слова могут быть такими:

длинный и хвост (обезьяна)	тонкий и хвост (мышь, крыса)
большая и голова (медвежонок)	красная и грудь (снегирь)
длинный и уши (заяц, осел)	горбатый и нос (лось)
короткий и хвост (заяц, козлик)	длинные и ноги (болотные птицы)
длинный и клюв (цапля, журавль, аист)	длинная и грива (конь)
тонкий и клюв (синица, колибри)	длинная и шея (гусь, лебедь, жираф)
пышный и хвост (белка, лиса)	легкие и крылья (бабочка и стрекоза)

Ребенок, составивший сложное прилагательное, называет его вместе с названием животного (*длиннохвостая мышь...*), показывает картинку и кладет ее на середину стола. В конце игры для закрепления сложных прилагательных воспитатель, указывая на ту или иную картинку, спрашивает: «Какой лебедь? Какая белка? Какая синичка?» и т. д.

II вариант

Воспитатель берет все картинки себе и предлагает детям поиграть по-другому. Объясняет, что картинку получит тот,

кто правильно назовет животное с тем признаком, который подходит именно к этому зверю или птице. Нужно быть внимательным к вопросам воспитателя, т.к. одинаковые признаки могут быть у разных животных. Воспитатель:

«Это домашнее животное с длинной гривой. Кто это?» Ребенок, догадавшись, о каком животном идет речь, отвечает: «Это длинногривый конь».

Воспитатель. Это зимняя птичка с красной грудкой. Как она называется?

Ребенок. Красногрудый снегирь.

Воспитатель. Это самый быстрый хищник с длинными ногами. Кто это?

Ребенок. Это длинноногий гепард.

Воспитатель. Это домашняя птица с длинной шеей. Кто это?

Ребенок. Это длинношейный гусь.

Воспитатель. Это большой лесной зверь с горбатым носом. Кто это?

Ребенок. Это горбоносый лось.

И т. д.

Дети, получившие картинки за правильный ответ, считаются выигравшими.

III вариант

В подготовительной группе воспитатель напоминает детям, что они уже составляли сложные слова, в которых соединяли по два разных слова — называли некоторые профессии людей: водолаз... (дети называют еще другие), животных: муравьед..., явления природы: ледоход... — и предлагает сегодня поучиться составлять другие сложные слова про людей. «Посмотрите друг на друга. У вас разный цвет волос, глаз. У одних — розовые щеки, у других — черные брови. Посмотрите на эти картинки. Это ... (Буратино). У него длинный нос. А это ... (Карабас Барабас). У него длинная борода. Вместо двух слов: нос и длинный можно сказать одно слово *длинноносый*,

два слова *длинный* и *борода* можно соединить в одно слово — *длиннобородый*».

Затем воспитатель предлагает детям поиграть в игру «Какой он? Какая она?» и объясняет: «Я буду называть людей с разными внешними признаками двумя словами, а вы из этих слов составите одно сложное слово и ответите на мой вопрос».

Воспитатель. Это был человек с бледным лицом. Какой он был?

Ребенок. Он был бледнолицый.

Воспитатель. У этой девочки голубые глаза. Какая была девочка? (*Голубоглазая.*) У Деда Мороза — белая борода. Какой был Дед Мороз? (*Белобородый.*)

Подобную работу воспитатель проводит со словами:

черные брови
длинные усы
высокий лоб
низкий лоб
карие глаза
серые глаза
короткие руки

розовые щеки
тонкие губы
длинные косы
тонкий нос
толстый нос
широкие плечи
длинные руки

Затем предлагает детям самим придумать про каких-либо людей предложения, в которых будут сложные слова.

Воспитатель: «Представьте себе, что вы идете по тротуару, а навстречу вам идут самые разные люди. Про них и составьте предложения».

Далее воспитатель предлагает по его описанию узнать сказочных героев, которые нарисованы на картинках. Если дети узнают, то увидят их изображения: «белолица, чернобровая, голубоглазая, длиннокосая» (Красна девица), «тонкогубый, впалощекий, бледнолицый, тонкорукий» (Кощей Бессмертный), «кареглазый, розовощекий, пышноволосый, широкоплечий» (Добрый молодец), «крючконосая, желтолица, седовласая» (Баба Яга).

Дождавшись ответов от нескольких детей, воспитатель показывает картинку с изображением сказочного персонажа. Затем просит повторить желающих детей по несколько сложных слов о внешности любого сказочного героя.

IV вариант

Игра проводится после того, как дети на познавательных занятиях познакомились с разными континентами Земли и народами, их населяющими. Можно накануне рассмотреть географический атлас «Мир и человек» (М., 1987), главу «Земля и ее жители».

Игру можно провести в виде рассказа о кругосветном путешествии на разные континенты и встречах с их жителями. Путешествие можно начать с Европы, в которую входит и часть нашей страны, России.

Воспитатель выставляет перед детьми изображения людей разных рас: европейца, американского индейца, африканского негра, 1–2-х представителей азиатских народов.

Игровая задача: при описании внешнего вида человека той или иной расы называть его признак сложным прилагательным. Например, воспитатель рассказывает, что большинство населения Африки — негры. У них черная (или темная кожа), они ... (чернокожие).

Игровые действия: показать на картинке изображение жителя того континента, про который рассказывает воспитатель.

Дети используют следующие сложные прилагательные: краснокожие, черноволосые (индейцы), желтолицые, узкоглазые (китайцы, японцы), белокожие (европейцы).

28. Почему они так называются?

ЦЕЛЬ

Приобщать детей к элементарному этимологическому анализу слов родного языка — понимать связь названий некоторых предметов с родственными словами, развивать способность к абстрагированию.

Развивать объяснительную речь детей.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. 10–12 карточек с тремя однородными предметами, один из которых связан по названию с другим родственным словом.

Подбор предметов на карточках:

клюква, черника,
крыжовник
ромашка, астра,
подснежник
роза, клевер, тюльпан
айст, синица, сова
жук, гусеница, муха
бескозырка, кепка,
фуражка

туфли, босоножки, ботинки
погремушка, мячик, юла
сорока, ласточка, кукушка
подберезовик, груздь,
мухомор
клевер, одуванчик, фиалка
лисичка, белый, опенок

2. Предметные картинки: подсолнечник, удав, скворечник, капустаница (бабочка), грабли, осьминог, пастух, беседка, подосиновик, опенок, грузовик.

ХОД ИГРЫ

I вариант

Перед игрой воспитатель рассказывает детям подготовительной группы:

«В русском языке есть слова, которые можно назвать родственными. Они как-то связаны между собой и похожи по звучанию. Например, слова *снеговик* и *снег*. Как вы думаете, дети, что связывает эти слова? Это родственные слова, потому что снеговика лепят из снега. А можно ли назвать родственными слова *снегирь* и *снег*? (Да.) Почему? (Снегири прилетают к нам зимой, когда земля покрыта снегом.)

Посмотрите на эти два предмета. Они называются *наперсток* и *перстень*. Есть такое слово *перст*, но сейчас это слово в разговорах не употребляется, потому что это старинное слово. А в далекие времена палец на руке называли *перстом*. Значит, слова *наперсток* и *перстень* являются родственными словами слову *перст*. Это слово можно встретить в волшебных сказках и в рассказах про старину».

Далее воспитатель предлагает детям сыграть в игру «Почему они так называются?», раздает детям по две карточки и объясняет, что на каждой карточке нарисовано по 3 предмета: 3 птицы, 3 цветка, 3 игрушки, 3 гриба и др. Среди 3-х предметов есть один, который является родственным какому-то другому предмету, названию цвета, движению или звуку: «Я буду рассказывать вам о таком предмете, а вы должны угадать его, положить на него фишку, а потом объяснить, почему он так называется и с каким родственным словом он связан».

Вопросы к детям:

1. Название этой ягоды связано с названием черного цвета. Как называется эта ягода и с каким родственным словом она связана? (*Черника — черный.*)

2. Этот цветок появляется первым ранней весной, едва лишь сойдет снег. Назови цветок и его родственное слово. (*Подснежник — снег.*)

3. Эту обувь носят летом в жаркую погоду. У нее нет носка и пятки. Как она называется и каким может быть ее родственное слово? (*Босоножки — босой.*)

4. Эта птица получила название из-за своего крика. Как она называется и как кричит? (*Кукушка — ку-ку.*)

5. А эта небольшая юркая птичка называется так, потому что в ее оперении есть синие перышки. Кто она? (*Синичка — синий.*)

6. Эта игрушка своим названием похожа на звук, который мы слышим во время грозы, только не такой громкий. (*Погремушка — гром.*)

7. Этот гриб растет в лесу под деревом с белым стволом. Как он называется и почему? (*Подберезовик — береза.*)

8. Название этого гриба такое же, как у лесного зверя, потому что он такого же цвета, как цвет шерсти этого животного. (*Лисички — лиса.*)

9. Этот цветок люди считают самым красивым и свое название он получил от розового цвета, хотя и бывает красным, желтым. Как называется королева цветов? (*Роза — розовый.*)

10. Когда это насекомое летит, то издает такой звук, по которому получил свое название. Как оно называется? (*Жук — жужжит.*)

11. Стоит ветру подуть на этот цветок, как от него отрываются пушинки и летят по воздуху. Как он называется? (*Одуванчик — дуть.*)

12. Этот головной убор не имеет козырька, а сзади у него ленточки. Как он называется? (*Бескозырка — козырек.*)

Если ребенок дает правильный ответ, то фишка у него остается, если ошибается, воспитатель забирает у него фишку и передает ее ребенку, который пожелает дать ответ на этот вопрос.

Выигравшими считаются дети, у которых две и более фишек.

II вариант

По слову найти предмет, название которого произошло от него.

Воспитатель кладет на середину стола картинки изображением вниз и предлагает детям взять по 2 штуки. Спраши-

вает, все ли знают, что или кто нарисован на картинках и, если нужно, дает пояснения.

Затем объясняет правила игры: « Я буду называть разные слова. От этих слов произошли названия предметов, нарисованных на ваших картинках. Если вы заметите связь между словом и своим предметом, то назовете его и поясните, почему вы так думаете».

Слова воспитателя

солнце
давить
скворец
капуста
сгребать
восемь
пастьба (коров)
беседовать
осина
пень
груз

Картинки для детей

подсолнечник
удав
скворечник
капустница (бабочка)
грабли
осьминог
пастух
беседка
подосиновик
опенок
грузовик

Примерные предполагаемые ответы детей:

Беседка — это небольшое строение в саду, где можно собраться и побеседовать друг с другом.

Граблями сгребают сено, мусор, опавшие листья.

Капуста — это овощ, листья которого объедают гусеницы бабочки-капустницы.

Скворец — это птица, для которой люди строят домики-скворечники.

Удав — это громадная змея, которая обвивается вокруг жертвы, давит и душит ее.

Подсолнух — это растение с желтыми лепестками, похожее на солнце.

Пастух — это человек, который пасет стадо коров (овец, коз).

Пень — это то, что осталось от спиленного дерева. На нем растут грибы опенки. И т. д.

За правильные ответы дети получают фишки.

ГЛАВА 2

ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ ПО ФОРМИРОВАНИЮ ЗВУКОВОЙ КУЛЬТУРЫ РЕЧИ

29. Лото «Определи первый звук в слове»

ЦЕЛЬ

Упражнять детей в выделении первого звука в слове.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

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

Предметные картинки на карточках:

а	у	и	о
автобус	удочка	иволга	овес
аист	усы	иголка	окунь
ананас	утка	индюк	ослик
арбуз	утюг	иней	осы
к	х	с	з
карандаш	халат	сено (стог)	замок
котенок	хлопок	сирень	заяц
краски	хоккеист	скворец	земляника
кузнечик	хомяк	собака	зонт
ж	ш	л	р
желуди	шалаш	ласточка	рак
жираф	шиповник	лесенка	редис
жук	шишка	лыжи	рысь
журавль	шкаф	лягушка	рябина
п	ц	ч	
палатка	цапля	чайник	
пила	циркуль	часы	
платье	цифры	черемуха	
портфель	цыпленок	черешня	

Сочетание предметов на карточке может быть разным:

- а) предметы, названия которых начинаются с гласных звуков (автобус, утюг, иголка, осы);
- б) предметы, названия которых начинаются с нетрудных для произношения согласных звуков (пила, кот, халат, платье);
- в) картинки на свистящие и шипящие звуки (сирень, циркуль, собака или: шапка, жук, шишка, жираф и т. д.).

Примерный набор карточек:

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

Под каждым изображением — полоска из трех одинаковых клеток.

ХОД ИГРЫ

Играют 4–6 детей. Педагог раздает детям карточки. Спрашивает, у кого название предмета со звуком *а* (*у, о, и, п...*). Тому, кто правильно назовет предмет, он дает кружок (в старшей группе) или карточку с соответствующей буквой (в подготовительной к школе группе), которую ребенок кладет на изображение предмета. Если к концу игры у некоторых детей останутся незакрытые картинки, воспитатель предлагает

назвать их и определить, с какого звука начинается слово. Выигрывает тот, кто закрыл все картинки. Позже дети подготовительной группы могут самостоятельно играть в эту игру.

30. Цепочка слов

ЦЕЛЬ

Упражнять детей в определении первого и последнего звука в словах.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

Карточки с предметными картинками (карандаш — шкаф — флажок — куст — топор — ракета — автобус — сук — ключ — чайник — кошка — ананас — сом — мак — крокодил — лук).

Размер карточек для занятия 12×7 см (10×6 см). Обратная сторона карточек подклеена бархатной бумагой или фланелью. Карточки выкладываются на фланелеграфе. Для настольной игры размер карточек — 8×5 см.

ХОД ИГРЫ

На столах у детей лежат карточки (одна на двоих). У воспитателя — карточка с изображением карандаша.

Воспитатель (объясняет): «Сегодня мы будем выкладывать цепочку из предметов. Наша цепочка начнется со слова *карандаш*. Следующим звеном цепочки будет слово, которое начинается с того звука, каким заканчивается слово *карандаш*. Кто из вас найдет предмет с таким названием у себя на картинке, подойдет к доске, присоединит свою картинку к моей и назовет свой предмет так, чтобы четко слышался последний звук в слове. Если вы, дети, найдете сразу два предмета, то прило-

жит картинку тот, кто нашел ее первым. А оставшуюся картинку присоедините позже, когда снова потребуется для цепочки слово с таким звуком».

Когда будет выложена вся цепочка (ее можно разместить на фланелеграфе по кругу), воспитатель предлагает детям хором называть предметы, начиная с любого указанного, слегка выделяя голосом первый и последний звуки в каждом слове.

ХОД ИГРЫ ВНЕ ЗАНЯТИЯ

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

31. Найди место звука в слове

ЦЕЛЬ

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

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

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

ХОД ИГРЫ

Воспитатель вешает или ставит на полочку доски карточки, на которых нарисованы автобус, платье, книга. Предлагает

детям сказать, что изображено на карточках. Спрашивает, какой одинаковый звук слышится в названиях предметов.

«Правильно — звук *а*. Этот звук есть в названиях всех предметов, но слышится он в разных местах слова, — поясняет воспитатель. — Одно слово начинается со звука *а*, в другом звук *а* находится в середине, а третье слово заканчивается этим звуком. А сейчас посмотрите на карточку (дается одна карточка на двоих-троих детей). Под каждой картинкой — полоска из трех клеточек.

Если звук, который я назову, вы услышите в начале слова, ставьте фишку в первую клеточку. Если звук слышится в середине слова, фишку надо поставить во вторую клеточку. Если звук — в конце слова, фишку ставят в третью клеточку».

ХОД ИГРОВОГО УПРАЖНЕНИЯ ВНЕ ЗАНЯТИЯ

Каждый ребенок получает карточку. Находит слово с названным воспитателем звуком, отмечает фишкой его позицию.

32. Подбери слово к схеме

ЦЕЛЬ

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

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

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

Предметные картинки:

с

сумка
сом
совок
скамейка

миска
капуста
весы
лиса

колос
ананас
автобус
лес

ш

шапка
шуба
шляпа
шар

мишка
ромашка
вишни
чашка

камыш
ландыш
душ
карандаш

ХОД ИГРЫ

I вариант

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

II вариант

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

33. Кто в домике живет?

ЦЕЛЬ

Упражнять детей в подборе слов с определенным звуком.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Карточки (из бумаги) в виде плоских домиков с четырьмя окошками. Под каждым окошком — кармашек, куда вставляется картинка (в том случае, если игра проводится с детьми на занятии). На чердачном окошке — буква.

2. Предметные картинки:

к	с	л	р
кот	слон	лось	рак
коза	собака	лошадь	рыба
кролик	сорока	белка	тигр
кенгуру	снегирь	волк	ворона
крокодил	лиса	иволга	воробей
			крот

з	и	ж
заяц	цыпленок	жираф
зебра	цапля	журавль
коза	курица	ежик
обезьяна	овца	жаба

ХОД ИГРЫ

Воспитатель помещает на доску 2–3 домика, а на стол кладет предметные картинки (или вешает наборное полотно с картинками). Рассказывает: «Для зверей и птиц построили домики. Давайте, дети, поможем животным расселиться. В первом домике могут жить те животные, в названии которых есть звук **к**, во втором — те, у кого в названии есть звук **з**. В каждом домике четыре квартиры. Найдите четырех животных и переселите в домик».

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

Когда домики будут заселены, воспитатель спрашивает: «Может быть, кто-то из зверей или птиц хочет жить рядом с другими соседями? Могут ли некоторые жильцы поменять домики?» Дети определяют, что курица из домика с буквой *ц* может переехать в домик с буквой *к*, а кролик — переехать в дом с буквой *л*, подальше от зубастого крокодила.

ХОД ИГРЫ ВНЕ ЗАНЯТИЯ

Играют трое-четверо детей. Каждый играющий получает домик. Воспитатель берет из стопки картинку с изображением животного, называет его, а дети определяют, в каком домике оно должно жить. Если животное может жить в разных домиках (например, жираф — в домике *ж* и в домике *р*), то картинку получает тот ребенок, который первым сказал, что это животное должно жить в его домике. Если окажется, что какому-то животному негде жить, потому что полагающийся ему домик уже заселен (например, кот может жить только в домике *к*), воспитатель предлагает детям подумать, куда можно переселить других животных, чтобы освободить ему место.

34. Кто быстрее соберет вещи?

ЦЕЛЬ

Упражнять детей в дифференциации звуков *с* — *ш*.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

Большая карта, посередине которой изображены 2 чемодана. По кругу нарисованы предметы одежды, в названиях которых есть звук *с* или *ш* (свитер, сарафан, сапоги, сандалии, костюм, шуба, шапка, шляпа, ушанка, шарф, шаль, рубашка). Между предметами — кружки в количестве от одного до

четырёх; 2 фишки разного цвета, кубик с кружками на гранях (от одного до шести кружков); квадратики разного цвета (по 8–10) (квадратики могут быть с буквами *с* и *ш*).

ХОД ИГРЫ

Играют двое детей. Один ребенок должен собрать в чемодан вещи, в названиях которых есть звук *с*, другой — вещи со звуком *ш*. Дети поочередно бросают кубик и передвигают свою фишку на столько кружков, сколько их обозначено на верхней грани кубика. Если фишка попадет на предмет, который имеет в названии нужный ребенку звук, он кладет на свой чемодан картонный квадратик. Выигрывает тот, кто больше вещей соберет в свой чемодан (наберет больше квадратиков).

35. Магазин

ЦЕЛЬ

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

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Большая карта, разделенная на 3 горизонтальные полосы — «полки». Полоски расчерчены на квадраты, в которых нарисованы предметы одежды, посуды. На первых двух «полках» — одежда, на третьей — посуда. В названиях всех предметов имеются звуки *с*, *ш*, *р*, *л*. Предметы, в названиях которых встречаются 2 звука (*с* и *р* или *р* и *ш*), представлены в двух вариантах (2 свитера, 2 сахарницы и т. д.). Под картинками нарисованы квадратики (на квадратик играющие будут класть «деньги»).

2. Деньги — бумажные карточки с буквами *с*, *ш*, *р*, *л*. Каждая буква должна быть в шести и более экземплярах. На мо-

неты с можно купить: сахарницу, стакан, сковородку, свитер, сарафан; на монеты **ш** — рубашку, шляпу, кувшин, чашку; на монеты **р** — сахарницу, свитер, рубашку и т. д.

ХОД ИГРЫ

I вариант

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

Выигрывает тот, кто быстрее израсходует свои деньги.

II вариант

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

36. Собери букет

ЦЕЛЬ

Упражнять детей в различении заданного звука в словах.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Карты с вазами (аппликация, рисунки). В каждой вазе — стебли, на концы которых прикрепляются головки цветов. На вазах — кармашки.

2. Карточки, на которых нарисованы буквы или цветы (вставляются в кармашки).

3. Разноцветные цветы, вырезанные из бумаги (каждый цвет целесообразно представить в нескольких экземплярах).

Ниже приводятся цвета со звуками *с, л, р, ж, з* в названиях:

<i>с</i>	<i>л</i>	<i>р</i>	<i>ж — з</i>
синий	голубой	красный	оранжевый
сиреневый	белый	розовый	желтый
красный	фиолетовый	оранжевый	зеленый
серый	зеленый	сиреневый	розовый
	желтый	серый	

Для игры на занятии следует на концы стеблей наклеить кружки из бархатной бумаги или фланели, а цветы с обратной стороны обклеить бархатной бумагой.

ХОД ИГРЫ

Воспитатель ставит перед детьми 2 или 3 карты, на которых изображены вазы со стеблями, фланелеграф с цветами разного цвета. Объясняет: «Сегодня, дети, мы будем составлять букеты из цветов разного цвета. В вазе, на кармашке которой ландыш, должны быть цветы такого цвета, в названии которого есть звук *л*. В вазе, на которой ромашка, должны быть цветы такого цвета и оттенков, в названии которых есть звук *р*. На каждый стебель нужно прикреплять по одному цветку».

Выполнив задание, ребенок называет цвет, выделяя голосом нужный звук, а остальные проверяют правильность ответа. Например: «В букете есть красный и розовый цветы. Я добавил оранжевый» (звук *р*).

ХОД ИГРОВОГО УПРАЖНЕНИЯ ВНЕ ЗАНЯТИЯ

Состав играющих — до пяти. Каждый получает карту с вазой. Воспитатель показывает цветы по одному и называет

их цвета. Если в названии есть нужный звук, ребенок говорит: «Голубой (белый, зеленый и т. д.) цветок годится для моего букета». Воспитатель передает ребенку цветок, тот прикладывает его к концу стебля. (Карты и цветы для настольной игры изготавливаются меньшего размера и без подклейки бархатной бумагой или фланелью.)

37. Найди пару

ЦЕЛЬ

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

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Диск, разделенный на 2 половины, по краю которого в верхней и нижней частях наклеено одинаковое количество кругов из бархатной бумаги (по 5–7 шт.). На диск прикреплена двойная стрелка, которую удобно передвигать.

2. Предметные картинки (на кругах такого же размера, как круги на диске), подклеенные с обратной стороны бархатной бумагой или фланелью: коза — коса, мишка — мышка, кит — кот, трава — дрова, крыша — крыса, усы — осы, катушка — кадушка, каска — маска, ком — сом, уточка — удочка, мак — рак, дом — дым.

ХОД ИГРЫ

Воспитатель помещает на фланелеграф диск с картинками (в верхней половине). Остальные картинки расположены на фланелеграфе или лежат на столе. Воспитатель предлагает детям поиграть в игру «Найди пару». Объясняет: «Этот диск разделен на две части. В верхней половине размещены разные

картинки. Одна стрелка указывает на картинку, а вторая — на пустой кружок внизу. На этот кружок нужно поместить картинку с предметом, его название звучит сходно с названием предмета, на который указывает верхняя стрелка».

Воспитатель вызывает к доске детей. Подобрал картинку, ребенок произносит оба названия, голосом подчеркивая их сходство и различие («Коса — коза»). Затем воспитатель передвигает стрелку на следующую картинку.

ХОД ИГРЫ ВНЕ ЗАНЯТИЯ

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

38. Построим пирамиду

ЦЕЛЬ

Упражнять детей в определении количества звуков в словах.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Рисунок пирамиды из квадратов, выполненный на листе бумаги. В нижней части каждого квадрата — кармашки для вкладывания картинок. В основании пирамиды — 5 квадратов, выше — 4, потом 3 и 2. Заканчивается пирамида треугольной верхушкой.

2. Предметные картинки — тех же размеров, что квадраты у пирамиды, содержащие в названиях от двух до пяти звуков: еж, уж, ус (2); мак, рак, жук, сыр, ухо, ком, сом (3); рыба, ваза, роза, лиса, утка, жаба (4); сумка, шапка, ветка, чашка, туфли, кофта, миска, кошка, мышка (5).

ХОД ИГРЫ

Воспитатель демонстрирует пирамиду, поясняет: «Эту пирамиду мы будем строить из картинок. В самом верху у нас должны быть картинки с короткими названиями, состоящими всего из двух звуков, ниже — из трех, еще ниже — из четырех звуков. А в основании пирамиды должны быть помещены картинки с названиями из пяти звуков».

Воспитатель вызывает поочередно детей для выполнения игрового задания. Ребенок берет картинку, отчетливо произносит слово и определяет в нем количество звуков. Например: «В слове *жук* три звука. Я поставлю эту картинку во второй ряд (от верха)». Или: «В слове *чашка* пять звуков, я поставлю картинку в нижний ряд». Ошибочный ответ не засчитывается, и картинка возвращается на прежнее место.

В процессе игры дети ищут картинки только для незаполненных квадратов. В конце упражнения воспитатель спрашивает о том, как устроена эта необычная пирамида.

ХОД ИГРЫ ВНЕ ЗАНЯТИЯ

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

39. Пирамида

ЦЕЛЬ

Упражнять детей в определении количества слогов в словах.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Изображение пирамиды из квадратов (в 3 ряда): внизу — 3 квадрата для трехсложных слов, выше — 2 квадрата для двухсложных и наверху — 1 для односложных слов. Снизу у квадратов кармашки.

2. Предметные картинки:

• на односложные слова:

сом	рак	лев
уж	лук	жук
рысь	гусь	тигр
ключ	сыр	волк
стул	мяч	шар
и др.		

• на двухсложные слова:

коза	кошка	рыба
жаба	белка	пингвин
овца	баран	кувшин
чайник	чашка	сумка
и др.		

• на трехсложные слова:

собака	корова	ворона
пеликан	попугай	кенгуру
тарелка	автобус	паровоз
малина	сапоги	цыпленок
и др.		

ХОД ИГРЫ

I вариант

Воспитатель (объясняет): «Сегодня мы будем строить пирамиду из картинок. В нижний ряд пирамиды нужно поместить картинки, названия которых состоят из трех частей, на-

пример: *ма-ли-на*; во второй ряд — из двух частей: *ры-ба*; в верхний квадрат — картинку, название которой не делится на части (односложное слово), например *гусь*».

Воспитатель вызывает к доске ребенка, дает ему несколько картинок (3–4). Одну — с односложным словом, две — с двухсложными словами и одну — с трехсложным словом.

Ребенок произносит названия предметов по слогам и вставляет картинки в нужные кармашки. Все остальные дети проверяют, правильно ли построена пирамида. Следующий ребенок получает новые картинки.

II вариант

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

ХОД ИГРОВОГО УПРАЖНЕНИЯ ВНЕ ЗАНЯТИЯ

Для настольной игры изготавливаются карты с изображениями пирамиды из квадратов (без кармашков). (Дети кладут картинки на квадраты.)

Каждый играющий получает карту с пирамидой, самостоятельно отбирает картинки с нужным количеством слогов и «строит» пирамиду.

Воспитатель проверяет, как выполнено задание.

40. Цветочный магазин

ЦЕЛЬ

Упражнять детей в делении слов на слоги.

Закрепить в словаре детей названия цветов.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Открытки с изображениями цветов, названия которых состоят из двух, трех и четырех слогов. Двухсложные: *роза, пион, астра, тюльпан, нарцисс, ирис*. Трехсложные: *ромашка, лилия, василек, гвоздика*. Четырехсложные: *незабудка, колокольчик, хризантема*.

2. Числовые карточки — «деньги» с двумя, тремя и четырьмя кружками.

3. Наборное полотно.

ХОД ИГРЫ

I вариант

Воспитатель предлагает детям поиграть в цветочный магазин и ставит перед ними наборное полотно с открытками, на которых нарисованы цветы. Рассказывает: «Это у нас цветочный магазин. В нем продаются разные цветы. Одни — с короткими названиями, например *пион*, другие — с длинными названиями, например *незабудка*. У каждого из вас есть числовая карточка с кружками. Это — «деньги». Вы будете покупателями, а я — продавцом. Покупатель может купить лишь тот цветок, в названии которого столько частей (слогов), сколько кружков на карточке. Вы придете в магазин, предъявите мне числовую карточку и произнесете название цветка по частям. Если вы правильно определили, какой цветок можете купить, то получите его. Если ошибетесь, цветок останется на прилавке».

Вызванные дети произносят по слогам названия цветов и отдают воспитателю числовые карточки.

В конце игры воспитатель сам показывает детям числовую карточку с двумя кружками, просит показать и назвать купленные цветы. Дети выходят с открытками к его столу и поочередно произносят названия своих цветов: «Роза... пион... тюльпан» и т. д. Потом воспитатель показывает карточку с тремя и четырьмя кружками, и дети произносят трехсложные, а затем и четырехсложные названия.

II вариант. Посадим цветы на клумбу

Воспитатель раздает детям открытки с изображениями цветов. Вывешивает перед ними наборное полотно с тремя полосками. В верхнюю полоску вставлена числовая карточка с одним кружком, в среднюю — с двумя, в нижнюю — с тремя. Предлагает детям «посадить цветы на клумбу»: в первую, верхнюю бороздку — цветы, названия которых делятся на две части (на два слога), в среднюю — цветы с названиями из трех частей, в нижнюю — с названиями из четырех.

Воспитатель вызывает детей сначала для посадки цветов в верхнюю бороздку, потом — в среднюю и, наконец, — в нижнюю. В заключение дети хором произносят названия цветов и определяют, правильно ли они посажены.

41. Включи телевизор

ЦЕЛЬ

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

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Таблица, на которой слева наклеены 2 длинных кармана один под другим для предметных картинок и букв, а справа — изображение телевизора; за экраном — карман (для демонстрации картинок).

2. Предметные картинки и карточки с буквами.

3. Картинки для телеэкрана: шар, ком, сом, рак, кит, кот, роза, ваза, утка.

ХОД ИГРЫ

Воспитатель объясняет детям: «Чтобы включить наш телевизор и увидеть изображение на его экране, нужно определить первый звук в словах — названиях картинок, помещенных в верхнем кармашке. По этим звукам вы составите новое слово. Если слово будет составлено правильно, на экране телевизора появится соответствующий предмет».

Воспитатель вставляет в верхний кармашек предметные картинки, например: матрешку, аиста, кота, — просит детей назвать первый звук в каждом из этих слов (*м, а, к*) и догадаться, какое слово можно составить из этих звуков (*мак*). Затем демонстрирует картинку с маком на экране.

Дети логопедической группы выделенный звук обозначают соответствующей буквой и читают получившееся слово.

Слова, которые можно составить по первым звукам: *ком* (кошка, ослик, мак), *кот* (ключ, обруч, топор), *рак* (рыба, арбуз, курица), *шар* (шишка, арбуз, рыба), *сом* (сани, осы, молоток), *роза* (рысь, обруч, заяц, автобус), *ваза* (волк, апельсин, замок, ананас).

Слова, которые можно составить по последним звукам: *ком* (замок, ведро, сом), *кот* (молоток, кресло, самолет), *рак* (топор, пила, волк), *шар* (ландыш, юла, трактор), *сом* (автобус, пальто, ком), *утка* (кенгуру, вертолет, носок, лодка).

42. Как их зовут?

ЦЕЛЬ

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

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Таблица с изображениями детей: девочек и мальчиков (четырех-пяти). Сверху — 4–5 длинных кармашка для предметных картинок, внизу — кармашки для букв.

2. Предметные картинки и карточки с буквами *а, у, о, с, л, м, ш, р*.

ХОД ИГРЫ

I вариант

Воспитатель предлагает узнать, как зовут девочек и мальчиков, изображенных на таблице. Объясняет, что для этого нужно определить первые звуки в словах — названиях предметов, нарисованных на картинках в верхних кармашках. Дети называют лошадь, арбуз, рака, астру — и приходят к выводу, что девочку зовут *Лара*.

Предметные картинки для прочтения (составления) имени *Шура*: шар, утка, рыба, апельсин; имени *Маша*: мышь, автобус, шишка, антенна; имени *Рома*: рука, осы, мак, автомобиль.

II вариант

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

III вариант

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

IV вариант

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

43. Поезд

ЦЕЛЬ

Учить детей определять наличие указанного звука в словах.

Упражнять в определении количества звуков в словах.

Упражнять в определении количества слогов в словах.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Длинное панно с изображением паровоза и трех вагонов.

В каждом вагоне по 3 окна (квадратики с кармашками внизу), на крышах вагонов прорези, куда вставляются таблички с кружками для обозначения количества звуков в словах (от 3 до 5) или для обозначения количества слогов в словах (от 1 до 3), а также таблички с буквами для определения наличия звука в словах.

2. Предметные картинки такого же размера, как окна с изображением животных (зверей и птиц) (можно использовать картинки из набора к игре «Кто в домике живет?»).

Картинки на один заданный звук *с*: слон, лось, рысь, собака, сова; *з*: заяц, зебра, коза, обезьяна; *ш*: кошка, мышка, лошадь; *ж*: жираф, журавль, ежик, жаба; *л*: лиса, лев, волк, верблюд; *р*: ворона, воробей, курица, крокодил.

Картинки на 3 заданных звука: жук, рак, сом, бык; на 4 звука: слон, лиса, волк, жаба; на 5: кошка, мышка, баран, зебра.

Картинки на односложные слова: лось, рысь, бык, слон, лев, волк; на двухсложные слова: жираф, кошка, жаба, коза, заяц, баран; на трехсложные: ворона, курица, собака, воробей, крокодил.

ХОД ИГРЫ

I вариант

Воспитатель показывает детям паровоз и 9 картинок с изображениями животных, объясняет: «Прибыл поезд для

зверей и птиц. В нем три вагона. Каждое животное может ехать только в определенном ему вагоне. В первом вагоне поедут животные, в названиях которых есть звук *с...*» и т. д.

Воспитатель вызывает троих детей и предлагает одному ребенку отобрать пассажиров для первого вагона (звук *с*), другому — для второго вагона (звук *ж*) и последнему — для третьего вагона (звук *р*). Затем он приглашает еще трех детей-контролеров (или одного ребенка), которые должны проверить, на своих ли местах пассажиры.

Далее воспитатель меняет таблички на вагонах, и дети подбирают животных, ориентируясь на названия со звуками *з, ш, л*.

II вариант

Воспитатель вставляет в прорези на крышах вагонов таблички с кружками и предлагает отобрать пассажиров, ориентируясь на количество звуков в словах.

Вызывает ребенка, дает ему картинку с изображением животного. Ребенок отчетливо называет его так, чтобы был слышен каждый звук в слове, затем говорит, сколько звуков в данном слове, и вставляет картинку в кармашек соответствующего вагона: «Бык должен ехать в первом вагоне, потому что в слове *бык* три звука: *б, ы, к*» и т. п.

III вариант

Воспитатель вставляет в прорези на крышах вагонов новые таблички с кружками. Объясняет детям, что в первом вагоне должны ехать животные, названия которых не делятся на части (односложные слова); те животные, названия которых можно разделить на 2 части, поедут во втором вагоне и т. д.

Можно назначить на роль кассира ребенка и дать ему числовые карточки с одним, двумя и тремя кружками. К нему поочередно будут подходить дети с картинками и рассказывать: «Я волк. Дайте мне билет на поезд». Кассир определяет

количество слогов в слове и дает числовую карточку: «Волк, ты поедешь в первом вагоне»; «Лиса, ты поедешь во втором вагоне» и т. д.

44. Магазин одежды

ЦЕЛЬ

Упражнять в определении первого звука в словах — выбирать («покупать») одежду по определенному звуку в начале слова.

Научить классифицировать одежду по видам на основе общих признаков: верхняя одежда, легкое платье, белье, головные уборы, обувь.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

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

ХОД ИГРЫ

I вариант

В средней группе в игре принимают участие 4 ребенка. Воспитатель кладет перед детьми таблицу с полосками и говорит, что это полки в магазине «Одежда». В магазин со швей-

ной фабрики привезли разную одежду, которую там сшили. Начинает раскладывать по полкам по 4 предметных картинки и спрашивает детей, как называются эти вещи. На верхнюю полку помещает картинки с изображением пальто, шубы, куртки и комбинезона, ниже — свитера, сарафана, платья, брюк. Затем головных уборов: шапки, шляпы, кепки, платка, и на нижнюю полку — обуви: сапог, ботинок, туфель, кед.

Приглашает детей пойти в магазин и купить по 4 вещи, по одной с каждой полки. Объясняет: «Я буду продавцом в магазине и продам товар тому, кто вежливо обратится ко мне и правильно назовет вещь, которую он хочет купить».

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

Затем дети меняются очередностью выбора товара. Кто выбирал одежду первым, покупает теперь последним. Часть картинок можно поменять.

II вариант

Воспитатель снова приглашает детей сходить в магазин, но уже с «деньгами». Показывает детям квадратики с буквами. Каждому ребенку дает по 2 квадратики с одинаковыми буквами и объясняет, что на эти деньги можно купить 2 вещи, название которых начинается со звука, обозначенного буквой. Если у кого-нибудь на квадратике будет написана буква *с*, то

можно купить свитер, но нельзя купить шляпу. Почему? Продавец продает одежду тому, кто правильно ее назовет, и отдаст такую букву, с которой начинается это слово.

О купленной одежде воспитатель просит детей рассказать друг другу — что они купили и когда будут носить эти вещи. Каждый ребенок рассказывает, обращаясь к сверстникам, например: «Я купила сапоги для зимы, а сандалии — для лета» или «Я шубу буду носить зимой, а шорты — летом» и т.п.

В конце воспитатель снова кладет перед детьми таблицу с полосками и предлагает разложить вещи на полке. Объясняет, что с краю полки лежит квадратик с буквой и на эту полку можно положить только такие вещи, название которых начинается с этого звука.

При повторной игре можно увеличить количество квадратиков или дать детям квадратики с разными буквами.

III вариант

В старшей группе играют 4–6 детей. Воспитатель увеличивает количество полок для товара (5–6) и раскладывает картинки с изображением предметов одежды по видам: верхняя одежда, легкое платье, белье, головные уборы и обувь.

Воспитатель приглашает детей в новый магазин одежды, чтобы посмотреть, какой товар туда завезли.

При рассматривании картинок воспитатель обращает внимание детей на то, что одежда разложена на полках в определенном порядке. Спрашивает: «Почему на одной полке стоят только сапоги, ботинки, тапочки, кеды? Каким словом можно назвать все эти предметы?» (*Обувь.*) А каким словом можно назвать предметы на полке, где лежат трусы, колготки, тельняшка? (*Белье.*) При рассматривании верхней одежды и легкого платья следует познакомить детей с такими названиями, как «верхняя одежда» и «легкое платье». Объяснить, если дети не знают, почему шубу, пальто, куртку, комбинезон называют верхней одеждой (эти вещи надевают сверху

легкого платья, в котором ходят в помещении в холодное время года, а в теплое могут находиться в такой одежде на улице). В больших магазинах есть разные отделы для одежды. Они называются... (дети перечисляют их названия).

Воспитатель предлагает поиграть в магазин одежды. Раздает детям по 3 квадратика с разными буквами — это деньги. На эти деньги можно купить по одной вещи с каждой полки, если ее название начинается на тот звук, который обозначен буквой. «Какую обувь вы сможете купить, если на квадратике увидите букву *с* (сапоги или сандалии)?»

Перед началом игровых действий воспитатель закрепляет с детьми правила игры: *1. Покупать можно только одну вещь с полки. 2. Название вещи должно начинаться со звука, написанного на квадратике.*

Воспитатель берет на себя роль продавца и продает одежду тому покупателю, кто ее правильно назвал и выделил голосом первый звук в слове.

Конец игры воспитатель может провести в форме диалога между детьми — один ребенок рассказывает, что он купил и в каком отделе («Я купил куртку в отделе “Верхняя одежда”, брюки — в отделе “Легкое платье”, а сапоги — в обувном отделе»). Потом спрашивает своего собеседника, что тот купил. Диалоги могут проходить и как телефонные разговоры.

Выигравшими считаются дети, которые «купили» 3 вещи в разных отделах магазина.

IV вариант

Воспитатель кладет перед детьми таблицу с картинками с изображением одежды, сгруппированной по видам: зимняя и т. д., ставит коробку с буквами на квадратиках и предлагает первому ребенку купить только зимнюю одежду, второму — летнюю, третьему — весеннюю, четвертому — осеннюю. Объясняет, чтобы купить выбранную одежду, нужны «деньги» — буквы, с которых начинается название нужных каждому вещей.

Перед выполнением игрового задания воспитатель просит детей назвать правила игры:

1. *Выбрать одежду для определенного времени года.*
2. *Подобрать букву, обозначающую звук, с которого начинается название вещи.*

Купленные вещи дети раскладывают перед собой и по просьбе воспитателя называют обобщенным словом свой набор одежды: зимняя, весенняя, летняя, осенняя. Воспитатель спрашивает, отличаются ли так заметно весенняя и осенняя одежда друг от друга, как зимняя и летняя. Поясняет, что весеннюю и осеннюю одежду называют одним словом «демисезонная», т.е. одежда для двух сезонов года: весны и осени. Почему эту одежду для разных времен года можно назвать одним словом? Ответы детей должны показать, понимают ли они причину их объединения.

45. Цепочки

ЦЕЛЬ

Упражнять детей в выделении одинаковых звуков в начале и конце слов при соединении в цепочку карточек-домино.

Научить обозначить одной буквой два одинаковых звука в словах при соединении карточек (старшая и подготовительная группа).

Осуществлять контроль за действиями партнеров по игре (подготовительная группа).

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Наборы из 8 карточек-домино в 4-х конвертах. Карточки каждого набора и конверт обозначены своим значком (например, кружками одного цвета).

2. Буквы, написанные на маленьких картонных ромбиках:

для 1-го набора — *р, м, а, к, н, и, т*;

для 2-го набора — *к, л, н, ш, м, а, я*;

для 3-го набора — *а, р, о, к, с, м, ц*;

для 4-го набора — *д, ш, м, к, о, н, а*.

Картинки на карточках расположены в такой последовательности:

1. Зонт — тигр. Рак — ком. Муха — астра. Автобус — сук. Ключ — чемодан. Носки — иголки. Индюк — кит. Танк — кошка.

2. Троллейбус — сук. Колос — стул. Лук — клоун. Носок — карандаш. Шуба — аквариум. Морковь — ветка. Автобус — свинья. Яблоко — обруч.

3. Вагон — нога. Аист — топор. Рак — кресло. Очки — индюк. Клоун — нос. Свекла — аквариум. Мухомор — ранец. Цыпленок — куст.

4. Кнут — тетрадь. Дятел — ландыш. Шалаш — шлем. Месяц — цыпленок. Колпак — колесо. Облако — олень. Незабудки — иголка. Автобус — слива.

В каждом наборе первая карточка помечена звездочкой. С нее начинается составление цепочек.

ХОД ИГРЫ

I вариант (средняя группа)

Воспитатель берет себе две смежные картинки из набора и одну из них показывает детям, четко произносит название двух предметов, выделяя голосом последний звук в 1-м слове и первый звук во 2-м. Спрашивает детей: «Какие одинаковые звуки вы слышали в этих словах?» Подтверждает, что одно слово заканчивается этим звуком, а другое начинается с него. Затем раздает каждому ребенку по одной карточке и предлагает определить одинаковые звуки в названиях своих предметов. Произносить слова надо так, чтобы хорошо были слышны одинаковые звуки в конце и начале слов. Затем воспитатель снова

привлекает внимание детей к своей карточке и говорит, что хочет к ней присоединить другую карточку, потому что заметила: в названиях предметов, которые очутились рядом на 1-й и 2-й карточках, тоже есть одинаковые звуки. Какие?

«Давайте попробуем из всех карточек сделать вместе длинную цепочку. Посмотрите на мою вторую карточку и на свою. У кого-то из вас есть карточка, которую можно присоединить к моей. У кого такая карточка?»

Дети постепенно присоединяют свои карточки, удлиняя цепочку. При прикладывании ребенок называет два смежных предмета, выделяя в словах последний и первый одинаковые звуки. В готовой цепочке дети вместе называют все слова по порядку. Если дети испытывали затруднения и составляли цепочку с помощью воспитателя, то следует разобрать ее и еще раз составить с этими же карточками.

При повторном проведении игры дети упражняются с карточками из другого набора. А позже получают для составления цепочки не одну, а 2 карточки.

II вариант (старшая группа). Составь пары

У воспитателя ромбики с буквами из каждого конверта (цвет ромбиков свой в каждом наборе), а у каждого играющего ребенка — конверт с карточками.

Воспитатель предлагает детям разложить перед собой все карточки и составить из них пары. Объясняет, что соединять по две можно только такие карточки, у которых в названиях предметов есть *одинаковые* звуки. На 1-й карточке такой звук должен находиться в конце слова, а на 2-й, которую нужно присоединить, с такого звука слово должно начинаться.

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

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

III вариант. Сложи цепочки из трех карточек

Дети достают из своего конверта карточки, а воспитатель выкладывает из них перед каждым ребенком 4 карточки по 2 на расстоянии друг от друга. Из 1-го набора это будут такие карточки:

зонт	тигр
автобус	сук

муха	астра
носки	иголки

Чтобы воспитателю быстро выложить таким образом карточки перед каждым играющим, можно использовать полоски с написанными словами, расположенными в ряд: зонт — тигр, рак — ком, муха — астра и др.

Игровое задание: найти среди оставшихся карточек две такие, которые соединят их в цепочку из 3-х карточек.

В конце воспитатель предлагает детям проверить правильность соединения 3-х карточек в цепочку, поместив между ними нужные буквы: зонт — тигр — р — рак — ком — м — муха — астра. Во 2-м коне или при повторном проведении игры воспитатель может по-другому расположить карточки, начав не с первой, а со 2-й и 4-й, с 5-й и 7-й букв.

IV вариант. Составь длинную цепочку

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

V вариант (подготовительная к школе группа)

Воспитатель делит детей на пары. Один выкладывает цепочку из карточек-домино, другой его контролирует, т.е. следит за его действиями и при правильном соединении карточек кладет между ними ромбик с соответствующей буквой. В конце действий «контролер» произносит слова с одинаковыми звуками и сообщает, были или не были допущены ошибки при выкладывании цепочки. Потом дети меняются ролями и конвертами с карточками.

VI вариант. Найди недостающие звенья в цепочке

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

46. На каком месте этот звук?

ЦЕЛЬ

Научить определять место звука в словах — в начале, середине или конце слова (все группы).

Научить распределять 3 слова в определенных местах в зависимости от позиции указанного звука в названии животного, птицы и цветка (средняя группа).

Научить распределять 6 слов (старшая группа), 9 слов (подготовительная группа) на клетки карточек в соответствии с позицией данного звука в названиях зверей (или домашних животных), птиц и растений.

Объединять в группы зверей, птиц, растения (классификация).

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

Средняя группа:

1. Для каждого играющего по 2 карточки в виде домиков с буквой на крыше и по 1-й — в виде клумбы.

2. Предметные картинки:

- на звук *л* — лошадь, фиалка, дятел;
- на звук *к* — крокодил, гвоздика, цыпленок;
- на звук *т* — тигр, астра, аист;
- на звук *н* — носорог, одуванчик, филин.

Старшая группа:

1. Карточки из 6 клеток по 3 в каждом ряду с буквой наверху.

2. Предметные картинки (в конвертах):

- на звук *л* — лось, лук, голубь, яблоко, крокодил, дятел;
- на звук *р* — роза, ромашка, кенгуру, воробей, тигр, бобр;
- на звук *с* — собака, свинья, капуста, аист, колос, ананас;
- на звук *к* — кабан, крот, галка, свекла, волк, цыпленок.

3. Фишки 3-х цветов: красные — для обозначения зверей; синие — для птиц; зеленые — для растений.

4. Дополнительные картинки для замены выложенных на карточках.

Подготовительная группа:

1. Карточки с 9 картинками и наборы картинок в конвертах с буквами:

- на звук **л** — лошадь, ласточка, лук, слон, голубь, яблоко, осел, дятел, орел;
- на звук **р** — рысь, роза, ромашка, кенгуру, воробей, сорока, тигр, бобр, мухомор;
- на звук **с** — собака, свинья, снегирь, капуста, астра, аист, колос, ананас, абрикос;
- на звук **к** — кабан, крот, колибри, свекла, гвоздика, галка, волк, цыпленок, василек.

ХОД ИГРЫ

I вариант

В средней группе в игре принимают участие 4 ребенка. Воспитатель раздает детям по 3 картинки на определенный звук и выясняет, знают ли они названия зверей, птиц, цветов. Затем на примере со своим игровым материалом показывает, как следует играть: «У меня есть 2 домика и клумба (раскладывает карточки для картинок так, чтобы клумба была посередине между домиками). В домиках будут жить зверь и птица, а на клумбе будет расти цветок. На домиках написана буква ... (**к**), значит, в названии животных обязательно должен быть этот звук. Давайте проверим. Вот коза, вот утенок, а вот ромашка. В 1-м домике слева будет жить тот, у кого название начинается со звука ... **к**. Это ... (коза), а в другом домике — тот, у кого название кончается звуком **к**. Это ... (утенок), а посередине между ними на клумбе будет расти ... (ромашка), потому что у нее звук **к** находится в середине слова. Вот что получилось. В слове *коза* звук **к** в начале слова, в слове *ромашка* — в середине, в слове *утенок* — в конце».

Воспитатель раздает детям карточки-домики и карточку-клумбу и предлагает поселить своих животных и посадить цветок так, чтобы звук, написанный соответствующей буквой, был в начале, середине и конце слов.

Когда дети выполняют задание, воспитатель спрашивает каждого, какой одинаковый звук имеют все 3 слова, кто живет в 1-м домике, кто в домике справа и какой цветок вырос на клумбе. Оценивает результат. Воспитатель может поменять детям игровой материал и, если они не устали, провести второй кон игры.

II вариант (старшая группа)

Воспитатель приглашает детей поиграть в игру «На каком месте этот звук?». Дети берут по одной карточке, по букве определяют звук и называют его. Воспитатель предлагает взять конверт с картинками с такой же буквой, разложить перед собой. Объясняет игровое задание: «Во всех названиях ваших картинок есть одинаковый звук, но расположен он в разных местах слова. Одни слова начинаются с этого звука, в других он находится в середине слова, а в третьих — в конце слова. Вы разложите все картинки на карточке в 2 ряда. В 1-ю клетку ряда положите те, название которых начинается с этого звука, во 2-ю — те, где звук находится в середине слова, а в 3-ю — те, где слово оканчивается этим звуком».

Воспитатель может спросить 1–2-х детей, как они будут раскладывать свои картинки. Затем каждый играющий после выполнения задания называет слова первого ряда, потом — второго, выделяя интонационно одинаковый звук. Воспитатель может предложить по-другому ответить о расположении картинок на карточке — назвать сразу по два слова, начинающиеся на одинаковый звук, слова со звуком в середине и слова, заканчивающиеся на этот звук.

Далее воспитатель ставит перед детьми коробочку с фишками 3-х цветов и дает следующее задание — красными фишками отметить зверей, синими — птиц, зелеными — растения (положить фишки на картинки). А затем спрашивает, у кого сколько зверей, птиц, растений: «У кого слова, обозначающие зверей, начинаются с этого звука или у кого в названии птиц этот звук находится в середине слова, у кого название растения заканчивается этим звуком» и т.п.

Тот ребенок, который находит слова с таким расположением звука, называет зверя, птицу или растение и отдает фишку воспитателю. При правильном ответе воспитатель забирает фишку у ребенка, при неверном оставляет ему. Воспитатель задает такие вопросы, чтобы все дети имели возможность отдать свои фишки. Выигрывают те, у кого не осталось фишек на картинках.

III вариант (старшая группа)

Дети выкладывают картинки так же, как в первом варианте игры. Воспитатель проверяет правильность выполнения задания и дает каждому по 2 дополнительные картинки:

- для слов со звуком *л* — лошадь и орел;
- для слов со звуком *р* — сорока и верблюд;
- для слов со звуком *к* — гвоздика и утенок;
- для слов со звуком *с* — астра и абрикос.

Игровое задание: заменить этими картинками на карточке те, которые можно. А какие, догадайтесь сами.

После замены картинок дети рассказывают примерно так:

«Я заменил лошадь *лосем*, потому что в этих словах одинаковый 1-й звук, а дятла — *орлом*, потому что эти слова оканчиваются звуком *л*».

В словах со звуком *р* ребенок заменяет кенгуру на *верблюда*, а воробья — на *сороку* (звук *р* в середине слов) и т. д. Дети заменяют зверя на зверя, птицу на птицу, растение на растение.

Усложнение. Воспитатель дает детям другие картинки. На звук *л* — ландыш и елку, на звук *р* — корову и верблюда, на звук *к* — курицу и мак, на звук *с* — сливу и ирис.

Игровое задание: заменить любую картинку по сходству расположения звуков в словах (одинаковая позиция звуков в словах). Могут быть заменены *лось* на *ландыш*, *цыпленок* на *мак* и т. п.

IV вариант (подготовительная к школе группа)

Воспитатель предлагает детям взять по одной карточке с 9 клетками, лежащей лицевой стороной вниз, перевернуть ее и взять конверт с набором картинок, обозначенных такой же буквой, как на карточке.

Объясняет правила и игровые действия в игре: «На каком месте этот звук?»: «Нужно разложить картинки на клетки карточки так, чтобы в 1-й столбик попали слова, которые начинаются со звука, который обозначен буквой, во 2-й слова, где данный звук находится в середине слова, а в 3-й, где слово заканчивается на этот звук».

Заполненные карточки могут выглядеть так:

л

лошадь
ласточка
лук

слон
голубь
яблоко

крокодил
дятел
осел

к

кабан
крот
колибри

свекла
гвоздика
галка

волк
цыпленок
василек

р

рысь
роза
ромашка

кенгуру
воробей
сорока

тигр
бобр
мухомор

с

собака
свинья
снегирь

капуста
астра
аист

колос
ананас
абрикос

Для проверки выполненного задания воспитатель задает детям разные вопросы:

1. Назови все слова во 2-м столбике на карточке со звуком л. Что у них общего? (У всех слов звук л находится в середине.)

2. Назови все слова в последнем ряду на карточке со звуком *р* и скажи, что их отличает друг от друга. (Слова «ромашка», «сорока», «мухомор» отличаются разным расположением звука *р*. Слово «ромашка» начинается с этого звука, а «мухомор» оканчивается этим звуком.)

3. У кого на карточке есть два зверя с одинаковым расположением звука? (Кабан и крот, звук *к* и тигр и бобр, звук *р* в конце слов.)

4. Назовите растения с одинаковым звуком в словах в начале слова и в конце слова. (Роза и ромашка, звук *р* в начале слова, колос, ананас, абрикос, звук *с* в конце слова.)

5. У кого на карточке две птицы с одинаковым расположением звука в словах? (Воробей и сорока, звук *р* в середине слов.)

6. У кого на карточке в одном столбике зверь, птица и растение с одинаковым расположением звука в словах? (Слон, голубь, яблоко, звук *л* в середине слов), (волк, цыпленок, василек, звук *к* в конце слов.)

7. У кого во 2-м столбике на карточке два растения и одна птица? Что соединяет их? (Капуста, астра и аист звук *с* в середине, свекла, гвоздика и галка, звук *к* в конце слов.)

8. В каких столбиках на карточках есть два зверя и одна птица? Что их объединяет? (Кабан, крот и колибри, объединяет звук *к* в начале слов собака, свинья и снегирь, объединяет звук *с* в начале слов.)

9. У кого на карточке в 1-м ряду 3 зверя? Чем слова, обозначающие название этих зверей, отличаются друг от друга? (Рысь, кенгуру и тигр отличаются разным положением звука *р* в начале, середине и конце слов.)

Воспитатель следит, чтобы дети, выполняя задания, не путали столбик и ряд на карточках. Предупреждает их, что на многие вопросы будут отвечать не один, а двое детей, поэтому при любом вопросе воспитателя следует смотреть на свою карточку и решать, не относится ли вопрос и к нему.

За каждый правильный ответ ребенок получает фишку. В конце игры дети по количеству фишек распределяют 1-е, 2 и 3-е места.

47. Составь пары из картинок

ЦЕЛЬ

Упражнять детей в дифференцировании твердых и мягких согласных в словах (звуки *с* — *сь*, *н* — *нь*, *б* — *бь*).

Формировать у детей умение сообща выполнять общее задание.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

На 2-х детей карточка, разделенная на 2 столбика из 5 клеток, и по 10 предметных картинок.

Наборы картинок могут быть такими:

<i>с</i>	<i>сь</i>	<i>н</i>	<i>нь</i>	<i>б</i>	<i>бь</i>
слон	синица	носки	нитки	бобр	белка
лиса	гусь	ботинки	конь	банан	воробей
автобус	сирень	малина	пень	кабачок	бинокль
кисть	колосья	телефон	птенец	брюки	голубь
собака	василек	батон	вишня	рыба	автомобиль

ХОД ИГРЫ

Воспитатель знакомит детей с игровой задачей, игровым материалом и правилами игры: «В этой игре вдвоем нужно составить 5 пар картинок и расположить предметы, в названиях которых есть твердый согласный звук, — в левом столбике на карточке (показывает), а слово с мягким согласным — в правом столбике. Вот пара картинок: стрекоза и осел. Какую из них я должна поместить в левый столбик? Какую в правый? Почему? (Потому, что в слове “стрекоза” есть твердый звук *с*, а в слове “осел” — мягкий *сь*.) Вы возьмете из коробки по одной любой картинке и вместе решите, в какие столбики их следует поместить. Потом снова возьмете еще 2 картинки и т. д. В результате у вас должно получиться 5 пар

картинок: в правом столбике — слова с твердым звуком, а в левом — с мягким. Чтобы не ошибиться, вполголоса называйте каждый предмет на картинке. Сейчас я раздам каждой паре детей карточку, из которой вы узнаете, какие твердые и мягкие звуки в словах вы будете находить».

В игре могут участвовать 2–3 пары детей. Воспитатель напоминает правила игры (при повторной игре эти правила может напомнить кто-либо из играющих):

1) брать по одной картинке и вместе определять, в какой столбик на карточке их следует поместить;

2) раскладывать картинки в столбиках сверху вниз.

В конце игры воспитатель предлагает каждой паре детей назвать слова, соединенные в пары, — один ребенок называет слово с твердым звуком, а другой — с мягким, выделяя их голосом. Выигравшей считается та пара детей, которая выполнила задания без ошибок.

48. Разложи правильно

ЦЕЛЬ

Упражнять детей в различении твердых и мягких согласных звуков в словах, определении местонахождения этих звуков в словах (в начале, середине или в конце слов); формировать желание контролировать партнера по игре ради общего выигрыша.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

Карточки, разделенные на 3 клетки, со схемами расположения звуков в словах; предметные картинки, в названии которых имеются твердые и мягкие согласные звуки *р* — *рЬ*, *л* — *лЬ*, *т* — *тЬ*; маленькие картонные квадратики, на которых обозначены буквами твердые и мягкие согласные.

Наборы картинок могут быть такими:

<i>р — рь</i>		<i>л — ль</i>		<i>т — ть</i>	
репа	ромашка	лев	лось	тюлень	топор
курица	роза	лиса	лопата	тигр	тапочки
огурец	горох	малина	белка	платье	куртка
снегирь	сорока	слива	яблоко	утенок	конфета
фонарь	тигр	портфель	дятел	кровать	аист
ремень	телевизор	журавль	стул	лапоть	букет

При повторном проведении игры можно добавлять еще картинки, не содержащие в названиях данные звуки (лишние), заменять частично или полностью на картинки с другими предметами.

ХОД ИГРЫ

В игре могут участвовать 3 пары детей. Каждая пара подбирает слова с одним звуком, звучащим твердо и мягко (*р — рь* или *л — ль* или *т — ть*).

Воспитатель раскладывает картинки вперемежку в плоские коробочки для каждой пары, а сверху кладет по 2 квадратика с обозначением звуков лицевой стороной вниз. Затем показывает детям карточку с 3 клетками и схемами расположения звуков в словах и объясняет: «Нужно найти 3 картинки с предметами, в названиях которых есть твердые или мягкие согласные звуки. А чтобы узнать, какие именно, нужно перевернуть квадратик, на котором написаны буквы. Например, *р* — твердый согласный звук, а *рь* — мягкий. Мне нужно подобрать таких 3 слова с мягким звуком *рь*, чтобы в одном слове мягкий звук находился в начале слова, в другом — в середине, а в 3-м — в конце слова. Под каждой клеткой на карточке есть схема расположения звука в слове. Посмотрите, правильно ли я расположила свои картинки с мягким согласным звуком *рь*. В первую клетку я помещаю *рябину*, во 2-ю — *березу*, а в 3-ю — *фонарь*». Спрашивает

детей, почему так размещены картинки на карточке (потому что в слове *рябина* мягкий звук *рь* находится в начале слова... и т. д.).

Далее воспитатель поясняет, что играть дети будут парами, один будет подбирать и располагать на своей карточке слова с мягким звуком, другой — с твердым, а в конце игры проверят, правильно ли выполнено игровое задание не только у себя, но и у друга (своего партнера).

Выигрывает та пара детей, у которой нет ошибок в подборе картинок.

При игре следует соблюдать такие правила:

1. Выбрать 3 картинки, в названиях которых есть тот звук, какой обозначен на маленькой карточке.
2. Расположить картинки на своей карточке согласно схеме расположения этого звука в словах.

В конце игры дети называют слова, которые они подобрали и расположили на карточках, выделяя голосом звук в начале, середине и конце слова.

49. Составь букет из цветов и наполни корзину плодами

ЦЕЛЬ

Упражнять детей в дифференциации твердых и мягких согласных *р* — *рь*, *л* — *ль*, *с* — *сь* в словах.

Развивать общение детей в совместной деятельности.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

Для каждой команды детей — по 2 больших карты с изображением цветочной вазы и низкой корзины для плодов. Внизу карт — полосы для выкладывания фишек.

Цветы и плоды, вырезанные из картона:

нарцисс (*р, с*) — 2 звука
 ромашка (*р*) — 1 звук
 гладиолус (*л, л, с*) — 3 звука
 астра (*с, р*) — 2 звука

василек (*сь, ль*) — 2 звука
 лилия (*ль, ль*) — 2 звука
 сирень (*сь, рь*) — 2 звука
 тюльпан (*ль*) — 1 звук

апельсин (*ль, сь*) — 2 звука
 слива (*ль*) — 1 звук
 лимон (*ль*) — 1 звук
 репа (*рь*) — 1 звук
 огурец (*рь*) — 1 звук

груша (*р*) — 1 звук
 яблоко (*л*) — 1 звук
 гранат (*р*) — 1 звук
 свекла (*с, л*) — 2 звука
 помидор (*р*) — 1 звук
 морковь (*р*) — 1 звук

Фишки двух цветов: красные — для твердых согласных, синие — для мягких (14 красных и 14 синих + 3–4 лишних).

ХОД ИГРЫ

Каждая команда получает от воспитателя по 2 карты: одну — с изображением цветочной вазы, другую — с изображением корзины. На картах одной команды на вазе нарисованы буквы *р, с, л*, на корзине — *рь, сь, ль*. На картах другой: на вазе — буквы *рь, сь, ль*, а на корзине — *р, с, л*. По буквам на вазе и корзине дети узнают, с какими согласными — мягкими или твердыми — они будут подбирать цветы для букета и плоды в корзину. Воспитатель проверяет, знают ли дети, как обозначаются буквами твердые и мягкие согласные звуки (*р — рь*). На середину стола ставятся 2 подноса (один — с вырезанными цветами из картона, другой — с плодами) и коробочка с фишками. Воспитатель объясняет детям игровую задачу и правила игры: «Каждая команда составит букет из цветов и заполнит плодами корзину. В названиях цветов и плодов обязательно должны быть те звуки, которые указаны на ваших вазах и корзинах. Обратите внимание на то, что в некоторых словах имеется по 2, а в одном — даже 3 нужных вам

звука. Поэтому, когда найдете подходящий цветок или плод, сразу выкладываете на полоску столько же фишек: красных — для твердых согласных, синих — для мягких. Если 2 команды правильно определяют звуки, то у них окажется на полоске одинаковое количество фишек. А по сколько, узнаем в конце игры. И еще. Вы играете командами и выполняете общее задание. Поэтому сами договоритесь, как его лучше выполнить. Помогайте друг другу и проверяйте друг друга».

В конце игры воспитатель предлагает двум детям из каждой команды назвать слова с твердыми и мягкими согласными звуками. Спрашивает, какие звуки имеются в названиях плодов, а какие — в названиях цветов. Он также просит сосчитать красные и синие фишки и их общее количество и сравнить, одинаковое ли количество у 2-х команд.

При определении команды-победителя учитывается не только правильность выполнения задания, но и характер взаимоотношения детей в команде.

50. Составь пирамиду

ЦЕЛЬ

Упражнять детей в делении слов на односложные, двухсложные, трехсложные (старшая группа) и четырехсложные (подготовительная группа) слова.

Развивать умение работать парами — распределять работу между собой, контролировать друг друга и помогать.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

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

Для подготовительной группы карточка-пирамида с 4 рядами клеток для деления на слоги и 4-сложными словами, предметные картинки и маленькие карточки с цифрами.

ХОД ИГРЫ

I вариант

В старшей группе воспитатель показывает детям карточку и объясняет, что это пирамида, она построена из квадратов, расположенных в 3 ряда. Дети будут заполнять пирамиду картинками. В нижний ряд нужно поместить такие картинки, название которых можно разделить на 3 слога, например *со-ба-ка*, а в средний ряд — на 2 слога, например *пе-тух*. В верхний ряд надо поместить односложные слова, например *жук*. Каждую пирамиду будут составлять двое детей, т.е. дети будут работать парами. Картинки для своей пирамиды дети будут брать из низкой коробочки или с подноса.

Выбирать картинки для своей пирамиды можно по-разному: каждый играющий может взять любую картинку и поместить ее в нужный ряд или дети могут договориться между собой, кто и какой ряд клеток будет заполнять. Например: один из пары может находить картинки (4 шт.) для нижнего ряда, а другой — для среднего и верхнего рядов (5 шт.). Когда дети составят пирамиду, обязательно проверяют друг у друга, правильно ли подобраны слова по количеству слогов.

Перед игрой воспитатель спрашивает у детей, как следует составлять пирамиду из картинок.

После выполнения задания каждый играющий четко по слогам называет слова, т.е. названия картинок, которые он поместил в тот или иной ряд пирамиды. Если же дети не делили между собой ряды клеток, то воспитатель может предложить ребенку или назвать слова с определенным количеством слогов или по своему выбору по одному слову из каждого ряда.

Усложнение в игре может состоять в том, что картинки для 2–3-х пар выкладываются на общий поднос.

Оценка результата выполненного игрового задания дается не каждому ребенку, а паре детей.

Воспитатель может положить красную штрафную фишку на картинку, если она неправильно подобрана для определенного ряда пирамиды.

Победителем считается пара, которая составила пирамиду без ошибок.

II вариант

В подготовительной группе пара детей получает карточку с пирамидой, состоящей из 4-х рядов клеток, и подбираются картинки с одно-, двух-, трех- и четырехсложными словами.

Чтобы определить, кто из пары с каким количеством слогов будет подбирать слова для составления пирамиды, воспитатель предлагает каждой паре взять по одной маленькой карточке с цифрами 1 и 4, 2 и 3, которые кладет перед ними (их нужно перевернуть и по цифрам определить, кто какие ряды клеток будет заполнять картинками).

В процессе выполнения игрового задания дети, работающие парами, могут помогать друг другу и контролировать ход игры для успешного выполнения общей работы.

Оценку получает пара детей. Воспитатель может предложить двум парам оценить результаты друг у друга и, если найдутся ошибки, положить на картинку, название которой неправильно разделено на слоги, красную штрафную фишку.

Выигравшей считается та пара, которая не допустила ошибок.

51. Слоги и ударения

ЦЕЛЬ

Упражнять детей в делении на слоги двухсложных и трехсложных слов, выделять ударный слог в слове.

Научить изменять существительные с помощью уменьшительно-ласкательных суффиксов; соединять слова в одну группу, обозначающую зверей, птиц, растения или одежду (обобщение).

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Старшая группа: карточки, разделенные на 6 клеток, расположенные в 2 столбика, над которыми находятся схемы для слов с ударением на 1-м и 2-м слоге; картинки с изображением зверей, птиц, растений и предметов одежды.

для зверей для растений для птиц для одежды

Подбор картинок может быть таким:

Звери		Птицы	
кошка	коза	страус	снегирь
белка	лиса	дятел	сова
лошадь	овца	голубь	скворец
Растения		Одежда	
репа	морковь	фартук	пальто
ландыш	нарцисс	платье	халат
елка	сосна	свитер	трусы

2. Подготовительная группа: карточки из 9 клеток для трехсложных слов с ударениями на 1-м, 2-м или 3-м слогах; картинки с изображением птиц и растений. Их подбор может быть таким:

Птицы	Растения
курица	яблоня
кукушка	капуста
воробей	помидор
ласточка	дерево

сорока	береза
соловей	огурец
иволга	елочка
ворона	рябина
попугай	кабачок

I вариант

Играют 4 ребенка. Воспитатель раздает каждому играющему набор картинок (звери, птицы, растения или одежда) и карточку. Объясняет игровое задание: «Нужно определить в каждом слове ударный слог и расположить свои картинки в 2 столбика. На карточках над каждым столбиком нарисованы вместе 2 маленьких квадратика. Это схемы, по которым вы узнаете, какие картинки нужно положить в 1-й столбик, а какие — во 2-й на своей карточке. Если на схеме кружок нарисован в 1-м квадратике, значит, в словах должен быть ударным 1-й слог. А если во 2-м — то в словах ударным будет 2-й слог».

Когда дети расположат картинки в два столбика, воспитатель просит их назвать одним словом то, что нарисовано на картинках. А затем предлагает назвать каждую картинку, выделяя голосом ударный слог в словах.

При повторном проведении игры следует усложнить задание. Воспитатель кладет на середину стола 4 картинки с одним зверем, одной птицей и т. д. (изображением вниз) и предлагает детям взять по картинке и по ней определить, какую группу каждый будет составлять на своей карточке. Остальные картинки кладутся на общий поднос.

В конце игры воспитатель может предложить детям называть сразу по 2 слова: одно — с ударением на 1-м слоге, другое — на 2-м. Он может также дать каждому по одной новой картинке, чтобы заменить слово с таким же ударением, например, на место страуса положить лебедя, а на место нарцисса — тюльпаны и т.п.

Ошибки детей воспитатель отмечает штрафными очками (кладет на картинку красную фишку). Победителями в игре считаются те дети, у которых нет штрафных очков.

II вариант

Воспитатель раздает детям наборы картинок, напоминает, что раньше они играли с двухсложными словами, и спрашивает, можно ли изменить некоторые слова так, чтобы в них стало не 2, а 3 слога. Как это сделать? Если дети не знают, то поясняет, что многие слова можно произнести по-другому. Для этого надо ласково или уменьшительно назвать животное, птицу, какую-либо вещь. Например, *ро-зу* можно назвать *ро-зочка*, и слово станет 3-сложным. Воспитатель предлагает детям рассмотреть свои картинки и положить перед собой те, в которых двухсложные слова можно превратить в трехсложные, и произнести сначала слово как двухсложное, а потом — как трехсложное (морковь — морковка, сова — совушка, коза — козочка и т. д.). Воспитатель интересуется, остался ли ударный слог на том же месте в измененных словах, и предлагает детям выяснить это. Дети произносят по 2 слова: *ко-за* и *ко-зочка*; *сви-тер* и *сви-те-рок*, *го-лубь* и *го-лу-бок* и др. — и отмечают, что ударный слог в этих измененных словах переместился. А в словах *фар-тук* и *фар-ту-чек*, *ха-лат* и *ха-ла-тик* и др. остался на том же месте.

III вариант

В подготовительной группе в игре могут участвовать по двое играющих. Воспитатель предлагает одной паре детей подобрать трехсложные названия птиц, а другой паре детей — трехсложные названия растений и расположить согласно схемам, обозначающим ударный слог в слове, — разместить картинки на карточках в 3 столбика.

Воспитатель ставит поднос с картинками для 2-х карточек и предлагает детям самим решить, как они будут заполнять картинками свою карточку. При оценке результата игры положительно характеризует работу той пары, которая смогла более рационально и согласованно сделать ее.

После выполнения задания дети называют слова по картинкам, расположенным в ряд, а не в столбики (курица —

кукушка — воробей), выделяя голосом ударный слог. Воспитатель при ошибках детей накладывает красную штрафную фишку на картинку.

Если ребенок сам замечает ошибки в определении ударного слога в словах и исправляет их, перемещая картинки в нужные столбики, то воспитатель в этом случае не кладет штрафные фишки на картинки.

Пары меняются карточками, и игра повторяется еще 1 или 2 кона. Победителей определяют по результатам всех конов.

При повторном проведении игры после заполнения детьми карточек картинками воспитатель может предложить каждой паре по 3 новых картинки: *жаворонок, пеликан, фламинго* и *лилия, малина, ананас* для замены выложенных картинок на карточках и ответить на вопросы: «Каких птиц вы поменяли? Почему этих?» Аналогичные вопросы задает и о растениях.

IV вариант. Найди у нас ошибки

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

52. Куда спрятались звуки?

ЦЕЛЬ

Упражнять детей в дифференциации парных звонких и глухих звуков (*б — п, в — ф, з — с, ж — ш, д — т, г — к*).

Научить определять позицию звука в словах (в начале, середине, конце слова).

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

Парные предметные картинки, в названиях которых звуки могут находиться в разных позициях — в начале, середине, конце слов. Карточки с отдельными буквами, соответствующими звонким и глухим звукам, и карточки с двумя парными согласными.

Б

З

Б-П

З-С

ХОД ИГРЫ

I вариант

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

звуков не нашли, а слышали разные слова, и показалось им, что среди разных звуков в этих словах слышны и глухие звуки. Давайте, дети, поможем каждому звонкому звуку найти его парный звук».

Воспитатель выкладывает на середину стола картинки с изображениями предметов, названия которых начинаются с глухого звука: *платье, фонарь, слон, шар, топор, ключ*. Карточки со звонкими звуками раскладывает в столбик.

Играющий указывает на любую картинку и объявляет: «Я нашел глухой звук *п* в слове *платье*». При правильном ответе получает от воспитателя карточку с этим звуком и присоединяет ее к карточке с парным звонким звуком.



Когда все глухие звуки соединятся с парными звонкими, воспитатель продолжает сказку: «Звонкие звуки рассказали Деду Морозу, почему обиделись глухие звуки: “Дед Мороз, ты просто не расслышал отгадки из-за их глухих голосов. А они тоже умеют разгадывать загадки”». Дед Мороз загадал новые загадки, и, хотя отгадки-звуки произносили шепотом, он услышал и одарил глухие звуки новогодними подарками. Всем стало весело, и звуки пустились в пляс. *Б* с ... (дети добавляют: *п*), *в* с ... (*ф*), *з* с ... (*с*) и т. д.

II вариант

Воспитатель предлагает детям поиграть в прятки, объясняет, что глухие звуки следует искать в конце слов, а звонкие — в середине. Нужно найти по 2 слова с парными звуками, с какими? Можно узнать по карточке, на которой написаны эти звуки. Воспитатель предлагает взять по одной карточке из тех, которые лежат буквами вниз, и среди разложенных посредине стола картинок с предметами найти нужные.

Картинки с глухими звуками в конце слов		Картинки со звонкими звуками в середине слов
ландыш	ш-ж	ежик
жираф	ф-в	медведь
аист	т-д	гвозди
глобус	с-з	стрекоза
жук	к-г	тигр
тулуп	п-б	верблюд

Усложнение. Предложить детям картинки с предметами, в названиях которых и глухие парные звуки находятся в середине слов: *кошка*, *туфли*, *гусеница*, *молоток*, *шапка*, *свекла*.

53. Чья команда быстрее добежит до финиша?

ЦЕЛЬ

Упражнять детей в делении слов на слоги — разложить карточки-домино с изображениями животных в цепочку с учетом количества слогов в их названиях.

Научить выбирать для своей цепочки карточки-домино с животными, бегущими в нужном направлении, — вправо или влево.

Развивать умение играть коллективно для достижения общего результата, помогая друг другу (II вариант в подготовительной группе).

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Наборы карточек-домино: 8 штук — для пары детей старшей группы и 10–12 — для пары детей подготовительной группы. Сочетания зверей и птиц на одной карточке могут быть такими:

Названия из 1-го и 2-х слогов	Названия из 2-х и 3-х слогов
(1) лев — кошка (2)	(2) кошка — сорока (3)
(2) петух — тигр (1)	(3) носорог — петух (2)
(1) волк — белка (2)	(2) белка — бегемот (3)
(2) заяц — гусь (1)	(3) курица — утка (2)
(1) еж — утка (2)	(2) голубь — попугай (3)
(2) лиса — лось (1)	(3) корова — медведь (2)
(1) слон — лошадь (2)	(2) коза — ласточка (3)
(2) коза — бобр (1)	(3) крокодил — жираф (2)
	(2) лиса — цыпленок (3)
	(3) воробей — лошадь (2)

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

3. Воротца со словом «финиш».

4. Фишки для подготовительной группы (II вариант).

ХОД ИГРЫ

В старшей группе игра проводится, если дети знают, как играть в домино.

До игры воспитатель выясняет, знают ли дети, что такое *финиш*. Если нужно, объясняет на примере соревнующихся спортсменов его назначение.

Перед игрой предлагает детям разделить на пары, сесть рядом за стол и поиграть в игру, которая называется «Чья команда быстрее добежит до финиша?». Объясняет: «Соревноваться будут звери и птицы вот на этих дорожках». Кладет перед каждым ребенком дорожку, разделенную на 4 клетки, а

между дорожками — воротца со словом «финиш». В общей низкой коробке ставит карточки-домино для 2-х детей и продолжает объяснение: «Вы будете составлять свои команды из зверей и птиц. Тот, кто сидит слева от финиша, будет выбирать из коробки карточки с животными, которые бегут к финишу, значит... (вправо), а тот, кто сидит справа от финиша, возьмет животных, бегущих... (влево). Сначала найдите карточки, на которых нарисованы стрелки, указывающие направление к финишу, и положите их на последние от финиша клетки.

Вы знаете, дети, что каждый зверь и каждая птица имеет свое название. Одни животные называются словом, состоящим из одного слога (или не делится на слоги), например *бобр*, у других название состоит из двух слогов, например *ко-за*.

На каждой карточке изображено по 2 животных, названия которых содержат разное количество слогов, и одну карточку можно приложить к другой только тогда, когда количество слогов у рядом расположенных животных будет одинаковым. Скажите, если на одной карточке нарисован *лось*, а на другой — *слон*, можно ли их соединить? Почему? А если на одной карточке нарисована *кошка*, а на другой — *лев*, можно ли эти карточки приложить друг к другу? Почему нельзя?

Поэтому до финиша доберется только та команда, в которой все животные будут правильно расположены друг за другом. Чтобы не ошибиться, называйте потихоньку или про себя по слогам названия животных».

В конце воспитатель подводит итоги игры и определяет команды-победители. Можно организовать 2–3 кона этой игры, поменяв карточки. При повторной игре можно взять карточки с изображениями животных, названия которых состоят из двух- и трехсложных слов.

I вариант

В подготовительной группе игра проводится так же, как и в старшей группе. Различие — в длине дорожек (5–6 клеток) и в использовании карточек с названиями животных в 2 и

3 слога. Перед игрой дети называют правила игры: 1) животные на дорожках должны двигаться в сторону финиша; 2) животные на разных карточках при их соединении должны совпадать по количеству слогов в названиях.

II вариант. У кого дорожка длиннее?

Для игры используются все карточки с 1, 2, 3 слогами в названиях животных. Дети делятся на 2 группы с одинаковым количеством игроков. Воспитатель ставит перед каждой командой коробку с карточками-домино, лежащими изображением вниз, предлагает взять всем одинаковое количество карточек (по 3 или 4) и положить их перед собой. В коробках должно остаться по несколько резервных карточек.

Один из играющих кладет любую карточку на стол, а тот ребенок, у которого есть подходящая карточка, прикладывает ее с любой стороны, где названия животных совпадают по количеству слогов, и т. д. Дети должны понимать, что они работают на общий командный результат, поэтому следят за действиями друг друга, и если замечают ошибку при присоединении карточек, то исправляют ее, переставляя карточку в другое место или временно убирая ее с дорожки. В случае, если у всех игроков команды нет подходящих карточек для удлинения дорожки, дети могут взять нужную карточку из коробки воспитателя.

Выкладывание дорожек может длиться определенное время по договоренности с воспитателем (3–5 мин). По прошествии этого времени дети по сигналу воспитателя прекращают выкладывать дорожки. Воспитатель проверяет правильность выполнения задания у каждой команды. При обнаружении неправильного присоединения карточек кладет на одну из них штрафную фишку и при подсчете количества карточек, из которых выложены дорожки, эту карточку не учитывает. Если дети захотят, можно организовать 2-й кон игры, поменяв карточки.

ГЛАВА 3

ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ ПО ФОРМИРОВАНИЮ ГРАММАТИЧЕСКОГО СТРОЯ РЕЧИ

54. Один и много

ЦЕЛЬ

Упражнять детей в образовании множественного числа существительных в именительном и родительном падежах.

Научить умению слушать сверстника и отзываться вовремя, когда речь идет об одинаковых предметах (средняя, старшая группы).

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Парные картинки с изображениями игрушек, на одной из которых нарисован один предмет, а на другой — несколько таких же предметов: мячи, неваляшки, пирамидки, лошадки, грузовики, зайчата.

2. Наборное полотно.

3. Две коробки разной величины (младшая и средняя группы).

4. Картинки с изображениями детенышей диких и домашних животных (старшая группа).

ХОД ИГРЫ

В младшей группе играют 4 или 6 детей. Воспитатель предлагает детям поиграть в игру, показывает парные карточки и спрашивает, что нарисовано на одной и что — на другой (на одной — один мячик, а на другой — много мячиков). Затем раздает каждому ребенку по одной карточке и спрашивает: «У кого мячик? А у кого мячики?» и т. д. Один ребенок отвечает: «У меня — мячик», а другой: «У меня — мячики». Когда все парные картинки будут рассмотрены, воспитатель ставит перед детьми две коробки разной величины и предлагает положить туда свои карточки: в маленькую коробку — карточки с одной игрушкой, а в большую — с несколькими игрушками. И каждого ребенка при этом спрашивает: «Чего у тебя теперь нет?» (пирамидки, пирамидок и т. д.).

При повторном проведении игры воспитатель меняет детям парные карточки. В конце игры предлагает вставить в верхний ряд наборного полотна карточки с одной игрушкой, а в нижний — карточки с несколькими игрушками и назвать их. «Один грузовик, одна лошадка...» и «Много грузовиков, много лошадок...» и т. д. Позже можно поменять предметы и определять количество посуды, овощей, фруктов и др.

В средней группе играют 6 детей. Воспитатель проводит игру, используя такой методический прием, как сюжетный рассказ, по ходу которого дети упражняются в назывании существительных множественного числа в именительном и родительном падежах и выполняют игровые действия с карточками.

Воспитатель: «Построили дети для своих кукол детский сад и пошли в магазин за игрушками. Подошли они к магазину и увидели на витрине вот такие игрушки (выставляет перед детьми наборное полотно с карточками, на которых изображено по одной игрушке) — одна пирамидка, один мячик... (далее дети перечисляют игрушки на витрине).

Но ведь кукол много в детском саду, и игрушек им надо много. Зашли они в магазин и спрашивают продавца, есть ли в магазине такие же игрушки, как на витрине. Продавец отвечает, что такие игрушки есть, но продают их не по одной, а сразу по несколько штук, т.к. их специально сделали на фабрике для детских садов».

Воспитатель предлагает каждому ребенку купить по несколько одинаковых игрушек и обратиться к продавцу так: «Дайте мне, пожалуйста, много лошадок (пирамидок, неваляшек...). Дети получают по одной карточке с несколькими игрушками. Воспитатель: «Потом дети попросили продавца снять с витрины игрушки и тоже продать им, ведь все равно в магазине больше не осталось таких игрушек. А когда завезут другой товар, то и на витрину выставят другие игрушки». Воспитатель раздает играющим по карточке с одной игрушкой, ставит перед детьми две коробки разной величины для

упаковки купленного товара и объясняет: «Кого я назову по имени, положит в маленькую коробку карточку с одной игрушкой и скажет, что он положил. Например: «Одну неваляшку», — а тот, у кого много таких игрушек, положит свою карточку в большую коробку и скажет: «Много неваляшек». Всем нужно быть внимательными и не пропустить свою очередь положить товар в нужную коробку.

Раздавая маленькие карточки, воспитатель учитывает, какие игрушки изображены у ребенка на большой карточке. Они должны быть разными (лошадка и мячик и т.п.), чтобы каждый ребенок имел возможность назвать существительные в единственном и множественном числе.

В старшей группе воспитатель показывает детям картинки с изображением детеныша или птенца диких и домашних животных и уточняет их название. Затем предлагает поиграть в игру: «Каждый получит картинку с изображением детеныша или птенца. Тот, перед кем я положу фишку, должен четко сказать, как называются много таких детенышей или птенцов. Например, если у кого-то на карточке нарисован слоненок, то он скажет *слонята* — и фишка останется у него. А если ошибется, то фишку я заберу, а ему дам другую картинку.

Картинки и слова для упражнения могут быть такими:

бельчонок — бельчата	верблюжонок — верблюжата
львенок — львята	жеребенок — жеребята
поросенок — поросята	совенок — совята
орленок — орлята	лосенок — лосята
крольчонок — крольчата	ягненок — ягнята
гусенок — гусята	слоненок — слонята
пингвиненок — пингвинята	страусенок — страусята и др.

Упражнение воспитатель проводит в достаточно быстром темпе и повторяет его, используя другие картинки.

Далее воспитатель работает над правильным употреблением существительных множественного числа в родительном падеже.

Напоминает детям, что один из названных детенышей и птенцов является домашним животным и птицей, другие — дикими. И все они живут в разных местах Земли. «Интересно, знаете ли вы, где можно увидеть этих детенышей? Давайте поиграем теперь так. Я разделю вас на две подгруппы. Дети одной подгруппы получают по одной картинке. Каждый, глядя на свою картинку, назовет, кто на ней нарисован. Например, так: “Это орленок”. Потом он обратится по имени к кому-нибудь из другой подгруппы и спросит: «Где можно увидеть много таких детенышей?» Тот, кого он спросит, должен ответить на вопрос: «Орлят можно увидеть в гнезде высоко в горах».

После того, как воспитатель поменяет ролями детей разных подгрупп, он дает другие картинки для игры.

Правильные ответы отмечает фишками, которые дети присоединяют к тем, которые «заработали» в 1-м упражнении. Дети подсчитывают фишки и определяют победителей.

Примечание. Картинки с изображениями детенышей и птенцов диких животных можно использовать из книги Е. Чарушина «Детки в клетке».

55. Что у нас получится?

ЦЕЛЬ

Упражнять детей в согласовании прилагательных с родом и числом существительных.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

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

ХОД ИГРЫ

Воспитатель кладет на середину стола прямоугольники цветной стороной вниз.

Для детей младшей группы — красного, синего, желтого и зеленого цветов, а для детей средней группы — оранжевого, розового, голубого, серого. Показывает игровые действия. На цветной прямоугольник накладывает карточку с прорезью предмета: «Что же у меня получилось? — «У меня получился зеленый чайник» (образец ответа).

Затем раздает детям младшей группы по 2 карточки с предметами, обозначающимися существительными разного рода (флажок и пирамидка; ведро и лопатка и т.п.) и предлагает детям наложить их на цветные прямоугольники, а потом рассказать, что у них получилось. Далее дети получают карточки с предметами, при описании которых в ответе нужно согласовывать прилагательные с тремя родами существительных, а также с множественным числом. (У меня получились желтые носки, красные туфли, зеленые брюки...) Дети средней группы могут получить сразу по 4 карточки. Вариантом игры для них может быть такое задание: «Назовите те предметы, про которые можно сказать: *красная, синяя, зеленая, желтая* или *красное, синее, зеленое, желтое* и т. д. (цвета могут быть другими).

56. Кто больше, а кто меньше?

ЦЕЛЬ

Упражнять детей в правильном использовании в речи *степени прилагательных* при сравнении величины животных.

Использовать в игре свои знания о величине диких и домашних животных.

Определить величину животного для свободной клетки на карточке в зависимости от расположения рядом двух животных, т.е. найти большее или меньшее по величине, чем они.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

Картинки с силуэтным изображением (примерно одинаковой величины) знакомых животных (мышь, кошка, собака, корова, свинья, медведь, волк, лиса, заяц, белка, еж). Часть картинок — в двух экземплярах.

Парные карточки, на одной из которых изображены животные в двух клетках, начиная с крупного, а на другой, наоборот, — с маленького, и по две одинаковых картинки с животными для каждой пары карточек: слон — лев, лев — слон, носорог — носорог (две одинаковых картинки на одной карточке), орел — голубь, утка — воробей, гусь — курица, верблюд — осел, утка — ворона, лось — кабан.

Для V варианта игры — карточки с заполненными изображениями животных в 1-й и 2-й клетках и во 2-й и 3-й клетках: голубь — коза, гусь — верблюд.

ХОД ИГРЫ

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

I вариант (средняя группа)

Воспитатель раздает детям по 2 картинки. Картинка с изображением кошки кладется на середину стола, рядом с ней — карточка с двумя полосками.

Предлагает детям посмотреть на свои картинки и выбрать животное меньше кошки по величине (еж, мышь, белка, воробей, голубь). Выбранное животное следует сравнить с кошкой

и сказать так: «Еж меньше, чем кошка», — и положить эту картинку на верхнюю полосу карточки. Кто ошибется, получит свою картинку назад. Дети по очереди сравнивают выбранное животное с кошкой. Потом все вместе перечисляют животных, меньших по величине, чем кошка.

Воспитатель: «А теперь покажите тех животных, которые больше кошки». Дети называют животное и сравнивают его по величине с кошкой: «Лиса больше, чем кошка...» и т. д. Потом дети все вместе называют животных на нижней полоске карточки, которые крупнее кошки.

Затем воспитатель кладет все картинки на середину стола и предлагает детям взять по одной, на которой изображено животное, живущее в лесу (дикое), и сравнить его с зайцем по величине. Выкладывает перед детьми изображение зайца. Дети поочередно подкладывают свою картинку к зайцу и сравнивают своего животного с ним: «Волк больше, чем заяц». Другой ребенок: «Еж меньше, чем заяц». После сравнения картинка ребенка убирается. Если ребенок ошибается, ему воспитатель возвращает картинку и в конце игры он сам или с помощью других исправляет ошибку.

II вариант (старшая группа)

В этом варианте игры дети сравнивают 3-х животных по величине. Для игры потребуется по 2 экземпляра одинаковых картинок (частично).

Воспитатель раздает каждому играющему по одной картинке с изображением животного: кошки, зайца, лисы, волка, козы, утки, петуха — и предлагает найти среди картинок, лежащих посредине стола, еще 2-х животных — одного, который больше их животного, и другого, который меньше их животного по величине.

Могут получиться такие варианты:

мышка — кошка — собака

голубь — утка — гусь

заяц — лиса — волк
лиса — волк — медведь
кошка — коза — корова
собака — свинья — лошадь и др.

Воспитатель: «А теперь сравните свое животное с 2-мя другими и расскажите об этом так: “Кошка больше, чем мышка, но меньше, чем собака”» (образец ответа).

III вариант (подготовительная к школе группа)

Подобрать нужное по величине животное для свободных клеток на парных карточках, на которых одинаковые животные расположены по-разному, и отразить их сравнительную величину в речи, правильно используя степень прилагательных.

IV вариант

Карточки: лиса — лиса, волк — еж, еж — волк. Каждый играющий получает по две карточки с одинаковыми животными на них, но расположенными в разных клетках, и выбирает из картинок, лежащих вперемежку на столе, ту, на которой изображено животное, подходящее по величине животным на его карточках (двух одинаковых животных, которые по величине будут уместны для парных карточек).

Кладет картинки на свободные клетки, сравнивает по величине всех животных и отражает это в речи: «Лиса меньше, чем волк, но больше, чем еж» и «Лиса больше, чем еж, но меньше, чем волк». Затем дети берут другие парные карточки, и игра продолжается. За каждый правильный ответ ребенок получает фишку (по каждой карточке).

Сочетания животных на карточках могут быть такими:

орел — снегирь
морж — пингвин

ворона
тюлень

страус — аист
бегемот — рысь

журавль
медведь

В конце игры дети могут сами подсчитать свои очки (фишки) и выявить победителей.

V вариант

Каждый играющий получает по 2 карточки в 2-х вариантах расположения животных и через сравнение величины двух животных, расположенных в соседних клетках, должен определить, какое по величине животное нужно расположить в свободной клетке — больше или меньше их. Сначала воспитатель спрашивает каждого ребенка, какое животное по величине он поместит на свободную клетку 1-й и 2-й карточек.

За каждый правильный ответ дает фишку. Затем просит по памяти назвать 1, 2 или 3 таких животных и одно из них, нарисованное на картинке, дает ребенку (картинки лежат у воспитателя в коробке).

За каждое правильно названное животное ребенок получает фишку. Далее ребенок, поместив животное на свободную клетку, объясняет: «Я поместил гуся перед петухом и голубем, потому что гусь больше их» или «Я поместил после слона и верблюда осла, потому что он меньше их». За правильное построение предложения ребенок получает фишку.

Воспитатель может задать и дополнительный вопрос: «Как у тебя расположены все 3 животных — по возрастающей или уменьшающей величине?» (рассматривать слева направо).

Игра может состоять из 2–3-х конов по договоренности с детьми. И в каждом коне дети получают карточки № 1 и 2 с другими животными. В последнем коне карточки, лежащие лицевой стороной вниз посередине стола, дети могут взять сами. В этом случае играющему могут попасть карточки с одинаковым расположением животных в клетках.

В конце игры каждый ребенок выкладывает свои фишки перед собой в ряд и показывает свои очки. Дети сами называют победителей, присуждая им 1-е, 2-е... места.

57. Чьи эти вещи?

ЦЕЛЬ

Упражнять детей в образовании притяжательных *прилагательных*.

Научить различать принадлежность вещей для взрослых и для детей.

Разъяснить значение обобщенного слова *семья*.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

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

ХОД ИГРЫ

Воспитатель показывает детям 6 карточек с изображениями членов семьи и спрашивает, кто нарисован на картинках. Каким словом можно назвать всех этих людей? Предлагает детям дать имя девочке и мальчику (например, Маша и Коля). Обращает внимание на их возраст (девочка — школьница, а мальчик — еще малыш или наоборот).

Далее воспитатель рассказывает, что эта семья переехала в новую квартиру и перевезла туда свои вещи, и показывает коробку с множеством картинок с предметами быта.

Воспитатель: «Нам нужно узнать, чьи эти вещи: бабушкины, дедушкины, мамины, папины, Машины или Колины, и разложить их рядом с ними». Воспитатель может каждому играющему по его желанию дать изображение того или иного члена семьи или перевернуть картинку лицевой стороной вниз, перемешать их и предложить взять любую.

Затем показывает картинку с какой-либо вещью и спрашивает у детей средней группы: «Чьи это очки?» и т. д. Ответы

детей могут быть такими: «мамино платье», «бабушкин зонтик», «дедушкины очки»... А у детей старшей группы воспитатель спрашивает так: «Чья это вещь?» — а ответы детей могут быть такими: «Этот портфель — Машин» или «Эта погремушка — Колина», «Эти туфли — мамины» и т. д.

Может сразу показывать по 2 картинки с вещами, принадлежащими разным членам семьи (мужской и женский головные уборы или предметы одежды для мальчика и девочки и т. п.).

Если вещь может принадлежать разным членам семьи (очки, зонты и т. п.), то воспитатель отдает картинку тому, кто первый назвал, кому она принадлежит, или дает 2-й экземпляр другому играющему, определившему, чья эта вещь. Когда дети разложат картинки с вещами возле их владельцев, то воспитатель предлагает поочередно перечислить их и сказать, чьи они (трость, кресло, очки, чашка, фартук, клубок ниток — бабушкины). Остальные играющие определяют, все ли бабушкины вещи попали к ней или кто-то ошибся и отдал их другому члену семьи. Такими вещами могут быть явно неподходящие предметы. Например, школьнице отдали погремушку, а ручку — малышу и т. п.

58. Что за зверь?

ЦЕЛЬ

Упражнять детей в образовании *притяжательных прилагательных* при назывании частей тела знакомых животных.

Научить анализировать изображение фантастического зверя, определять, из каких частей других животных оно составлено.

Развивать взаимоконтроль партнеров по игре при выполнении заданий (подготовительная группа).

Развивать у детей чувство юмора.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

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

2. Картинки с фантастическими животными, составленные из 3-х и более частей разных зверей, и карточки с цифрами (3, 4, 5).

3. Демонстрационная картинка фантастического зверя из 5–6 частей разных животных.

4. Конверт для картинок.

ХОД ИГРЫ

В старшей группе играет четное количество детей. Воспитатель предлагает детям сесть за стол друг напротив друга (парами). Показывает конверт и рассказывает, что один знакомый веселый художник передал для них конверт со своими картинками. А что он нарисовал, сейчас узнаем.

Достает демонстрационную картинку, показывает детям, выслушивает их высказывания, потом спрашивает: «Кто это? Может быть, верблюд? Нет, это не верблюд. У верблюда нет рогов, а у этого зверя — оленьи рога, пороссячья голова, гусиная шея, лошадиный хвост и коровье вымя. Вот сколько разных животных соединил вместе художник-шутник, и получился смешной фантастический зверь».

Затем достает остальные картинки из конверта и раскладывает их на столе.

Посмотрите, что за звери?

Я глазам своим не верю:

Чьи рога? Чья голова?

Узнаю едва-едва.

Что тут так? А что не так?

Получился кавардак.

Звери разные у нас,
Разберемся мы сейчас.

Воспитатель перевертывает картинки, предлагает взять каждому по одной и решить, что за зверь. Может, поросенок с козлиной головой, а может быть, утка с лисьим хвостом? И предлагает поиграть в игру «Что за зверь?».

Объясняет: «Каждый из вас покажет свою картинку тому, кто сидит напротив. Назовет его по имени и скажет, например, так: «Вова, у меня заяц с медвежьей головой, а у тебя кто?», а Вова ответит ему: «А у меня поросенок с петушиной головой», — и оба положат свои картинки на середину стола. Так же сделает каждая пара детей, сидящих друг напротив друга».

В процессе игры воспитатель следит, чтобы дети употребляли притяжательные прилагательные.

Далее воспитатель перевертывает все картинки изображением вниз и спрашивает каждого: «Что за зверь был у тебя?», и дети по памяти называют своего зверя, т.е. снова упражняются в употреблении притяжательных прилагательных. После ответов картинки переворачиваются снова, и воспитатель интересуется, все ли дети запомнили своего необычного зверя.

Усложнение. Воспитатель предлагает детям взять по 2 картинки и одним предложением описать 2-х животных: «Это курица с гусиной головой, а это — лебедь с конским хвостом». Потом каждый обращается к своему напарнику и спрашивает: «Кого тебе дать?» — и после того, как тот назовет нужного зверя, продолжает: «Дай мне медведя с конским хвостом», — и отдает картинку. Такие же действия совершает ребенок, сидящий напротив, т.е. все обмениваются одной картинкой друг с другом. Воспитатель может спросить нескольких детей, какими животными они обменялись. «Я коня с поросенком с головой поменяла на белку с волчьей головой». В конце игры воспитатель спрашивает детей, какой зверь им показался самым забавным и смешным.

В подготовительной группе в игре участвует четное количество детей. Для игры воспитатель предлагает детям картинки, на которых изображены звери, состоящие из 3-х и более частей разных животных. Начало игры такое же, как и в старшей группе.

Игровая задача: определить, из частей каких животных художник создал своего фантастического зверя, и назвать все его части, начиная с туловища (у этого зверя туловище — поросячье, голова — собачья, а хвост — беличий).

Игровые действия: взять картинку, рассмотреть ее, показать партнеру, сидящему напротив, и перечислить все составляющие части зверя. Партнер определяет, все ли части зверя правильно названы, берет из коробки карточку с соответствующей цифрой и отдает своему товарищу. После того, как все играющие оценят количество частей фантастического животного, воспитатель предлагает всем перевернуть свою картинку и по памяти назвать, из частей каких животных художник создал зверя. Цифра на карточке поможет вспомнить их количество.

В конце игры воспитатель предлагает детям положить на середину стола в первый ряд зверей, состоящих из 3-х частей, во 2-й ряд — из 4-х, в 3-й — из 5. Спрашивает: «Дети, а если вы тоже захотите нарисовать фантастического зверя, то из частей каких животных его составите?» Одобряет тех, кто называет части тех животных, которых не было на картинках (крокодил, обезьяна и др.).

59. У кого сколько?

ЦЕЛЬ (ДЛЯ ВСЕХ ГРУПП)

Упражнять детей в согласовании числительных с существительными в роде и числе.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

Младшая группа:

1. Карточки с предметами в количестве 1 и 2 в наборе (в конвертах).

2. Картонные плоскостные персонажи: Мишка, Матрешка, Петрушка, Зайка или другие по одному на каждого играющего.

Средняя группа:

1. Карточки с предметами в количестве 1 и 2 в наборе (в конвертах).

2. Картонные плоскостные персонажи: Мишка, Матрешка, Петрушка, Зайка или другие по одному на каждого играющего.

3. Добавляются карточки с 5 предметами (морковь, огурцы, апельсины, конфеты, яички...).

Старшая группа:

1. Карточки с предметами в количестве 1 и 2 в наборе (в конвертах).

2. Фишки.

3. Добавляются несколько карточек с 5 предметами: воздушные шары, цветы, кольца и др.; зеленые фишки; прямоугольные кусочки картона для II варианта.

ХОД ИГРЫ

I вариант (младшая группа)

Играют 3–4 ребенка. Воспитатель дает каждому играющему по одному персонажу: Мишку, Зайку, Матрешку... рассказывает, что почтальон принес посылки для них, и раздает по одному конверту с карточками (эта посылка — для Мишки, а эта — для ...). В каждом наборе по 6 карточек — 3 с одним предметом и 3 с двумя, обозначенными существительными мужского, женского и среднего родов.

Воспитатель предлагает детям достать карточки из конвертов и разложить их в два столбика так, чтобы в одном было по

одному предмету, а в другом — по два (последовательность расположения предметов в столбиках не имеет значения).

Затем спрашивает: «Мишка! Что тебе прислали в посылке?» Ребенок, у которого находится названный персонаж, от его имени отвечает: «Мне прислали один флажок, одну чашку, одно ведерко и два чайника, две чашки и два яблока». При ответах детей воспитатель следит за правильным согласованием числительных с существительными в роде и числе. При ошибках поправляет детей и просит повторить правильно.

Усложнение. Воспитатель стимулирует детей самих спрашивать друг друга, что у них в посылках: «Захотел Мишка узнать, что прислали его другу Зайке. Мишка, спроси у Зайки, что ему прислали и сколько?» Ребенок от имени своего персонажа интересуется: «Зайка, что тебе прислали?» Зайка перечисляет предметы и их количество. Если в его посылке попадутся такие же предметы, то желательно, чтобы ребенок отметил это в своем ответе: «Тоже 1 флажок» или «Но 2 яблока».

II вариант (средняя группа)

Игра начинается так же, как в младшей группе, дети получают от воспитателя по 1 персонажу и по 1 конверту с карточками, достают их и раскладывают в 2 столбика. Воспитатель предлагает детям рассказать от лица персонажей, что он получил в посылке (согласовывая числительное с существительным), например, Матрешка: «Я получила 1 кувшинчик, 1 кастрюлю, 1 яичко и 2 сапожка, 2 чашки и 2 ведерка».

Затем воспитатель делит детей на 2 группы и говорит, что Зайка, Петрушка и Мишка решили пойти в гости к Ваньке-Встаньке, Котенку, Матрешке (если играют 6 детей). «Мишка собрался в гости к Зайке, Петрушка — к Матрешке, Ванька-Встанька — к Котенку, и они стали выбирать подарки. А какие — вы решите сами. Узнали Матрешка, Зайка и Ванька-Встанька, что к ним идут в гости их друзья, поспешили в магазин за угощением. Я буду продавцом в магазине (воспитатель

раскладывает карточки с 5 предметами: морковью, яблоками, конфетами, грушами, огурцами), а вы — покупателями. Я вам продам товар, если вы правильно назовете, чего и сколько вы хотите купить для своих гостей (5 морковок, 5 конфет и т. д.).

Потом двое детей кладут рядом своих персонажей на середину стола, и между ними происходит примерно такой диалог: Петрушка: «Прими в подарок 2 мячика» (или: «Я дарю тебе, Матрешка, 2 мячика»). Матрешка: «Попробуй мое угощение — 5 шоколадных конфет» и т. п.

Во втором коне игры дети меняются ролями — те, кто шел в гости, теперь принимают гостей. При ошибках в согласовании числительных с существительными дети повторяют правильно по образцу воспитателя число и окончания названий предметов.

III вариант (старшая группа)

Играют 4–6 детей. Игра начинается с подготовительных упражнений. Каждый ребенок получает наборы карточек с одним и двумя предметами, раскладывает их в 2 столбика и четко называет, что у него изображено: сначала 1 предмет, потом 2 предмета.

Воспитатель спрашивает, одинаково ли произносятся слова, обозначающие количество и названия предметов (окончания слов меняются: был один флажок — стало два флажка), и предлагает: «Я буду называть какой-нибудь один предмет, а вы по очереди будете называть 2 таких же предмета. Один графин ... (два графина); одна телега ... (две телеги); одно сито ... (два сита) и т. д. Интересно, изменятся ли окончания слов, если я дам вам карточки, на которых нарисовано по 5 предметов?» Дети называют 5 предметов, изображенных на карточках (5 шаров, 5 ваз), и с помощью воспитателя замечают, что слово, обозначающее количество 5 не изменяется, а изменяются окончания слов, обозначающих предметы.

Данные упражнения могут привлечь внимание детей к лексико-грамматическим конструкциям родного языка.

Во время игры воспитатель оставляет каждому играющему по три карточки с одним, двумя, пятью предметами и по три зеленых фишки. Важно, чтобы в целом у детей на карточках были изображены предметы, обозначаемые существительными разного рода. Затем объясняется игровое задание: «Я буду называть число, и если это число подходит к вашим предметам на карточке, то кладите на нее фишку».

Воспитатель называет вразбивку числа: *один, два, две, одно, одна и пять*. После выполнения задания каждый ребенок поочередно называет, что или кто нарисован и сколько у него на карточках предметов, согласовывая числительное с существительным.

Воспитатель может поинтересоваться, почему все дети одновременно положили фишку на свои карточки с 5 предметами.

Если ребенок, после того как он назвал свои предметы на 3-х карточках, заметил ошибку, он сам снимает с карточки зеленую фишку. Выигравшими считаются те, у кого все карточки закрыты фишками.

60. Чего не стало?

ЦЕЛЬ

Упражнять детей в согласовании числительных с существительными в родительном падеже.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

Карточки с изображениями предметов, картонные прямоугольники для закрывания карточек.

ХОД ИГРЫ

Воспитатель раздает детям по 3–4 карточки, которые они раскладывают перед собой в ряд, и объясняет: «Чтобы играть

в эту игру, надо хорошо запомнить, что и сколько у вас нарисовано на всех карточках, для этого надо тихо или про себя назвать предметы. Я буду закрывать одну из ваших карточек, а вы должны ответить, каких и сколько предметов у вас не стало (не стало пяти конфет, не стало двух яблок, не стало одного мячика и т. д.). Потом откроете свою карточку и, если правильно ответили, получите фишку».

Игра продолжается еще несколько конов, воспитатель может добавить 1–2 карточки или поменять 1–2 карточки у ребенка. И опять воспитатель отмечает, что слова, обозначающие число и названия предметов, снова изменили свои окончания. В игре «Сколько их?» мы говорим «два яблока», а в этой игре — «двух яблок», или говорили «пять конфет», а теперь — «пяти конфет».

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

Примерные предложения:

Не стало на тарелке ... (двух яблок, потому что...).

Не стало на полке магазина ... (двух пирамидок, потому что...).

Не стало хватать на столе ... (одной чашки, потому что...).

Не стало в банке ... (пяти огурцов, потому что...).

Не стало у продавца ... (пяти шаров, потому что...).

Не стало в кормушке у кролика ... (двух морковок, потому что...).

Не стало у Вовы ... (одного мяча, потому что...) и т.п.

Выигравшими считаются те, у кого по две фишки на карточке. Если ребенок неправильно согласовывает числительные с существительными в родительном падеже, то фишка у него снимается с карточки.

61. Сколько их?

ЦЕЛЬ

Обогащать словарь детей — упражнять в замене числительных 4, 5, 6, 7 словами *четверо, пятеро, шестеро, семеро* и изменять эти числительные по падежам.

Развивать аналитические способности детей — самостоятельно выявить в числовом ряду предметов от 1 до 10 те числительные, которые в согласовании с существительными разного рода изменяют окончания слов.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Карточки с изображениями детенышей животных в количестве 4-х, 5-ти, 6-ти, 7-ми. Зеленые и красные фишки.

2. Полоски, разделенные на 10 клеток, в каждой из которых написана цифра и нарисован один предмет (для II варианта игры):

- *существительные мужского рода*: флаг, чайник, цветок, гриб, огурец, дом, карандаш, кубик, мяч, заяц;
- *существительные женского рода*: чашка, елка, лейка, лопатка, ваза, курица, бабочка, стрекоза, слива, ромашка.
- *существительные среднего рода*: солнце, ведро, яблоко, дерево, колесо, кольцо, платье, пальто, решето, облако.

ХОД ИГРЫ

I вариант

Воспитатель показывает детям книжку «Волк и семеро козлят» и спрашивает: «Сколько козлят было у козы?» Если

дети ответят «семеро», то он спрашивает: «А можно сказать по-другому? У козы было семь козлят. Значит, слова *семь* и *семеро* обозначают одно и то же число (или одно и то же количество).

Воспитатель предлагает поиграть в игру «Сколько их?». Для игры нужно взять карточку с изображением детенышей животных, сосчитать их и назвать их количество так же, как в сказке говорилось о семи козлятах (семеро). Каждый играющий должен четко назвать числительное вместе с названием животных: *четверо поросят, пятеро зайчат, семеро медвежат* и т. д.

Затем воспитатель перемешивает карточки, лежащие изображениями вниз, и предлагает детям снова взять по одной или две. Объясняет: «Сейчас вы будете по порядку называть количество и название детенышей. Начинать будут те, у кого 4 детеныша, потом — те, у кого 5, и так далее. Постарайтесь запомнить, кто у вас изображен и в каком количестве. А теперь переверните карточки и ответьте на вопрос: «Кого не стало?» (не стало шестерых поросят и т. д.). Если ребенок правильно согласовал в родительном падеже числительное с существительным, то получает от воспитателя зеленую фишку, если ошибся — красную.

Воспитатель привлекает внимание детей к тому, что изменилось окончание слов, обозначающих количество. Было *шестеро* поросят, а теперь это слово в предложении звучит по-другому: *шестерых*. Предлагает детям заканчивать предложения: «А догадаться, кому из вас следует закончить мое предложение, сможете тогда, когда будете смотреть на свою карточку с детенышами животных».

Примерные предложения:

1. Хозяйка принесла корытце с едой ... (четырем поросятам) — заканчивает ребенок, у которого они изображены на карточке.
2. Охотник увидел в берлоге ... (пятерых медвежат).
3. По стволу и веткам сосны весело прыгали ... (пятеро бельчат).

4. Девочка решила напоить молочком своих ... (шестерых котят).

5. Лиса принесла добычу своим ... (семерым лисятам).

6. Утка громким криканьем подзывала своих ... (восьмерых утят).

7. Коршун спланировал на пищащих и бегающих по двору ... (шестерых цыплят).

8. Собака громким лаем прогнала с огорода забредших туда ... (пятерых поросят).

9. Бабушка любовалась игрой с клубком ниток веселых ... (четверых котят).

10. Из-за сарая слышалось хрюканье ... (пятерых поросят).

Воспитатель предлагает детям выполнить следующее упражнение — выбрать из 5 слов те, которые можно соединить со словами *четверо*, *пятеро*... и назвать те, к которым подходят слова *четыре*, *пять* и т. д.

Примерный набор слов:

дети, девочки, карандаши, стулья, старики;
зебры, кубики, строители, артисты, дома;
слоны, вороны, автомобили, мячи, козы и др.

После выполнения детьми упражнения воспитатель подводит их к выводу, что слово *четверо* и подобные могут употребляться в речи, когда говорят о детенышах животных и людях, а слова: *четыре*, *пять* и др. — когда речь идет о строе-ниях, транспорте, посуде, одежде, игрушках и т.п.

Воспитатель может предложить играющим составить с такими словами предложения про *кого-нибудь* и про *что-нибудь*.

За правильное выполнение игровых заданий дети получают зеленые фишки, за ошибки — красные.

II вариант

Дети получают по одной полоске, в клетках которой написаны цифры от 1 до 10 и нарисованы разные предметы. Цифры обозначают количество предметов в каждой клетке.

Воспитатель предлагает детям поочередно посчитать предметы на своей карточке, называя количество того, что нарисовано на ней (один нож, два утенка, три домика и т. д.) Потом воспитатель предлагает выполнить такие игровые задания:

1 задание. «Снова про себя сосчитайте свои предметы и постарайтесь заметить, когда и на каком числе изменяются окончания слов при счете. Положите на эти карточки фишки».

Дети берут фишки из общей коробочки и кладут их на 2-ю и 5-ю клетки, т.е. они заметили, что окончания числительных и существительных изменяются на словах *два, две* и *пять*. Затем по просьбе воспитателя несколько детей называют предметы на своих карточках (от 2-х до 5-ти и от 5-ти до 10-ти) и отвечают на вопрос: «Что вы заметили при счете предметов от 2-х до 5-ти и от 5-ти до 10-ти?» (окончания в словах не изменяются, они одинаковы).

2 задание. «Снова назовите все предметы про себя на своей карточке и ответьте на вопрос: “С каким из этих 3-х слов: *мой, моя* и *мое* — можно назвать все ваши предметы?”»

Дети со словом *мой* называют существительные мужского рода и т. д.

Далее воспитатель предлагает: «Я буду называть отдельные слова, а вы к ним будете добавлять названия подходящих предметов — из тех, которые нарисованы на ваших карточках. Это слова: *две, один, одно, два, одна* (два облака, два мяча и др.).»

Воспитатель обращает внимание на то, что к слову *два* прибавили предметы сразу двое детей, хотя ко всем предметам на карточках они раньше подобрали разные слова: *мой, мое*.

Такие разъяснения могут пробудить у детей интерес и внимание к языку, его особенностям.

Оценивать ответы детей можно так же, как в I варианте игры.

Приложение

1. 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.

2. У КОГО КАКОЙ ПРЕДМЕТ?

Цель: упражнять детей в сравнении двух предметов, одинаковых по названию. Учить, сравнивая предметы, начинать с существенных (ведущих) признаков; развивать наблюдательность.

Обогащать словарь дошкольников за счет существительных — названий деталей и частей предметов; прилагательных, обозначающих цвет и форму предметов; наречий, предлогов. Добиваться использования слов, наиболее точно характеризующих предмет, его качества и т. п.

3. УГАДАЙ ПО ОПИСАНИЮ

Цель: воспитывать у детей умение различать признаки предмета; развивать наблюдательность.

4. ЗА ПОКУПКАМИ В МАГАЗИН

Цель: упражнять детей в выборе предмета путем исключения названных воспитателем признаков; развивать наблюдательность; учить использовать в речи сложноподчиненные предложения.

5. АТЕЛЬЕ

Цель: упражнять детей в классификации предметов одежды по сезонному признаку (зимняя — осенняя, летняя — весенняя).

Активизировать в речи детей прилагательные: *полосатая, клетчатая, шелковая, ситцевая, шерстяная, байковая, тонкая, толстая, гладкая, блестящая, шероховатая.*

Учить связно описывать предмет, изображенный на картинке.

6. КАЖДУЮ ПТИЦУ НА СВОЕ МЕСТО

Цель: сообщить детям краткие сведения о хищных, водоплавающих и болотных птицах; упражнять в классификации птиц по видам.

7. ОТВЕЧАЙ БЫСТРО

Цель: упражнять детей в классификации, сравнении, обобщении; закреплять знания о птицах, насекомых, рыбах, животных; упражнять в согласовании числительных и прилагательных с существительными.

8. УТОЧНИМ ЦВЕТ ПРЕДМЕТОВ

Цель: упражнять детей в различении цвета предметов; учить различать близкие цвета: красный — оранжевый, красный — розовый, розовый — сиреневый, синий — голубой и др.

Упражнять в согласовании прилагательных с существительными: *голубая незабудка.*

Упражнять в составлении предложений с союзом *а*: *помидор красный, а морковь оранжевая.*

9. ФУТБОЛИСТЫ

Цель: воспитывать у детей умение различать светлые и темные цвета, группировать их, употреблять названия *светлые (цвета), темные (цвета).*

10. КАКИЕ ЦВЕТА ИСПОЛЬЗОВАНЫ?

Цель: учить детей различать два оттенка одного цвета; упражнять в употреблении слов, обозначающих цветовые оттенки: *темно-красный, светло-оранжевый, ярко-желтый* и др.

11. ЦВЕТНОЕ ЛОТО (НАСТОЛЬНАЯ ИГРА)

Цель: развивать у детей умения различать 4 оттенка одного цвета, называть предметы одного цвета, но разных оттенков.

12. ПОДБЕРИ ЧАШКИ К БЛЮДЦАМ

Цель: учить детей различать несколько оттенков розового, фиолетового и оранжевого цвета и использовать названия оттенков цвета в речи; ознакомить с разными способами различения оттенков одного цвета.

13. ПОТЕРЯЛСЯ ПОЯСОК

Цель: упражнять детей в различении большого количества оттенков (пяти-шести) одного цвета.

Совершенствовать навык описания предметов одежды (платьев, пальто, курток и др.).

14. ОДЕНЕМ КУКОЛ НА ПРОГУЛКУ

Цель: научить детей находить оттенки темнее или светлее данного цвета.

Научить детей рассказывать об одежде для кукол, используя в речи предложения со сравнительными оборотами типа «Шапочка на кукле темнее, а сапожки светлее, чем пальто».

15. МАХРОВЫЕ ЦВЕТЫ

Цель: упражнять детей в подборе оттенков одного цвета с постепенным переходом от более темного оттенка к более светлому и наоборот.

Упражнять в описании цветка.

16. РАДУЖНЫЙ ХОРОВОД

Цель: закрепить у детей знание цветов радуги в их последовательности.

Упражнять в умении рассказывать о цвете сарафанов и кокошников у матрешек.

17. СОСТАВЬ БУКЕТ

Цель: научить детей различать теплые и холодные цвета, закрепить в активном словаре их названия.

Закрепить в речи детей обобщающие слова: *теплые, холодные* (цвета) и поупражнять в употреблении этих слов.

18. У КОГО БУКЕТ БОЛЬШЕ?

Цель: научить детей различать теплые и холодные цвета, закрепить в активном словаре их названия.

Закрепить обобщающие слова: *теплые, холодные* (цвета) и поупражнять детей в употреблении этих слов.

19. КОСТЮМЫ ДЛЯ ПЕТРУШЕК

Цель: научить детей подбирать контрастные цвета (для костюмов петрушек); закрепить представления о контрастных цветах.

20. ДВЕ СЕСТРЕНКИ

Цель: развивать у детей связную речь: умения описывать внешность, одежду, использовать в рассказах сравнения.

Уточнить в речи детей названия предметов одежды и их частей.

Выяснить, знают ли дети названия основных и дополнительных цветов.

21. КТО КАК ДВИГАЕТСЯ?

Цель: для первого варианта: расширять словарь детей — использовать в речи глаголы, обозначающие разные движения животных (*летают, бегают, ползают*).

Развивать умение соотносить название глагола движения с действием животного (*летает — полетит, улетает — ...*).

Для второго варианта: закрепить в речи детей слова, обозначающие разные способы передвижения животных (*бегают, ползает, летает, плавает, прыгает*).

Подвести детей к классификации животных по способу передвижения.

Для третьего варианта: упражнять детей в точном названии движений животных (*бегают, прыгают, ползают, летают*).

Научить соединять в пары одинаково передвигающихся животных.

Развивать умение действовать совместно.

Для четвертого варианта: правильно, по смыслу употреблять слова, обозначающие движения животных, отбирать для предложений точные глаголы:

прилетел(а)	прибежал	отпрыгнул
улетел(а)	убежал	спрыгнул
залетел(а) или слетел(а)	забежал	запрыгнул
приплыл или подплыл	приполз	
уплыл	уполз	
заплыл	заполз	

22. ЧТО СОЕДИНЯЕТ ЭТИ РАСТЕНИЯ С ПРЕДМЕТАМИ?

Цель: научить соединять в пары растения с теми предметами и изделиями, для которых они служат исходным материалом, отразить это в речи, используя подходящие по смыслу *глаголы* (*изготавливают, плетут, пекут, варят, пилят, строят, вырезают*).

Стимулировать речевую активность детей при совместном отборе картинок.

23. НОВОСЕЛЬЕ У МАТРЕШЕК

Цель: для первого варианта: упражнять детей в понимании смысла пространственных предлогов и наречий (*на, над, под, рядом*) — правильно располагать матрешек в окнах двухэтажного дома. Ввести в речь детей пространственные предлоги.

Для второго варианта: закрепить понимание в речи пространственных предлогов (добавить предлог *между*) и научить выделять их интонационно в своих ответах.

24. ГДЕ НАХОДИТСЯ ТВОЙ ДОМ?

Цель: расширять словарь детей за счет использования в речи предлогов и наречий: *около, возле, перед, позади, слева, справа, между* при описании местоположения дома.

Развивать диалогическую речь (старшая и подготовительная группы).

25. НАЙДИ ЧАСТИ К ЦЕЛОМУ

Цель: развивать понимание отношений *целое и его части*.

Расширять словарный запас за счет названий частей знакомых предметов.

26. ИЗ КАКИХ ДВУХ СЛОВ СОСТАВЛЕНЫ НАЗВАНИЯ?

Цель: развивать у детей интерес к родному языку — учить вслушиваться в звучание сложных слов, образованных из со-

единения слов, относящихся к разным частям речи — существительных, глаголов и др.

Научить отличать сложные слова от простых.

Расширять словарь детей за счет названий транспортных средств и бытовой техники (старшая группа), названий животных, явлений природы и профессий людей (подготовительная группа).

27. «КАКОЙ ОН? КАКАЯ ОНА?»

Цель: упражнять детей в составлении сложных прилагательных, состоящих из простых прилагательных и существительных, научить подбирать сложные прилагательные к животным (старшая группа) и людям (подготовительная группа).

28. ПОЧЕМУ ОНИ ТАК НАЗЫВАЮТСЯ?

Подготовительная группа

Цель: приобщать детей к элементарному этимологическому анализу слов родного языка — понимать связь названий некоторых предметов с родственными словами, развивать способность к абстрагированию.

Развивать объяснительную речь детей.

29. ЛОТО «ОПРЕДЕЛИ ПЕРВЫЙ ЗВУК В СЛОВЕ»

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в слове.

30. ЦЕПОЧКА СЛОВ

Цель: упражнять детей в определении первого и последнего звука в словах.

31. НАЙДИ МЕСТО ЗВУКА В СЛОВЕ

Цель: упражнять детей в нахождении места звука в слове (в начале, середине или конце).

32. ПОДБЕРИ СЛОВО К СХЕМЕ

Цель: упражнять детей в нахождении места звуков *с* и *ш* в слове (в начале, середине или конце).

33. КТО В ДОМИКЕ ЖИВЕТ?

Цель: упражнять детей в подборе слов с определенным звуком.

34. КТО БЫСТРЕЕ СОБЕРЕТ ВЕЩИ?

Цель: упражнять детей в дифференциации звуков *с* — *ш*.

35. МАГАЗИН

Цель: упражнять детей в дифференциации звуков *р* — *л*, *с* — *ш*.

36. СОБЕРИ БУКЕТ

Цель: упражнять детей в различении заданного звука в словах.

37. НАЙДИ ПАРУ

Цель: упражнять детей в подборе слов, отличающихся друг от друга одним звуком, развивать фонематический слух.

38. ПОСТРОИМ ПИРАМИДУ

Цель: упражнять детей в определении количества звуков в словах.

39. ПИРАМИДА

Цель: упражнять детей в определении количества слогов в словах.

40. ЦВЕТОЧНЫЙ МАГАЗИН

Цель: упражнять детей в делении слов на слоги.
Закрепить в словаре детей названия цветов.

41. ВКЛЮЧИ ТЕЛЕВИЗОР

Цель: упражнять детей в определении первого или последнего звука в словах, в составлении слов из выделенных звуков (трех-четырех), упражнять в чтении слов из трех-четырех букв (в логопедических группах).

42. КАК ИХ ЗОВУТ?

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

43. ПОЕЗД

Цель: учить детей определять наличие указанного звука в словах.

Упражнять в определении количества звуков в словах.

Упражнять в определении количества слогов в словах.

44. МАГАЗИН ОДЕЖДЫ

Цель: упражнять в определении первого звука в словах — выбирать («покупать») одежду по определенному звуку в начале слова.

Классифицировать одежду по видам на основе общих признаков: верхняя одежда, легкое платье, белье, головные уборы, обувь.

45. ЦЕПОЧКИ

Цель: упражнять детей в выделении одинаковых звуков в начале и конце слов при соединении в цепочку карточек-домино.

Обозначить одной буквой два одинаковых звука в словах при соединении карточек (старшая, подготовительная группа).

Осуществлять контроль за действиями партнеров по игре (подготовительная группа).

46. НА КАКОМ МЕСТЕ ЭТОТ ЗВУК?

Цель: научить определять место звука в словах — в начале, середине или конце слова (все группы).

Научить распределять 3 слова в определенных местах в зависимости от позиции указанного звука в названии животного, птицы и цветка (средняя группа).

Научить распределять 6 слов (старшая группа), 9 слов (подготовительная группа) на клетки карточек в соответствии с позицией данного звука в названиях зверей (или домашних животных), птиц и растений.

Научить объединять в группы зверей, птиц, растения (классификация).

47. СОСТАВЬ ПАРЫ ИЗ КАРТИНОК

Цель: упражнять детей в дифференцировании твердых и мягких согласных в словах (звуки *с* — *сь*, *н* — *нь*, *б* — *бь*).

Формировать у детей умение сообща выполнять общее задание.

48. РАЗЛОЖИ ПРАВИЛЬНО

Цель: упражнять детей в различении твердых и мягких согласных звуков в словах, определении местонахождения этих звуков в словах (в начале, середине или в конце слов); формировать желание контролировать партнера по игре ради общего выигрыша.

49. СОСТАВЬ БУКЕТ ИЗ ЦВЕТОВ И НАПОЛНИ КОРЗИНУ ПЛОДАМИ

Цель: упражнять детей в дифференциации твердых и мягких согласных *р* — *рь*, *л* — *ль*, *с* — *сь* в словах.

Развивать общение детей в совместной деятельности.

50. СОСТАВ ПИРАМИДУ

Цель: упражнять детей в делении слов на односложные, двухсложные, трехсложные (старшая группа) и четырехсложные (подготовительная группа) слова.

Развивать умение работать парами — распределять работу между собой, контролировать друг друга и помогать.

51. СЛОГИ И УДАРЕНИЯ

Цель: упражнять детей в делении на слоги двухсложных и трехсложных слов, выделять ударный слог в слове.

Научить изменять существительные с помощью уменьшительно-ласкательных суффиксов.

Научить соединять слова в одну группу, обозначающую зверей, птиц, растения или одежду (обобщение).

52. КУДА СПРЯТАЛИСЬ ЗВУКИ

Цель: упражнять детей в дифференциации парных звонких и глухих звуков (*б — п, в — ф, з — с, ж — ш, д — т, г — к*).

Научить определять позицию звука в словах (в начале, середине, конце слова).

53. ЧЬЯ КОМАНДА БЫСТРЕЕ ДОБЕЖИТ ДО ФИНИША?

Цель: упражнять детей в делении слов на слоги — разложить карточки-домино с изображениями животных в цепочку, с учетом количества слогов в их названиях.

Научить выбирать для своей цепочки карточки-домино с животными, бегущими в нужном направлении, — вправо или влево.

Развивать умение играть коллективно для достижения общего результата, помогая друг другу (II вариант в подготовительной группе).

54. ОДИН И МНОГО

Цель: упражнять детей в образовании множественного числа существительных в именительном и родительном падежах.

Научить умению слушать сверстника и отзываться вовремя, когда речь идет об одинаковых предметах (средняя, старшая группы).

55. ЧТО У НАС ПОЛУЧИТСЯ?

Цель: упражнять детей в согласовании прилагательных с родом и числом существительных.

56. КТО БОЛЬШЕ, А КТО МЕНЬШЕ?

Цель: упражнять детей в правильном использовании в речи *степеней прилагательных* при сравнении величины животных.

Использовать в игре свои знания о величине диких и домашних животных.

Определить величину животного для свободной клетки на карточке в зависимости от расположения рядом двух животных, т.е. найти большее или меньшее по величине, чем они.

57. ЧЬИ ЭТИ ВЕЩИ?

Цель: упражнять детей в образовании *притяжательных прилагательных*.

Научить различать принадлежность вещей для взрослых и для детей.

Разъяснить значение обобщенного слова *семья*.

58. ЧТО ЗА ЗВЕРЬ?

Цель: упражнять детей в образовании *притяжательных прилагательных* при назывании частей тела знакомых животных.

Научить анализировать изображение фантастического зверя, определять, из каких частей других животных оно составлено.

Развивать взаимоконтроль партнеров по игре при выполнении заданий (подготовительная группа).

Развивать у детей чувство юмора.

59. У КОГО СКОЛЬКО?

Цель: упражнять детей в согласовании *числительных* с *существительными* в роде и числе.

60. ЧЕГО НЕ СТАЛО?

Цель: упражнять детей в согласовании числительных с существительными в родительном падеже.

61. СКОЛЬКО ИХ?

Цель: обогащать словарь детей — упражнять в замене числительных 4, 5, 6, 7 словами *четверо, пятеро, шестеро, семеро* и изменять эти числительные по падежам.

Развивать аналитические способности детей — самостоятельно выявить в числовом ряду предметов от 1 до 10 те числительные, которые в согласовании с существительными разного рода изменяют окончания слов.

Содержание

От автора	3
-----------------	---

Глава 1

Игры и упражнения на расширение ориентировки в окружающем и формирование словаря

1. Переезжаем на новую квартиру	6
2. У кого какой предмет?	7
3. Угадай по описанию	9
4. За покупками в магазин	12
5. Ателье	13
6. Каждую птицу на свое место	16
7. Отвечай быстро	18
8. Уточним цвет предметов	20
9. Футболисты	22
10. Какие цвета использованы?	23
11. Цветное лото	24
12. Подбери чашки к блюдам	25
13. Потерялся поясok	27
14. Оденем кукол на прогулку	28
15. Махровые цветы	29
16. Радужный хоровод	30
17. Составь букет	31
18. У кого букет больше?	32
19. Костюмы для петрушек	34
20. Две сестренки	35
21. Кто как двигается?	37
22. Что соединяет эти растения с предметами?	43
23. Новоселье у матрешек	45
24. Где находится твой дом?	48
25. Найди части к целому	52
26. Из каких двух слов составлены названия?	55
27. Какой он? Какая она?	61
28. Почему они так называются?	66

Глава 2

Игры и упражнения по формированию звуковой культуры речи

29. Лото «Определи первый звук в слове»	72
30. Цепочка слов	74
31. Найди место звука в слове	75
32. Подбери слово к схеме	76
33. Кто в домике живет?	77
34. Кто быстрее соберет вещи?	79
35. Магазин	80
36. Собери букет	81
37. Найди пару	83
38. Построим пирамиду	84
39. Пирамида	85
40. Цветочный магазин	87
41. Включи телевизор	89
42. Как их зовут?	90
43. Поезд	92
44. Магазин одежды	94
45. Цепочки	98
46. На каком месте этот звук?	102
47. Составь пары из картинок	109
48. Разложи правильно	110
49. Составь букет из цветов и наполни корзину плодами	112
50. Составь пирамиду	114
51. Слоги и ударения	116
52. Куда спрятались звуки?	120
53. Чья команда быстрее добежит до финиша?	123

Глава 3

Игры и упражнения по формированию грамматического строя речи

54. Один и много	128
55. Что у нас получится?	131
56. Кто больше, а кто меньше?	132
57. Чьи эти вещи?	137

58. Что за зверь?	138
59. У кого сколько?	141
60. Чего не стало?	145
61. Сколько их?	147
Приложение	151

По вопросам оптовых закупок обращаться:
тел./факс: (495) 785-15-30, e-mail: trade@airis.ru
Адрес: Москва, пр. Мира, 104

Наш сайт: www.airis.ru

Вы можете приобрести наши книги с 11⁰⁰ до 17³⁰,
кроме субботы, воскресенья, в киоске по адресу:
пр. Мира, д. 104, 4 этаж, тел. (495) 785-15-30

Адрес редакции: 129626, Москва, а/я 66

Издательство «АЙРИС-пресс» приглашает к сотрудничеству
авторов образовательной и развивающей литературы.

По всем вопросам обращаться
по тел.: (495) 785-15-33, e-mail: editor@airis.ru

Методическое пособие

Швайко Галина Семеновна

ИГРЫ И ИГРОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ ПО РАЗВИТИЮ РЕЧИ

Пособие для практических работников ДОУ

Ведущий редактор *Н. А. Светлова*

Редактор *Г. В. Ежова*

Художественный редактор *М. А. Владимирская*

Оформление обложки *О. А. Сторожевских*

Технический редактор *С. С. Коломеев*

Компьютерная верстка *Е. Г. Иванов*

Корректоры *В. И. Евстигнеева, З. А. Тихонова*

Подписано в печать 24.03.08. Формат 60×88/16.

Печать офсетная. Печ. л. 11. Усл.-печ. л. 10,23.

Тираж 4000 экз. Заказ № 249.

ООО «Издательство «АЙРИС-пресс»
113184, Москва, ул. Б. Полянка, д. 50, стр. 3.

ОАО «Альянс «Югполиграфиздат», ПК «Офсет»
400001, г. Волгоград, ул. КИМ, д. 6