

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 26 (МБ ДОУ № 26)**

Россия, Ростовская область, г. Батайск, ул. К. Цеткин, 148 тел.8(86354) 2-38-32

Картотека дидактических игр и упражнений

*Подготовила:
учитель – логопед
Душейко Т.Ю.*

г. Батайск, 2020

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ ПО РАЗВИТИЮ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ ДЕТЕЙ

РАЗВИТИЕ МЕЛКОЙ МОТОРИКИ

Лови шарик

Цели: развивать моторику пальцев рук, развивать интерес к общению в игре, выполнять точно инструкцию взрослого.

Оборудование: желобок, шарик,

Речевой материал: *шар, лови, кати, поймал, не поймал, упал, молодец.*

Ход игры

Взрослый кладет шарик на желобок, говорит: «Будем играть! Смотри», — пускает шарик по желобку и обращается к ребенку: «Лови!». Если у ребенка не получается поймать шарик, педагог показывает, как это надо делать. После нескольких повторов ловли шарика ребенком педагог дает ему шарик и предлагает: «Кати!». Ребенок должен, подражая ранее виденным движениям педагога, прокатить шарик по желобку, а педагог - поймать шарик у другого конца желобка. Если у ребенка не получается прокатить шарик, педагог показывает, как это нужно делать, после чего ребенок вновь пробует самостоятельно осуществить прокат шарика по желобку.

Мозаики

Цели: развитие мелкой моторики пальцев рук, обучение ориентировке на плоскости, умению подбирать цвета по подражанию педагогу или по словесной инструкции.

Оборудование: плоские и объемные мозаики по количеству детей.

Ход игры.

Возможно несколько вариантов проведения. Можно предложить детям вслед за педагогом составлять определенный рисунок, узор. А можно просто дать детям возможность собирать по собственному желанию, развивая творчество, воображение.

Можно предложить детям картинку с рисунком, узором и попросить их собрать такой же рисунок или узор из мозаики.

Для более развитых детей, знающих названия основных цветов, можно предложить выполнять рисунок, узор по инструкциям, предъявляемым устно и на табличках.

Например: «Положи две синих, потом три зеленых, одну красную» и т.д.

Переложки игрушки

Цели: развивать координацию движений, согласованность движений обеих рук, учить брать мелкие предметы.

Оборудование: мелкие предметы (фишки, пуговицы, мозаика), подносы, прозрачные высокие бутылочки.

Речевой материал: *делай так, возьми, бросай.*

Ход игры

Целесообразно проводить данную игру на начальных этапах воспитания и обучения детей.

Дети сидят за столами, перед каждым ребенком прозрачная бутылочка, справа от него на небольшом подносе лежат мелкие предметы. Такие же предметы на столе у педагога. Он показывает пальцы рук, сложенные щепотью, берет мелкие предметы и бросает их в сосуд, обращая внимание детей, что второй рукой он держит сосуд.

Потом просит их повторить его действия: «Посмотрите. Делайте так».

При необходимости педагог проводит индивидуальную работу с детьми. После того, как дети соберут предметы правой рукой, их высыпают на поднос и переставляют к левой руке. Теперь ребенок должен бросать предметы левой рукой, а держать сосуд правой.

Для усложнения задания можно использовать сосуд с узким горлышком, в который будет проходить большее количество мелких предметов (можно использовать бусины разного размера), но предметы большего диаметра проходить не будут. Их нужно либо убирать с горлышка, либо, на более продвинутом этапе, заранее определять, пройдет предмет в горлышко или нет, без пробы протолкнуть в сосуд.

Можно предложить ребенку складывать предметы в сосуд поочередно то левой, то правой рукой.

Поймай рыбку

Цели: развивать движения кистей рук, формировать точность движений, развивать зрительное внимание.

Оборудование: игра

«Поймай рыбку»: пластмассовые рыбки, аквариум, сачки.

Речевой материал: *рыбы, аквариум, рыбы живут тут, делайте так (лови рыбу), сачок, поймал, помоги*

Ход игры.

Педагог предлагает детям поиграть. «Будем ловить рыб. Рыбы живут в аквариуме» - предлагает детям сачком перенести рыбку например из банки в аквариум. Вначале он показывает, как надо ловить и переносить рыбок сачком («Делайте так»), затем дети действуют сами.

Другим вариантом игры может служить использование автоматической подставки, приводимой в движение поворотом ключика. На этой подставке установлены рыбки, имеющие магнит. Во время движения рыбки открывают и закрывают рот. У ребенка есть удочка с магнитом на конце лески (веревки). Когда рыбка открывает рот, ребенок должен успеть точно поднести к ней магнит и суметь вытащить ее до того, как она закроет рот. Пойманных рыбок складывают в баночку (коробку).

Возможен вариант соревнования двух детей или двух команд, в которых по очереди дети ловят рыбок. Выигрывает та команда, которая быстрее выловит всех рыбок, соблюдая правила (нельзя помогать рукой, ловить надо только удочкой).

Шнуровки

Цели: развивать мелкую моторику пальцев рук, вызывать интерес к игре.

Оборудование: различного рода шнуровки, готовые или выполненные педагогом (из

картона, пластмассы, дерева с различными по длине, толщине, и материалу шнурками): пуговицы, «сапоги», картинки и т.д. Речевой материал: *делайте так, узор, названия изображенных предметов, придумай.*

Ход игры

Вначале педагог может показывать детям, как надо продевать шнурок в отверстия, чтобы получить тот или иной рисунок, а затем дети вслед за педагогом повторяют его действия. После этого можно предложить детям просмотреть все от начала до конца, а потом точно также выполнить рисунок шнуровки. Потом можно предложить детям уже готовую Шнуровку и попросить подумать и сделать так самостоятельно (допускаются разные пробы).

Наконец, можно предложить детям шнуровку по их собственному желанию: «Придумай».

Собери игрушку сам

Цели: развитие мелкой моторики пальцев рук, привитие интереса к действиям с различными предметами, развитие внимания, памяти, мышления.

Оборудование: любые сборно-разборные игрушки (цветы с отстегивающимися лепестками, божья коровка с отстегивающимися лапами, головой, крыльями и др. и другие подобные игрушки, готовые или сделанные руками педагогов или родителей).

Речевой материал: *разбери, собери, названия игрушек, предлагаемых для сборки, делай так, верно, неверно.*

Ход игры

Педагог дает ребенку любую игрушку и предлагает внимательно ее рассмотреть, затем показывает, что эта игрушка «волшебная» - ее можно разобрать и снова собрать. Педагог помогает разобрать, а затем предлагает ребенку уже самостоятельно собрать игрушку, придав ей первоначальный вид.

Части игрушек могут быть на пуговицах, липучках, шнурках, крючках, кнопках.

Накинь кольцо

Цель: развитие общей и мелкой моторики.

Оборудование: кольцоброс.

Речевой материал: *кольцо, бросай, попал, не попал, встань тут, молодец.*

Ход игры

Педагог предлагает детям поиграть: «Будем бросать кольца. Вот так. Встань тут. Бросай. Надо попасть на палочку». Педагог демонстрирует бросок кольца, отмечает линией расстояние, необходимое для броска (сначала небольшое расстояние - 40 см, затем оно увеличивается до 1,5-2 м).

Правила игры устанавливает педагог. Он может предложить допустимое количество бросков, можно устроить соревнование команд.

РАЗВИТИЕ ВОСПРИЯТИЯ

ВОСПРИЯТИЕ ЦВЕТА

Цветные коврики

Цель: учить детей дифференцировать цвета, отвлекаясь от формы предмета.

Оборудование: четыре листа картона красного, желтого, зеленого и синего цветов, изображения игрушек тех же цветов (однотонные). Речевой

материал: *коврик. Какого цвета? Красный, синий, желтый, зеленый.*

Ход игры

Взрослый вместе с детьми рассматривает «коврики», предлагает подложить таблички с названиями соответствующего цвета. Затем предъявляются изображения игрушек (возможно название игрушек с подбором табличек) и дифференциация их по цвету. Первые две-три картинки педагог может разложить сам, при этом необходимо указать на сходство по цвету игрушки и «коврика» (такой, не такой).

Шарики

Цели: учить детей дифференцировать не только различные, но и близкие цвета и оттенки. Учить осуществлять выбор этих цветов непосредственно по образцу и по памяти. Учить осуществлять выбор по цвету отвлекаясь от других свойств предмета.

Оборудование: демонстрационный набор и набор для каждого ребенка (плоскостные шары разной формы и величины, могут быть и одинаковые в зависимости от поставленной задачи по три оттенка основных цветов и более), приспособленные для работы с фланелеграфом, фланелеграф, таблички, карточка с нарисованными ленточками разного цвета размером 25x20 см

Речевой материал: *шарики, веревочки (ленточки), какого цвета? Такой - не такой, красный, зеленый, желтый, синий, черный, белый (голубой, розовый, оранжевый, коричневый), подбери, привяжите ленточку.*

Ход игры

Педагог приносит конверт и предлагает детям посмотреть, что там (табличка «шары»), после чего дети рассматривают содержимое конвертов, лежащих у них на столах. Затем педагог прикрепляет один из шаров на фланелеграф и предлагает детям найти такой же (*дайте такой, такой, не такой, верно, неверно*). Выбранные детьми шары прикрепляются рядом с шаром педагога или на индивидуальные фланелеграфы (шары могут быть одинаковыми по форме и величине или разными, если ставиться задача отвлечения от других свойств). Для усложнения можно ввести выбор с отсрочкой.

Пирамиды

Цели: учить осуществлять выбор цвета, совершенствовать внимание детей.

Оборудование: пирамидки с колечками одинакового цвета, карточки с накладными

колечками, коробка или корзинка.

Речевой

материал: *будем играть, пирамида, колечко, названия цветов, у кого такой цвет? У кого такое? Назови цвет.*

Ход игры

Педагог дает каждому ребенку пирамидку, у всех детей пирамидки отличаются цветом. Себе педагог также берет пирамидку. Берет и снимает верхушку, называет цвет: «Красная». Кладет ее в корзинку и предлагает рядом сидящему ребенку проделать тоже самое. Постепенно все колечки со всех пирамид оказываются в корзинке. У детей остаются только палочки с основанием. Педагог на виду у детей перемешивает колечки в корзине, берет одно из них и показывает, показывая его детям: «У кого такое?» Дети должны узнать свой цвет и попросить это колечко: «Дай», по возможности назвать цвет колечка.

Классификация «Что желтое, зеленое, синее, красное?»

Цели: учить детей различать цвета, распределять картинки по соответствующим группам, опираясь на признаки цвета.

Оборудование: картинки с изображением различных предметов, имеющих ярко выраженный цвет (синий цветок, Желтый карандаш и т.д.) размером 10x10, карточки цветов 10x4 (см. прил. 2).

Речевой материал: *названия предметов, какой по цвету? (какого цвета), покажи, положи тут, названия цветов.*

Ход игры

Перед детьми (ребенком) кладется образец - цветная Карточка (ряд цветных карточек). Ребенку предлагаются по одной карточки, которые он (они) должен распределить по цвету в ту или другую группу, правильно соблюдая цветовой признак.

Усложнения:

количество цветов увеличивается;

сначала одинаковые предметы на картинках, отличающиеся только цветом, а потом разные предметы разных цветов;

самостоятельная классификация карточек детьми без опоры на цветовые образцы:

ребенку дается стопка картинок с предметами разного цвета и предлагается разложить так, как он считает нужным;

заведомо неправильная классификация - ребенок должен исправить ошибки и разложить верно.

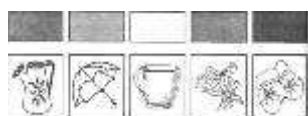


Рис. 2. К игре «Классификация «Что желтое, зеленое, синее, красное?»

Гномики

Цели: развивать зрительное восприятие цвета, память, внимание, мелкую моторику пальцев рук.

Оборудование: карточки с рисунком (размер 15x18 см), картонные детали этой же карточки, фломастеры или цветные карандаши по количеству детей (см. прил. 5).

Речевой материал: названия цветов, гномики, шарик, раскрась, положи такой же, по цвету, какого цвета.



Рис. 5. К игре «Гномики»

Ход игры:

1. Детям раздаются карточки с не раскрашенными шариками. «Посмотри, какого цвета костюм у гномика? Раскрась шарик также». Дети называют цвет и раскрашивают в нужный цвет шарики. Затем проверяют все вместе. «Почему шарик зеленый? Потому, что костюм зеленый». Вместо раскрашивания шарика в нужный цвет можно предложить ребенку подобрать шарик по цвету из картонных аналогов.
2. Детям раздаются карточки с заведомо неправильно подобранными шариками (картонные детали накладываются на не раскрашенные шарики). Педагог говорит: «Нужно, чтобы шарики были такого же цвета как костюм. Верно, я разложила? Исправьте ошибки». Дети, находя ошибки, исправляют их, перекладывая шарики в нужное место, или находят ошибки зрительно и указывают (ручкой или пальцем), куда надо переставить шарики, какие шарики поменять местами.
3. Детям раздаются карточки с не раскрашенными гномикам и шариками, к гномикам подставляются цифры. Педагог дает задание: «Раскрась костюм первого гномика желтым цветом, второго -...» после этого предлагается раскрасить шарики гномикам: «Какого цвета должен быть шарик пятого гномика? Почему?» Правильность выполнения может быть проверена по готовому раскрашенному образцу педагога. «Посмотри и сравни: у тебя так?»
4. Карточка с гномиками используется просто как картинка для раскрашивания. Гномики могут быть пронумерованы. Затем могут задаваться вопросы: «Сколько гномиков ты раскрасил? Какой по цвету второй гномик? Какого цвета шарик у пятого гномика? Почему такой?» Педагог помогает в ответах на вопросы, если дети испытывают затруднения.

ВОСПРИЯТИЕ ФОРМЫ

Почтовый ящик

Цель: различать форму на ощупь, соотносить плоскостную и объемную формы; учить при тактильном восприятии пользоваться методом проб.

Оборудование: почтовый ящик - коробка с различным количеством прорезей (от двух до десяти) различной конфигурации (круг, квадрат, прямоугольник, овал, полукруг, треугольник, шестигранник, трапеция, звезда и т.п.), объемные фигурки, которые проталкиваются в отверстие, ширм или экран.

Речевой материал: *возьми, круг, овал, квадрат, треугольник, прямоугольник, протолкни, такой - не такой.*

Ход игры

Педагог предлагает ребенку протолкнуть геометрические формы в прорези коробки за экраном (или за ширмой или под салфеткой), не контролируя зрением (допускаются пробы). «Возьми круг, протолкни в коробку». «Смотреть нельзя!»

Усложнение: увеличивается количество прорезей в коробке.

Дай такой

Цель: учить детей при выборе формы по образцу отвлекаться от других признаков.

Оборудование: любой детский конструктор (мягкий из поролона, пластмассовый, деревянный).

Речевой материал: *посмотри, будь внимательным, найди такой же, дай такой, положи.*

Ход игры

Педагог складывает различные по форме детали от разных конструкторов в коробку (ящик, корзинку, мешочек), перемешивает их, а затем вынимает по одной детали, показывает ребятам и предлагает им найти среди своих деталей (у каждого ребенка так же стоит коробочка с различными деталями) такую же: «Дай такой же». Дети внимательно смотрят и находят необходимую деталь, показывая ее педагогу, говорят: «Вот такой же». Игра продолжается до тех пор пока все детали не будут выбраны из коробок.

Усложнение: сначала детям даются детали конструктора, идентичные по цвету и размеру деталям, находящимся у педагога на столе, а затем детали даются другого цвета и размеров. Ребенок должен, опираясь только на признак формы, предъявить требуемую деталь.

Поиграй-ка

Цели: учить детей выделять различную форму, соотносить цвета, развивать внимание.

Оборудование: картонные карты (6), полностью окрашенные в оранжевый, зеленый, желтый, синий, красный, фиолетовый цвет, имеющие посередине изображения животных, которых нужно закрыть квадратиком соответствующего цвета, карты, имеющие изображение животных на фоне различных геометрических фигур (5), которые необходимо накрыть, соответствующей геометрической формой

(5) (треугольник, прямоугольник, круг, овал, квадрат).

Речевой материал: *названия цветов (желтый, зеленый, синий, красный), названия геометрических фигур (круг, овал, треугольник, квадрат), спрячь, назови. Что это? Какой по цвету? В дальнейшем можно включить названия других цветов и форм.*

Ход игры

1. Педагог дает ребенку шесть карт, окрашенных в различные цвета, предлагает внимательно рассмотреть их. Затем дает маленькие квадраты разных цветов и говорит: «Закрой окошко. Спрячь». Ребенок должен соотнести цвет маленького квадрата с цветом карты и аккуратно накрыть животное, спрятать его. После того, как ребенок выполнит задание, педагог проверяет правильность выбора цвета и просит назвать цвет: «Какой по цвету?» Ребенок отвечает либо устно, либо при помощи табличек (по усмотрению педагога). «Желтый (синий, красный, зеленый)»; оранжевый, фиолетовый можно не использовать при назывании.

2. Педагог дает ребенку карты с изображением животных на фоне геометрических фигур, предлагает рассмотреть, обвести форму пальчиком. Затем дает геометрические фигуры из картона одного цвета и размера. Ребенок должен накрыть изображение на карте соответствующей геометрической фигурой. Проверая правильность выбора фигуры, педагог просит ребенка называть геометрические фигуры: «Назови, что это?» Ребенок отвечает устно или табличками (по усмотрению педагога): «Это овал» (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник).

Волшебные рамки и вкладыши

Цели: совершенствовать умение выделять форму, зрительно соотносить рамку и вкладыш; развитие внимания, памяти, мелкой моторики пальцев рук, тактильно-двигательного восприятия.

Оборудование: игра «Волшебные рамки вкладыши Монтессори» - 8 рамок, способных скрепляться между собой, 16 вкладышей. И рамки, и вкладыши пластмассовые. На вкладыше для удобства и развития мелкой моторики небольшой выступ, за который можно вставлять и вынимать вкладыш из рамки.

Речевой материал: *названия геометрических фигур: круг, овал, треугольник, квадрат, рамки, вкладыши, обведи, дорисуй, нарисуй, что изменилось, сделай так, повтори узор, числа в пределах сначала пяти, потом семи-десяти, посчитай, сколько, раскрась фигуру, названия знакомых предметов, что похоже на...? Кто быстрее? Бусы, подбери, сложи.*

Ход игры. Возможно большое количество вариантов использования игры «Волшебные рамки и вкладыши». Вот несколько вариантов:

1. Подбери вкладыши к рамкам

Педагог раздает детям рамки и вкладыши и предлагает вначале в какой-либо последовательности скрепить между собой рамки, а затем подобрать к ним соответствующие вкладыши: «Посмотри, сложи, подбери нужную форму». Дети берут по одному вкладышу и ищут подходящую рамку. На начальном этапе возможны пробы, затем ребенок должен уже визуально сразу определять к какой рамке подходит взятый им вкладыш. Знакомые геометрические формы могут быть названы детьми устно или по табличкам (круг, треугольник, квадрат, овал).

2. Дай такой

Педагог берет себе комплект игры и раздает детям. Затем предлагает детям показать

такой же, как у него, вкладыш или рамку, или вкладыш в рамке. Дети внимательно смотрят, показывают такой же и тот, кто быстрее всех покажет такой же, получает фишку. Побеждает тот, у кого больше всех фишек.

3. Соедини рамки между собой

Педагог берет себе комплект рамок и также раздает рамки детям. Затем предлагает детям создать такую же последовательность соединения рамок, как у него. Дети выполняют либо параллельно с выполнением последовательности педагогом, либо после того, как последовательность уже готова, воссоздают такую же. Педагог может менять как последовательность геометрических фигур на рамках, так и рисунок соединения рамок между собой.

4. Кто быстрее

Педагог раздает детям рамки и вкладыши и предлагает поиграть. «Будем играть. Кто первый, кто быстрее, тому приз (значок, фишка, наклейка). Один, два, три!»

Собирают дети, соревнуясь друг с другом. Педагог следит за правильным выполнением. Может придумать правила: например, можно брать только по одному вкладышу и только после вложения его в рамку брать следующий. Или вкладывать сразу двумя руками и т.п. Победителю все аплодируют. Таким же образом можно выстраивать определенную последовательность рамок: «Кто быстрее!»

5. Бусы

Педагог предлагает детям нанизывать рамки на шнурок, создавая «бусы». Можно задавать определенную последовательность разными способами: ----- педагог показывает рамки одну за другой, ребенок в этой же последовательности нанизывает такие же рамки на шнурок; - педагог выкладывает последовательность, ребенок ее повторяет в своих «бусах»;
- педагог выкладывает последовательность, предлагает ребенку ее запомнить, после этого убирает ее, и ребенок по памяти ее воссоздает на «бусах»;
- как самый сложный вариант - собирать по табличкам. Педагог предлагает ребенку таблички с названиями геометрических фигур, ребенок, прочитывая их, создает эту последовательность в «бусах».

6. Узнай фигуру на ощупь

Педагог кладет рамки под салфетку (за экран, ширму, в мешочек). Затем предлагает ребенку ощупать одну из рамок и определить какая фигура на ней. Ребенок внимательно ощупывает, не подглядывая, и отвечает, показывая такую же рамку из лежащих на столе открыто, или вкладыш для этой рамки, выбрав его среди других вкладышей, или показывая табличку с названием этой фигуры (по усмотрению педагога). За каждый правильный ответ ребенок получает фишку. Побеждает набравший большее число фишек, ему вручают приз - наклейку (значок, книжку и т.п.).

ВОСПРИЯТИЕ ВЕЛИЧИНЫ

Три медведя

Цель: учить выделять величину предмета, соотносить предметы по величине.

Оборудование: три игрушечных медведя разной величины, по три кровати, тарелки, чашки, стула соответствующей величины.

Речевой материал: *мишка, большой, поменьше, маленький стул, кровать, тарелка, чашка, ложка, сядь, ешь, ложись.*

Ход

игры

Перед детьми появляются три медведя: «Тук-тук. Кто там? Вот Мишка. Мишка большой. Мишка - папа», «Тук-тук. Кто там? Вот Мишка. Поменьше. Мишка - мама», «Тук тук. Кто там? Вот Мишка. Мишка маленький». Затем педагог предлагает детям рассадить медведей на стулья, обращая их внимание на соотношение величин: «Мишка, сядь! Мишка большой. Стул маленький. Мишка упал. Не верно. Вот большой стул. Мишка маленький - стул маленький». Затем дети самостоятельно расставляют тарелки, раскладывают ложки («Кому большую тарелку, большую ложку?»), укладывают медведей спать.

Домик для зайки

Цель: учить детей ориентироваться на величину в игре.

Оборудование: домики разной величины, в дверном проеме которых изображены зайчики, прямоугольники-двери разной величины и цвета.

Речевой материал: *спрячь зайчиков, дверь, большой, маленький, вено, не верно, названия цветов.*

Ход игры

Педагог раздает детям домики: «спрячьте зайчиков». Дети должны подобрать «двери» для каждого домика, ориентируясь только на величину (домик и дверь могут быть разного цвета).

Флажки

Цель: формировать зрительную ориентировку на величину без учета других свойств предмета, а также с учетом всех свойств предмета (по памяти). **Оборудование:** флажки разного цвета, формы, величины (по три квадратных, прямоугольных, треугольных флажка трех цветов и трех величин) для каждого ребенка и демонстрационный набор у педагога, три стаканчика, ширма.

Речевой материал: *какой по форме, цвету? Названия формы флажков (треугольник, квадрат, прямоугольник), величины (большой, меньше, маленький), одинаковые, верно, не верно, такой, не такой.*

Ход игры

1-й вариант. Педагог вместе с детьми рассматривает флажки, обращает их внимание на то, что флажки отличаются друг от друга по величине, затем выставляет три стаканчика и ставит в каждый по флажку-эталону, после чего дети самостоятельно расставляют свои флажки. Когда все флажки будут расставлены, педагог вместе с детьми уточняет принцип классификации: «Какой величины? Тут большие. Тут поменьше. Тут маленькие. Одинаковые. Верно, не верно».

2-й вариант. Педагог ставит в стаканчик один флажок и закрывает его ширмой, а после отсрочки предлагает детям найти такой же (ориентировка на форму, величину и цвет предмета): «такой, не такой, верно, не верно».

Запомни и найди

Цель: учить удерживать в представлении и мысленно соотносить между собой величины разных предметов, осуществлять выбор по представлению.

Оборудование: карты лото с изображением четырех-шести предметов разной величины по две на ребенка (один тот же предмет может быть изображен несколько раз, но рядом), маленькие карточки с изображением всех предметов, чистые листы плотной бумаги.

Речевой материал: *названия изображенных предметов, запомни, найди, у кого такой? Одинаковые, такой не такой.*

Ход игры

Педагог раздает детям по одному листу лото и по листу чистой бумаги, дети рассматривают картинки, по возможности называют, после чего все карты закрываются чистыми листами

Педагог поднимает одну маленькую карточку и показывает детям изображенный предмет, не называя его. Затем кладет ее на стол тыльной стороной вверх и спрашивает: «У кого такая?» (можно после отсрочки). Дети открывают свои карточки и ищут нужное изображение (можно отметить его фишкой), затем педагог показывает свою карточку и проверяет правильность выбора детей. Он обращает их внимание на величину: «верно, неверно, одинаковые, большая, маленькая»

Длинное - короткое

Цели: формирование у детей восприятия различных качеств величины, в данном случае длины, совершенствование навыков сравнения путем наложения.

Оборудование: разные по длине капроновые и атласные ленты разных цветов, картонные полоски, игрушки.

Речевой материал: *лента, полоска, названия основных цветов, ищи, длинная, короткая, какая по длине? сравни скажи, где короче? Длиннее? названия игрушек, используемых в игре.*

Ход игры

У детей на столах набор дидактического материала (смотри оборудование). Перед педагогом также набор дидактического материала. Педагог рассказывает, что игрушки - мишка (толстый) и кукла (худая) - пришли в гости, предлагает детям подарить кукле и мишке ленты и подзывает двух детей, дает им ленты, свернутые в трубочки: одному - короткую (поясок для куклы), другому - длинную (поясок для мишки). С помощью педагога дети завязывают пояски на игрушках. «Завяжи ленту». Игрушки рады подаркам, танцуют. Затем педагог разыгрывает сценку с игрушками - кукла и мишка хотят поменяться поясками.

Педагог предлагает детям снять пояски и поменять их. «Поменяйте ленты игрушкам». При попытке обменять ленты дети с удивлением обнаруживают, что поменять нельзя - на мишке пояс куклы не завязывается, не сходится, а мишкин пояс можно несколько раз обернуть вокруг куклы. Педагог предлагает снять пояски, положить на стол и рассмотреть. «Посмотрите!» Кладет сначала рядом, а затем накладывает друг на друга, объясняет: «Эта лента длинная. Эта короткая». Важно указать детям, что измерение начинается от одной точки, например, края стола.

После этого педагог показывает детям две картонные полоски (их длина такая же,

как и у ленточек) - длинную и короткую. Подзывает детей, которым поручает сравнить полоски с лентами путем накладывания и сказать, какая полоска длинная, а какая - короткая. «Сравни. Где длинная полоска, где короткая?» (Дети могут подкладывать таблички). После того как дети усвоили разницу в длине, педагог дает им поручение: «Принеси синюю ленту, такую же, как эта полоска» и т.п. Причем ребенок должен сначала на зрительной основе выбрать нужную, по его мнению, ленточку и только после этого наложить эту ленту на полоску для подтверждения правильности выбора. Педагог проверяет выбор, одобряет или предлагает быть более внимательным. Затем дается поручение Другим детям. Дети называют выбранную ленту - длинная или короткая. Педагог вводит вопрос: «Какая по длине?» Сначала отвечает сам - «длинная (короткая)». Затем дети отвечают на вопрос (с помощью табличек и устно).

Усложнение: Увеличивается количество сравниваемых по длине ленточек (или других предметов), вводятся сравнительные степени прилагательных - длиннее, короче; превосходная степень - самая длинная, самая короткая (выбор необходимой ленты можно проводить только путем зрительно соотнесения, без накладывания на полоску) Может использоваться вариант этой игры «Кто быстрее? Детям дается поручение, которое они должны выполнить только после команды педагога: «Дай желтую ленту короткую (короче этой) и т.п.». «Раз, два, три... Ищи!» Победителю выдаются фишки или мелкие игрушки.

Широкое - узкое

Цели: формирование у детей представления о таком свойстве величины, как ширина, совершенствование прием сравнения предметов.

Оборудование: широкие и узкие ленты (одного цвета разной ширины, и разного цвета и разной ширины), игрушки, картонные полоски (по ширине совпадающие с лентами) таблички.

Речевой материал: *полоска, ленты, названия цветов, игрушек, какая по ширине? широкая, узкая, уже, шире, сама, узкая, самая широкая, сравни, дай, начинай искать, все, кто быстрее?*

Ход игры

Педагог предлагает детям поиграть - прокатить машины (2) по дорожкам-лентам. В ходе действий с машинами выясняется что по одной ленте могут проехать две машины, а по другой - нет. Ленты сравниваются, затем накладываются полоски, сравниваются. После этого педагог объясняет: «Эта полоска широкая. А эта узкая». Затем детям раздаются различные по ширине полоски и предлагается их сравнить между собой, сначала с помощью действий с предметами (матрешки и пр., как и с машинками), а затем с помощью картонных полосок и зрительно без сравнения путем накладывания. Затем педагог задает вопрос: «Какая по ширине?» Сначала показывает образец ответа сам, затем дети отвечают самостоятельно. Так же могут даваться поручения: «Дай широкую синюю полоску» и т.п.

Можно устроить соревнование «Кто быстрее выполнит все поручения». Педагог делит детей на две команды, пишет на табличках задания - поручения (в

определенной последовательности для легкости проверки задания). После того как все дети готовы, педагог дает команду. «Раз, два, три, четыре, пять - начинай искать!» Дети после команды начинают по очереди выполнять поручения. Выбранные полоски выкладываются друг за другом на столе. Когда последний ребенок осуществил свой выбор в соответствии с поручением, он кричит: «Все!» Педагог дает возможность второй команде закончить, а после этого проверяет правильность выполнения поручений, хвалит или делает замечания. Выигравшая команда получает фишки по числу играющих.

Усложнения: увеличение количества сравниваемых лент (или других предметов); сначала сравниваются ленты одинакового цвета, но разные по ширине, затем разные и по цвету; дается сравнительная и превосходная степень прилагательных.

Высокое - низкое

Цели: формирование у детей восприятия такого качества величины как высота, совершенствование навыков сравнения.

Оборудование: картонные елочки, таблички.

Речевой материал: *какая по высоте? Названия игрушек или их изображений, елка, высокая, низкая, самая высокая, самая низкая, ниже, выше, сравни.*

Ход игры

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ПО РАЗВИТИЮ РЕЧИ

Представленные игры по развитию речи направлены на решение следующих основных задач:

- формирование словаря, работа над значениями слов и выражений, активизация словаря в разных видах речевой деятельности;
- формирование разных форм словесной речи: устной, письменной, дактильной;
- развитие связной речи детей, прежде всего разговорной, а также описательно-повествовательной.

Предложенные игры не подразделяются на виды или группы, потому что при проведении каждой из них решается ряд задач. Так, при проведении одной и той же игры педагог может поставить задачу расширения и активизации словаря детей, обучения глобальному чтению, формирования умения понимать вопросы и отвечать на них. В большей степени представлены игры для работы с детьми первых лет обучения, так как на этом этапе особенно важно создать игровую мотивацию овладения речевым материалом.

При проведении данных игр следует учитывать некоторые общие требования и рекомендации:

- при выборе игр необходимо руководствоваться требованиями программ по развитию речи дошкольников определенного возраста, в частности, учитывать задачи работы по развитию речи, тематику и содержание занятий;
- при проведении игр выбор форм речи (устная, письменная, тактильная) определяется требованиями программ по развитию речи;
- при проведении всех игр с целью развития разговорной речи указанный словарный материал должен включаться в состав фраз, структура которых зависит от уровня речевого развития детей. В зависимости от ситуации общения с детьми данный речевой материал необходимо использовать в виде поручений, вопросов, сообщений;
- в процессе проведения игр фронтальная работа должна сочетаться с индивидуальной, особенно по отношению к детям, испытывающим трудности в овладении речью.
- в процессе проведения игр на индивидуальных занятиях в детском саду или в семье необходимо ориентироваться на уровень речевого развития ребенка и его индивидуальные особенности;
- предлагаемая тематика игр, оборудование, речевой материал даны как примерные. Взрослые по своему усмотрению могут изменять тематику, оборудование, увеличивать или уменьшать объем речевого материала в зависимости от уровня умственного и речевого развития детей. Применительно к каждой игре указан только речевой материал, необходимый для усвоения содержания игры. Слова и фразы, которые постоянно используются для организации игр, оценки деятельности детей (*будем играть, верно, правильно, да, нет, молодец и т.д.*) не повторяются в описании каждой игры. Их используют взрослые по своему усмотрению в зависимости от игровой ситуации.

Данные игры могут быть использованы сурдопедагогами на занятиях по развитию речи, воспитателями на занятиях по различным разделам программы, а также родителями дома.

Поезд

Цели: учить детей глобальному чтению; учить отвечать на вопросы.

Оборудование: игрушечный поезд с пятью-шестью вагонами, игрушки (волк, лиса, заяц, собака, кошка и др.), таблички с названиями игрушек, прикрепленные к вагонам поезда.

Речевой материал: *будем играть; поезд едет. Собака, кошка, заяц, лиса, волк едут в гости к кукле. Покажи собаку (кошку...). Где едет лиса (волк, заяц...)? Верно, неверно.*

Ход игры

Дети полукругом стоят или сидят перед педагогом. Педагог достает из красивой коробки игрушки, вместе с детьми называет их, дает игрушку каждому ребенку. Взрослый показывает детям поезд, к каждому вагончику которого прикреплена табличка с названием животного (СОБАКА, КОШКА, ВОЛК, ЛИСА...). Педагог говорит детям: «Будем играть. Лиса, заяц, волк... едут в гости к кукле. Где едет лиса (волк, заяц и т.д.)?» Ребенок, у которого данная игрушка, подходит к поезду, находит вагон с табличкой ЛИСА, «усаживает» в него игрушку и вместе с педагогом сопряженно-отраженно прочитывает табличку. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не разместят своих животных по вагонам. После этого поезд уезжает.

Нарисуй дорожку

Цели: совершенствовать навык глобального чтения, учить понимать и выполнять поручения, развивать мелкую моторику.

Оборудование: лист белого картона с прорезями с двух сторон для домиков и табличек. С одной стороны в прорези вставлены домики с открывающимися окнами (в каждом окошке изображение игрушки: кукла, кот, рыба, мишка и т.д.), а с другой стороны в случайной последовательности в прорези вставлены таблички с названиями этих игрушек.

Речевой материал. *Вот дом. Что там? Открой. Там кукла (рыба, кот, мишка...). Нарисуй дорожку. Покажи куклу (кота, рыбу и т.д.).*

Ход игры

Дети стоят около доски. На доске закреплен лист картона, на котором с одной стороны расположены домики с открывающимися окошками, а с другой - в случайной последовательности таблички с названиями игрушек. Педагог говорит: «Будем играть. Вот дом (указывает на один из домиков). Что там? « Педагог просит ребенка подойти к домику и открыть окошко. Ребенок самостоятельно (или отраженно-сопряженно) называет, кто «живет» в домике (например, «Там кукла»). Далее педагог просит ребенка найти соответствующую табличку, при этом он показывает на столбик, где написаны названия игрушек. После того, как ребенок правильно показал табличку, педагог просит его нарисовать дорожку: «Нарисуй

дорожку». Ребенок рисует дорожку фломастером от домика до соответствующей таблички. Педагог прочитывает со всеми детьми название данной игрушки. Дальше дети открывают другие окошки и подбирают таблички с названиями обитателей домика, рисуют дорожки.

Семья

Цели: расширять словарь, совершенствовать глобальное чтение детей, учить отвечать на вопросы педагога.

Оборудование: фланелеграф, картонный дом с окошками, под каждым окошком сделаны прорези, в которые можно вставить таблички, картинки с изображением членов семьи.

Речевой материал: *Это дом. Тут живет мама (папа, девочка, мальчик, бабушка, дедушка). Кто это? Где живет мама (папа и т.д.)?*

Ход игры

На фланелеграф прикрепляется картонный дом с окошечками. Под каждым окном закреплена табличка с названием члена семьи. Педагог раздает детям картинки с изображением членов семьи, спрашивая: «Кто это?» На картинках изображены бабушка, дедушка, мама, папа, девочка, мальчик. Затем педагог указывает на дом и сообщает: «Будем играть. Это дом. Тут живет мама, папа, бабушка, дедушка, мальчик, девочка. Где живет мама?» Тот ребенок, у которого картинка с изображением мамы, подходит к фланелеграфу и прикрепляет данную картинку в то окошечко, под которым прикреплена соответствующая табличка. Далее педагог вместе с детьми прочитывает эту табличку. Игра продолжается до тех пор, пока все члены семьи не займут свои места в домике.

Поле чудес

Цели: те же.

Оборудование: волчок со стрелкой, предметные картинки по числу детей (например, кофта, штаны, шуба, пальто, шапка, шарф), набор табличек с названиями предметов.

Речевой материал. *Это юла. Я буду крутить юлу. Что у тебя? Кофта, штаны, шуба... Найди картинку. Покажи кофту (штаны...).*

Ход игры

На столе у каждого ребенка лежит набор предметных картинок. У педагога на столе стоит волчок, к которому прикреплена стрелочка. Вокруг волчка лежат 5-6 табличек с названиями предметов. Педагог говорит детям: «Будем играть. Я буду крутить юлу». После остановки волчка педагог демонстрирует табличку, на которую указала стрелка, и прочитывает табличку вместе с детьми. Педагог спрашивает: «Где такая картинка? Покажите». Дети должны выбрать из набора соответствующую картинку

и поднять ее, чтобы педагог мог оценить правильность выбора. Затем педагог закрепляет в наборном полотне картинку и под ней табличку. Далее педагог вызывает одного ребенка, чтобы тот раскрутил волчок. Игра продолжается до тех пор, пока не будут прочитаны все таблички.

Данная игра может быть проведена и на другом тематическом материале, количество табличек может быть увеличено по усмотрению педагога.

Разложи фрукты

Цели: расширять словарь, развивать навык глобального чтения.

Оборудование: картинки с изображениями фруктов (виноград, лимон, яблоко, слива, груша) или мелкие муляжи, поднос, фланелеграф, игрушечные корзинки или вырезанные из картона. К каждой корзинке прикреплена табличка с названием того или иного фрукта.

Речевой материал: *яблоко, слива, груша, лимон, виноград. Что это? Что тут? Положи правильно. Возьми грушу... Тут лежит груша (яблоко...).*

Ход игры

Дети сидят за своими столами. Педагог показывает поднос, на котором лежат муляжи или картинки с изображением фруктов. Взрослый предъявляет детям поочередно все фрукты и о каждом из них спрашивает: «Что это?» Дети называют фрукты.

Далее педагог ставит корзинки на стол (или прикрепляет изображения корзинок на фланелеграф). Он раздает детям муляжи или картинки с изображением фруктов: «Маша, возьми грушу». После того, как ребенок правильно выбрал картинку, педагог предлагает положить ее в корзинку с соответствующей надписью. Ребенок читает надписи на корзинках и кладет картинку с изображением фрукта в нужную корзинку. Педагог вместе с детьми прочитывает слово, прикрепленное к корзинке и уточняет: «Тут лежит груша (яблоко)». Таким же образом другие картинки с изображением фруктов раскладываются по корзинкам.

Аналогичная игра может быть проведена по теме «Овощи».

Нарисуй картинку

Цели: развивать навык глобального чтения, учить детей отвечать на вопросы педагога, развивать связную речь детей.

Оборудование: фланелеграф, изображения объектов (дом, дерево, трава, солнце, девочка, мальчик, мяч), вырезанные из картона и наклеенные на фланель, таблички с названиями этих объектов.

Речевой материал: *дом, цветы, трава, мяч, солнце, девочка, мальчик играет. Будем делать картину. Где цветы?... Возьми цветы... Мальчик и девочка играют в мяч.*

Ход игры

Дети стоят полукругом около фланелеграфа. К фланелеграфу прикреплены таблички с названиями рисунков, а сами рисунки лежат на столе недалеко от фланелеграфа. Педагог говорит детям: «Будем делать картину. Что написано?» Например, педагог указывает на табличку «ЦВЕТЫ», прикрепленную на фланелеграфе. После того как табличка будет прочитана, педагог снимает ее с фланелеграфа и на место этой таблички прикрепляет соответствующий рисунок, т.е. цветы. Далее ребенок читает любую из оставшихся табличек, находит нужное изображение и заменяет табличку рисунком. Так постепенно складывается картина. После того, как картина будет полностью собрана, педагог вместе с детьми еще раз уточняет названия различных объектов, включает слова в состав предложений, демонстрирует их на табличках или записывает их на доске. Предложения прочитываются всеми детьми. В зависимости от уровня развития речи текст может быть больше или меньше. Например. «Наступила весна. Светит солнце. Растут трава, цветы. Мальчик и девочка играют в мяч». Затем текст прочитывается педагогом вместе с детьми

На следующем занятии можно предложить детям подобрать предложения из текста к картинке на фланелеграфе (Светит солнце...).

Магазин

Цели: те же.

Оборудование: три полки, натуральные или нарисованные на ватмане, игрушки или картинки с изображением игрушек (могут быть картинки с изображением посуды, одежды и др.), таблички с названиями игрушек.

Речевой материал: *матрешка, лопата, машина, кукла, рыба, пирамида. Это магазин. Я буду продавцом. Какую игрушку ты хочешь? Я купил зайку...*

Ход игры

На столе стоят полки с игрушками. В случае их отсутствия можно прикрепить к доске лист бумаги, на котором нарисовано три полки, к которым прикреплены картинки с изображением игрушек. Рядом с полками на столе лежат таблички с названиями игрушек. Взрослый показывает на полки и говорит: «Будем играть. Это магазин. Я буду продавцом. Саша, какую игрушку ты хочешь?» Ребенок подходит к полкам, берет одну из табличек с названием игрушки, которую хочет купить. В зависимости от речевых возможностей одни дети могут ограничиваться только названием игрушки, другие использовать фразу «Я хочу (купить) куклу». Ребенок отдает табличку взрослому. Продавец берет игрушку с полки, просит ребенка сказать, что он купил. Игра продолжается, пока не будут «распроданы» все игрушки.

Огород

Цели: развитие навыка глобального чтения, расширение представлений об окружающем, развитие внимание.

Оборудование: большая карта с изображением огорода (на каждой «грядке» нарисован пустой кружок, а под ним написано название овоща), маленькие картинки с изображением картофеля, моркови, свеклы, капусты, лука, огурца, помидора.

Речевой материал: *картофель, капуста, морковь, свекла, лук, огурец, помидор. Это огород. Тут растет капуста, лук... Что там? Что это? Где растет...?*

Ход игры

На столе у педагога лежит большая картина с изображением огорода. В конверте у педагога маленькие картинки с изображением овощей. Он говорит: «Это огород (показывает на большую картину). Тут растет капуста, свекла...» Далее педагог достает из конверта маленькую картинку с изображением, например, огурца и спрашивает детей: «Что это? Где растет огурец?» Один из детей подходит к большой картине, находит пустой кружок, под которым написано ОГУРЕЦ и кладет изображение огурца на пустой кружок. Затем педагог предлагает кому-то из детей достать из конверта картинку с изображением другого овоща, назвать его, а затем найти грядку, на которой он растет. Детям задаются вопросы: «Что это? Где растет?» Игра продолжается до тех пор, пока не будут закрыты все пустые кружки на картине с изображением огорода.

Найди картинку

Цели: активизировать словарь, совершенствовать навык глобального чтения, развивать внимание.

Оборудование: картинки с изображением посуды (по пять картинок у каждого ребенка), таблички с названием посуды.

Речевой материал: *чашка, ложка, тарелка, блюдо, чайник, кастрюля. Покажите картинку. У кого такая картинка? Иди вперед.*

Ход игры

Дети встают в шеренгу; у каждого ребенка в руках по пять картинок с изображением посуды. Педагог стоит на расстоянии 1,5-2 м от детей. Взрослый говорит: «Будем играть», показывает детям табличку с названием посуды: «Читайте». Дети читают табличку вместе с педагогом, затем взрослый спрашивает: «У кого такая картинка? Покажите картинку». Если ребенок правильно показал картинку, он делает один шаг вперед. Тот, кто показал неправильно, остается на месте. Побеждает тот, кто первый дойдет до педагога.

Лото

Цели: учить устно-дактильному чтению, закреплять тематический словарь.

Оборудование: карты лото, на которых представлены четыре изображения знакомых предметов с подписями; картинки с изображениями этих же предметов.

Речевой материал: *читай, скажи рукой, говори устно, названия изображенных на картинках предметов, молодец, ошибся, повтори.*

Ход игры

Педагог раздает детям карты лото, уточняет, что нарисовано на картинках. Затем показывает детям картинку и просит прочесть устно-дактильно ее название. Дети находят данное изображение на карте лото и прочитывают подпись к нему. Ребенку, первому правильно прочитавшему слово устно-дактильно, выдается маленькая картинка, которой он закрывает соответствующее изображение на карте лото. Когда все подписи к картинкам прочитаны, дети считают, у кого закрыто больше картинок на карте лото.

Покажи

Цели: учить читать с руки, учить выполнять поручения, предъявляемые устно-тактильно.

Оборудование: знакомые ребенку игрушки или предметы другой тематической группы.

Речевой материал: *читай, названия предметов, инструкции типа: «дай мяч, покажи куклу, возьми рыбу». Что я сказала?*

Ход игры

На столе разложены игрушки. Педагог дает ребенку поручение в устно-тактильной форме: «Дай куклу». Для того чтобы исключить чтение с губ, поручение может сначала предъявляться тактильно, а затем, при появлении затруднений повторяться устно-тактильно. Когда поручения с игрушками выполнены, можно предложить выполнение поручений с использованием слов, обозначающих части тела: «Покажи нос (руки, ноги, глаза, рот, уши...» Дети, правильно выполнившие поручение, получают фишки или мелкие игрушки. В конце занятия подсчитывается количество фишек или игрушек у каждого ребенка.

Что у тебя?

Цели: те же.

Оборудование: «чудесный мешочек», игрушки или предметы другой тематической группы (овощи, фрукты, посуда, мебель).

Речевой материал: *названия игрушек или предметов. Спрячь. Что у тебя? Я угадаю. У тебя мяч? Угадала. Я ошиблась.*

Ход игры

Педагог показывает ребенку четыре-пять знакомых игрушек и кладет их в нарядный мешочек. Педагог объясняет ребенку, что он должен взять одну игрушку из мешочка и спрятать ее. Взрослый закрывает глаза, а затем, открыв глаза, он должен угадать, какую игрушку спрятал ребенок. Педагог называет игрушку устно-дактильно или, чтобы исключить чтение с губ, первый раз воспроизводит название игрушки только дактильно, а второй - устно-дактильно. Ребенок отвечает «да» или «нет». Педагог называет разные игрушки, долго не может «угадать» спрятанную игрушку, чтобы поупражнять детей в чтении с руки. Угаданную игрушку ребенок отдает педагогу. Игра продолжается, пока все игрушки не будут угаданы педагогом.

В дальнейшем игру можно усложнить, увеличив количество игрушек до восьмидесяти.

Затем игрушки можно заметить на картинке: сначала предметные, а затем с несложным сюжетом (девочка играет, мальчик упал, мама читает и др.).

Соберем куклу на прогулку

Цели: те же.

Оборудование: кукла, предметы кукольной одежды и обуви.

Речевой материал. *Кукла пойдет гулять. Оденем куклу. Принеси (дай) пальто (шапку), надень платье (туфли)...*

Ход игры

Педагог сообщает детям: «Пойдем гулять с куклой. Будем одевать куклу». Он дает поручения детям в устно-дактильной форме: «Принеси платье (пальто, шарф, шапку, туфли). Надень платье (туфли, пальто...)». В игре у детей закрепляется умение понимать и выполнять поручения. В процессе сборов на прогулку детей им также предъявляется данный речевой материал в устно-дактильной форме.

Могут быть проведены и другие игры такого типа: «Покорми куклу», «Уложим куклу спать», «Будем купать куклу».

Что делает...?

Цели: учить понимать вопросы и отвечать на них, самостоятельно задавать вопрос: «Что делает мальчик (мама)?»; развивать диалогическую речь.

Обрудование: картинки с изображением различных действий, выполняемых одним персонажем и разными (людьми, животными), сюжетные игрушки, фотографии детей группы и членов их семей, на которых они выполняют различные действия.

Речевой материал. *Что делает мишка (зайка)? Что делает Оля (Ваня...)? Что делает мальчик? Что делает мама (папа, бабушка, дедушка...). Мальчик идет, бежит, спит, ест, играет, рисует, лепит и др. Покажи, как...*

Ход игры

1-й вариант. Педагог предлагает детям рассмотреть картинки, на которых изображен мальчик, выполняющий различные действия (идет, бежит, упал, рисует, читает..). Он использует вопрос «Что делает?», предлагает кому-то из детей воспроизвести действие («Покажи, что делает мальчик»). Во время демонстрации действия спрашивает у детей: «Что делает Саша?», ответ фиксируется на табличке и прочитывается: «Саша бежит». Таким же образом демонстрируются и уточняются другие действия.

2 вариант. Педагог предлагает детям поиграть в «семью», распределяет роли, спрашивает у участников игры об их действиях: «Ты будешь бабушкой. Что делает бабушка? Бабушка готовит обед. Ты будешь мамой. Что делает мама? Мама моет пол».

3 вариант. На доску обратной стороной прикрепляются картинки, на которых изображены действия одного животного: например, собака спит, сидит, ест, лает, прыгает. Взрослый сообщает: «Там собака. Спросите, что делает собака». Дети задают вопрос: «Что делает собака?» или «Собака спит?» Если ребенок правильно задал вопрос, взрослый называет действие, снимает и отдает ему картинку. Когда все картинки отданы детям, можно еще раз рассмотреть их, задать каждому ребенку вопрос: «Что делает собака?» В случае затруднений взрослый помогает ребенку прочитать ответ на вопрос.

4-й вариант. Педагог предлагает детям угадывать, что он будет делать: «Я покажу, вы угадайте». Он воспроизводит разные движения (бежит, прыгает, ест, моет руки и т.д.). Дети называют действия: «Тетя Лена бежит, прыгает...»

5-й вариант. Можно организовать игру «Что мы делали не скажем, а что видели - покажем». Дети изображают разные действия, педагог их угадывает и называет или записывает. Если он не угадал выполняемое действие, дети должны назвать его сами

Кукла едет отдыхать

Цели: расширять тематический словарь детей, учить понимать видо-родовые отношения, правильно пользоваться обобщающими словами; обучать аналитическому чтению.

Оборудование: кукла, два игрушечных чемодана или сумки, кукольная одежда, наборы игрушечных продуктов питания.

Речевой материал: *Кукла устала. Кукла поедет отдыхать. Помогите кукле собраться (собрать вещи). В этой сумке одежда. В этой сумке продукты. Положите одежду в сумку. Положите продукты в сумку. Что ты положил? Я положил кофту. Кофта - это одежда....*

Ход игры

Педагог приводит в класс куклу и сообщает детям: «Кукла устала. Кукла поедет отдыхать. Помогите кукле собрать вещи. У куклы две сумки. В этой сумке одежда (На сумке прикреплена табличка «одежда»). В этой сумке продукты (табличка «продукты»)». На столе педагога в случайном порядке лежат предметы кукольной одежды, продукты. «Что положим в эту сумку?» Педагог предлагает детям взять продукты (не уточняя конкретные названия) и положить в соответствующую сумку. Он задает детям вопрос: «Что ты положил?», помогает дать ответ: «Я положил печенье». При необходимости ответ записывается и прочитывается всеми детьми. Затем таким же образом заполняется вторая сумка. Когда обе сумки заполнены, педагог уточняет: «Что лежит в этой сумке? Продукты. Назовите продукты». Таким же образом уточняется содержимое второй сумки.

Кукла «благодарит» детей, ставит свои сумки в машину, прощается с детьми и уезжает.

Игру можно усложнить, предложив несколько групп предметов. Например, в одной сумке одежда и обувь, в другой - продукты и фрукты.

Помогите животным найти свой дом

Цели: расширять представления детей о животных, активизировать словарь, уточнять видо-родовые отношения, учить правильно использовать слова с разной степенью обобщения в речи, учить аналитическому чтению.

Оборудование: игрушечный домик (сарай), макет леса, игрушки-животные: корова, свинья, коза, лошадь, лиса, волк, заяц, белка.

Речевой материал: *названия животных; дикие, домашние животные. Животные заблудились (потерялись). Помогите найти дорогу. Где живет корова (заяц...)?*

Ход игры

У педагога на столе разные животные (дикие и домашние). Педагог предлагает детям рассмотреть и назвать животных, имитировать их действия (лиса и заяц прыгают, волк бежит, корова ест траву), затем сообщает: «Уже поздно, темно. Животным нужно идти домой. Помогите им найти дорогу». Он указывает на макет сарая и леса (лучше, если макеты находятся на разных концах стола или на двух партах). Педагог предлагает детям взять разных животных и помочь им найти дом:

«Где живет лиса?» Ребенок размещает лису в лесу, говорит или прочитывает предложение: «Лиса живет в лесу». Дети размещают всех животных в сарае или в лесу, уточняя, где они живут.

После того как все животные нашли свой дом, педагог уточняет: «Кто живет в лесу? Как называются эти животные?» Уточняется понятие «дикие животные». Таким же образом уточняется значение словосочетания «домашние животные».

Кто бегает, летает, прыгает, ползает, плавает?

Цели: уточнять понимание детьми обобщающего значения глаголов, учить составлять предложения с глаголами настоящего времени, учить аналитическому чтению.

Оборудование: картинки с изображениями птицы, рыбы, лягушки, бабочки, осы, жука, белки, змеи, мышки и др.

Речевой материал: *Кто летает, ползает, плавает, бегает, прыгает? Птица летает, белка прыгает... и т.д.*

Ход игры

Игра проводится на занятии по теме «Животные», когда дети познакомились со способами передвижения различных животных. Педагог раздает детям по несколько картинок с изображением животных, они отвечают на вопрос «Кто у тебя?» и называют животных. На доске прикреплены таблички со словами: «летает, ползает, плавает, бегает, прыгает», которые прочитываются. Педагог вызывает ребенка и предлагает ему разместить картинки под соответствующими табличками. Ребенок прикрепляет картинку под соответствующим словом и говорит: «Рыба плавает». Дети оценивают правильность выполнения задания, ребенок получает фишки по количеству правильно расположенных картинок. Таким образом размещаются все картинки. Затем педагог предлагает детям ответить на вопрос: «Кто летает?» Дети отвечают: «Птичка, бабочка, оса летает». Таким же образом проводится работа и с остальными глаголами. Можно задавать и провокационные вопросы: «Рыба летает?», учить отвечать, используя конструкции с отрицанием или противопоставлением: «Нет, рыба плавает. (Рыба не летает, а плавает)».

Опиши предмет

Цели: учить использовать вопросный и символический планы при описании предметов, составлять описание в определенной последовательности.

Оборудование: реальные предметы или муляжи (подбор предметов определяется темой занятия), карточки-символы или схема, на которой последовательно представлены символы, передающие величину, форму, цвет предмета. В зависимости от тематической принадлежности объектов подбираются дополнительные символы (где растет, где живет, где купили).

Речевой материал: *названия предметов, опиши предмет. Что это? Какой по величине? Какой по цвету? Какой по форме? Где живет? Где растет? Для чего нужен? Где купили?*

Ход игры

Детям предлагается описать знакомый предмет, например овощ. На первых занятиях описание предмета строится в виде ответов на вопросы: «Что это? Какой по форме? Какой по величине? Какой по цвету? Какой по вкусу? Где растет? Для чего нужен? Где купили?» Составленное описание прочитывается детьми. Когда у них будет накоплен опыт описания предметов по вопросному плану, педагог может использовать одновременно и вопросный, и символический план. Для этого рядом с вопросом размещается карточка-символ, уточняется значение символов (предмет может быть большой или маленький, круглый, квадратный, разного цвета и т.д.).

С детьми старшего дошкольного возраста можно использовать символический план. Педагог предлагает описать предмет, уточняя по схеме карточек-символов последовательность описания (о чем нужно сказать сначала, о чем потом). При необходимости вводятся новые символы, значение которых уточняется. Например, при описании одежды вводится карточка с символами разных магазинов, при описании животных - карточка с символами дома, леса, гнезда.



Кому что надо?

Цели: уточнять представления детей о профессиях, о занятиях и трудовых действиях людей, учить называть функции и свойства предметов.

Оборудование: шапочка врача (с красным крестом), колпак повара, элементы костюмов представителей других профессий (по усмотрению педагога); коробка с игрушечными вещами - атрибутами различных профессий (шприц, лекарство, термометр, половник, ложка и др.).

Речевой материал: *повар, врач, кто ты? кому что надо? Для чего нужно? Передай врачу (повару). Градусник нужен врачу. Что надо врачу (повару)?*

Ход игры

Педагог вызывает двух детей, на одного надевает шапочку врача, на другого - колпак повара. Уточняет названия профессий, занятия врача, повара. Детей усаживают за стол лицом к другим детям. Затем педагог приглашает одного ребенка, предлагает ему достать из коробки вещь, назвать ее, рассказать, для чего она нужна, и передать ее по назначению. Например: «Это лекарство. Врач дает лекарство детям» или «Это нож. Ножом режут овощи, мясо. Нож нужен повару». Состав участников игры меняется. Можно ввести другие профессии: парикмахер, строитель, учительница и др.

Подбери пару

Цели: учить детей понимать функции предметов, использовать слова в правильной грамматической форме.

Оборудование: картинки с изображением предметов, которые могут использоваться в одной ситуации (карандаш и тетрадь, молоток и гвоздь, иглолка и пуговица, нож и продукты питания, ложка и суп и др.).

Речевой материал: *что это? Подбери пару. Для чего нужен (нужны)? Названия предметов. Образцы предложений: «Карандашом рисуют в тетради», «Ложкой едят суп»...*

Ход игры

Каждому ребенку дается картинка с изображением одного предмета. Педагог демонстрирует одну из картинок (например, с изображением карандаша), спрашивает у детей, что это, и предлагает подобрать другую картинку («Что подходит?»). Картинки с изображением парных предметов находятся на столе педагога или в набор, ном полотне. Дети подбирают к изображению карандаша картинку с изображением альбома. Составляется предложение: «Карандашом рисуют в альбоме». Затем каждый ребенок должен подобрать картинку с изображением со. ответствующего парного предмета и сказать, для чего она нужны. Педагог помогает детям составить предложения: «Ножом режут колбасу», «Иголкой пришивают пуговицу» и др.

Помоги кукле одеться на прогулку

Цели: учить детей определять время года по картинке, обосновывать свое мнение. Учить устанавливать причинно-следственные связи, строить сложные предложения с союзами «потому что...», «не..., а...».

Оборудование: окно из картона, в котором меняются картинки с временем года; бумажная кукла с набором одежды.

Речевой материал: *какое время года? Как оделась кукла?* Слова и фразы с описанием признаков разных времен года. Предложения типа: «*Сейчас зима, потому что... Шубу носят зимой, а не летом...*»

Ход игры

На столе педагога стоит «окно». Кукла смотрит в окно и одевается. Педагог спрашивает, правильно ли одета кукла. Дети отвечают: «На улице зима, потому что много снега. Кукла надела платье (летнюю одежду). Платье носят не зимой, а летом». Далее педагог меняет картинку в окне и показывает куклу в другом наряде. Дети составляют другие предложения.

Что ты видел по телевизору?

Цели: учить детей составлять рассказ по серии картинок, грамматически правильно строить предложения. Учить аналитическому чтению.

Оборудование: «телевизор», вырезанный из картонной коробки, серия картинок.

Речевой материал: слова и фразы, необходимые для составления рассказа по серии картинок.

Ход игры

На столе педагога стоит «телевизор». Педагог предлагает детям посмотреть «кино». Дети рассматривают первую картинку, отвечают на вопросы педагога. Правильные ответы педагог записывает на доску или на наборное полотно выставляются таблички. Затем демонстрируется следующая картинка и т.д. На доске или наборном полотне получается рассказ. Дети его читают и пересказывают по опорным словам или по вопросному плану. На следующем занятии игру можно продолжить: еще раз посмотреть картинки «по телевизору» и составить рассказ устно.