

Приемы обогащения словарного запаса детей дошкольного возраста

Консультация-практикум для воспитателей

**Подготовила и провела:
учитель-логопед Зернова Татьяна Юрьевна**

Аннотация

В данной работе приведены некоторые приемы обогащения словарного запаса детей дошкольного возраста. В процессе практических упражнений воспитателям показано, как можно в игровой форме активизировать словарь ребенка. Предложенная подборка игр облегчит работу воспитателя при формировании и расширении словарного запаса детей-дошкольников.

Приемы обогащения словарного запаса детей дошкольного возраста.

Цель: показать некоторые приемы обогащения словарного запаса детей дошкольного возраста.

Оборудование: мяч, наглядный материал (картинки с 2 рубашками, 2 рыбками, 2 пуговицами, отличающимися по цвету, форме, размеру), волшебный мешочек, мыльные пузыри.

План практикума.

1. Приветствие и сообщение темы

Здравствуйте. Тема нашего сегодняшнего семинара: «Приемы обогащения словарного запаса детей дошкольного возраста».

2. Определение понятий

Что вы понимаете под термином «словарный запас»? (Участники семинара высказывают свое мнение)

Словарный запас – это слова, обозначающие предметы, явления, действия и признаки окружающей действительности, которые использует человек. Выделяют активный и пассивный словарь ребенка.

Что значит «активный словарь» («пассивный словарь»)? (Участники семинара высказывают свое мнение)

Под **пассивным словарем** понимают часть словарного состава языка, понятного ребенку. Она зависит от возраста, психического развития, социальной среды. Пассивный словарь – это то, что ребенок понимает, но не использует в своей речи.

Активный словарь – часть словарного состава языка, которая свободно употребляется в повседневной жизни конкретного ребенка.

3. Научный аспект

Каждому ясно, чем богаче у человека словарный запас, тем полноценнее его устная речь. На каждом возрастном этапе понимание ребенком значения слова имеет определенные особенности. В течение дошкольного детства осознание ребенком смысла слова проходит длительный путь.

Самые первые слова у ребенка обычно появляются к году. Эти слова (чаще всего мама, папа, баба) представляют собой слова-предложения, выражающие целую мысль. При помощи одного и того же слова ребенок может высказывать и какую-то жалобу, и просьбу дать ему игрушку, «взять на ручки», и т. п. В дальнейшем у ребенка появляются все новые и новые слова, которые он постепенно начинает связывать между собой, пытаясь строить из них элементарные предложения.

Словарный запас детей постоянно обогащается не только в количественном, но и в качественном отношении. *Количественный рост*

словаря выражается в постепенном усвоении новых слов. В первую очередь ребенок усваивает те слова, которые непосредственно связаны с его жизнью (так называемый «бытовой словарь»), — названия окружающих предметов, игрушек и основных повседневных действий. При этом количество

имеющихся у ребенка слов зависит от тех условий, в которых он живет и воспитывается. Так, двухлетние дети в разных семьях могут иметь в своем запасе от 45 до 1000 и даже более слов. *Качественный рост* словаря выражается во все более глубоком понимании ребенком значений слов, включая многозначность и переносные значения. Например, под словом ножка ребенок понимает сначала только свою собственную маленькую ножку. Позднее он узнает, что этим же словом обозначается и ножка стола или стула, и ножка гриба, и пр. Или: глагол спать ребенок сначала понимает только как такое «действие», которое относится непосредственно к нему самому или к другим людям; но постепенно к нему приходит и понимание переносного значения этого глагола спать в зимнее время могут деревья и даже вся природа в целом.

Постепенно в речи ребенка начинают появляться обобщающие слова (если, конечно, он слышит их в речи взрослых), которые обозначают не какой-то один конкретный предмет, а целые группы однородных предметов посуда, одежда, овощи, фрукты и т. П. Это очень важный этап, являющийся самым первым шагом к систематизации, упорядочению имеющегося у ребенка запаса слов.

К началу школьного обучения ребенок должен иметь достаточно большой (включая обобщающие слова) и правильно систематизированный словарный запас, иметь представление о многозначности слов, о наличии у некоторых слов не только основных, но и переносных значений. Грамотную помощь в очень сложном для ребенка процессе накопления и обогащения словаря обязаны оказать ему родители и педагоги дошкольных учреждений — чтением, словесными играми, обучением рассказыванию по картине, наконец, своей грамотной и образной речью.

Развитие речи – одна из основных задач обучения и воспитания детей в дошкольном учреждении. Работа по расширению словарного запаса прослеживается во всех направлениях жизнедеятельности детского сада. Главными задачами словарной работы являются обогащение, расширение и активизация словарного запаса.

4. Практическая часть

Существуют различные приемы обогащения словарного запаса детей дошкольного возраста. Для этого используют:

- введение новых слов
- подбор синонимов – слов, близких по значению. Например, идти - как сказать по-другому? (Плестись, шагать, брести)
- подбор антонимов – слов с противоположным значением. Например: старый дом – ветхий, старый друг – давний, старый билет - недействительный
- знакомство с многозначностью слов – слова в зависимости от контекста имеют разное значение. Например: ручка ребенка, ручка для письма, ручка двери.

Целенаправленная работа по обогащению словаря должна проводиться и во время игры – ведущей деятельности дошкольников. Однако, можно

использовать и игру во время занятий для обогащения словарного запаса детей-дошкольников.

Давайте поиграем в некоторые игры.

Мыльные пузыри.

Дети выдувают мыльные пузыри.

Пузыри что делают? Они надуваются, летят, лопаются, падают.

Мы что делаем? Прыгаем, улыбаемся, радуемся, лопаем пузыри.

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 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;

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.

Волшебный мешочек

Цель: расширить словарный запас детей

Игровой материал: машинка, мяч, тарелка ...

Ход игры. Ребенок достает предмет из мешочка и отвечает на вопросы: «Что это? Какое это? Что делает?»

Пример: Это машина. Она металлическая, маленькая, игрушечная, красная. Она стоит, ездит, тормозит, выезжает, заезжает.

Игра «Что каким бывает?»

Тут, конечно, каждый знает,

Что каким у нас бывает.

Цель: расширение словаря детей за счет прилагательных развитие воображения, памяти, ловкости.

Ход игры. Перебрасывая мяч детям различными способами, логопед задает вопрос, на который ребенок, поймав пи мяч, должен ответить, после чего вернуть мяч логопеду. Логопед, в свою очередь, перекидывает мяч следующему ребенку, ожидая ответа от него.

1. Что бывает круглым? (Мяч, шар, колесо, солнце, луна яблоко, вишня...)
2. Что бывает длинным? (Дорога, река, веревка, нитка лента, шнур...)
3. Что бывает высоким? (Гора, дерево, человек, сто. дом, шкаф...)
4. Что бывает зеленым? (Трава, деревья, кусты, кузнечики, платье...)
5. Что бывает холодным? (Вода, снег, лед, роса, иней камень, ночь...)
6. Что бывает гладким? (Стекло, зеркало, камень, яблоко...)
7. Что бывает сладким? (Сахар, конфеты, пирожки торты, вафли...)
8. Что бывает шерстяным? (Платье, свитер, варежки перчатки, шапка...)
9. Что бывает колючим? (Еж, роза, кактус, иголки, ель проволока...)
10. Что бывает острым? (Нож, шило, стекло, ножницы кинжал, клинок...)
11. Что бывает легким? (Пух, перо, вата, снежинка).
12. Что бывает глубоким? (Канавы, ров, овраг, колодец река, ручей...)

Я сделала подборку игр, способствующих расширению словарного запаса детей (см. приложение). Она поможет вам при организации работы по обогащению словарного запаса детей в вашей группе.

5. Подведение итогов

Основной смысл обогащения словаря дошкольников состоит в том, чтобы выработать у детей умение отбирать для высказывания те слова, которые будут наиболее точно отражать его замысел. От того, насколько четко будет построена работа по расширению и обогащению словарного запаса детей, во многом зависит уровень развития речи детей дошкольного возраста.

**Игры с мячом,
направленные на обобщение и расширение словарного запаса, развитие
грамматического строя речи.**

1. Игра с перебрасыванием мяча «Мяч бросай и животных называй»

(В зависимости от темы игры возможны варианты: «Мяч бросай, четко фрукты называй» или «Мяч бросай, транспорт быстро называй».)

Цель: расширение словарного запаса за счет употребления обобщающих слов, развитие внимания и памяти, умение соотносить родовые и видовые понятия.

Вариант 1. Ход игры. Взрослый называет обобщающее понятие и бросает мяч поочередно каждому ребенку. Ребенок, возвращая мяч взрослому, должен назвать относящиеся к этому обобщающему понятию предметы.

Взрослый: - Овощи; Дети: - Картофель, капуста, помидор, огурец, редиска, свекла, морковь.

Взрослый: - Фрукты; Дети: - Яблоко, груша, лимон, мандарин, апельсин, абрикос.

Взрослый: - Ягоды; Дети: -Малина, клубника, смородина, брусника, черника, ежевика.

Взрослый: - Деревья; Дети: -Береза, ель, сосна, дуб, липа, тополь. и т.д.

Вариант 2. Взрослый называет видовые понятия, а ребенок — обобщающие слова. Взрослый: Огурец, помидор, репа: Ребенок: Овощи.

2. Игра с мячом «Я знаю три названия животных (цветов)» («Я знаю три имени девочек (пять имен мальчиков)»).

Раз и два, и три, четыре —

Все мы знаем в этом мире.

Цель: расширение словарного запаса детей за счет употребления обобщающих слов, развитие быстроты реакции, ловкости.

Ход игры. Ребенок, подбрасывая или ударяя мячом об пол, произносит: «Я знаю пять имен мальчиков: Саша, Витя, Коля, Андрей, Володя». Можно использовать следующие виды движений: бросание мяча об пол одной или двумя руками и ловля двумя руками; бросание мяча вверх двумя руками и ловля двумя руками; отбивание мяча правой и левой рукой на месте.

3. Игра с мячом «Животные и их детеныши»

Человеческие дети

Знают всех зверят на свете.

Цель: закрепление в речи детей названий детенышей животных, закрепление навыков словообразования, развитие ловкости, внимания, памяти.

Ход игры. Бросая мяч ребенку, взрослый называет какое-либо животное, а ребенок, возвращая мяч логопеду, называет детеныша этого животного. Основные движения: перебрасывание мяча с ударом об пол, перебрасывание

мяча; прокатывание мяча, сидя на ковре. Слова сконструированы в три группы по способу их образования. Третья группа требует запоминания названий детенышей.

Группа 1. У тигра – тигренок (у льва, у слона, у оленя, у лося, у лисы) .

Группа 2. У медведя — медвежонок, у верблюда — верблюжонок, у волка — волчонок, у зайца — зайчонок, у кролика — крольчонок, у белки — бельчонок, у коровы — теленок, у лошади жеребенок, у свиньи — поросенок, у овцы — ягненок, у курицы — цыпленок, у собаки — щенок.

Группа 3. Тигренок – у тигра (львенок, слоненок, олененок, лосенок, лисенок).

4. Игра с мячом «Кто как разговаривает?»

Мяч лови, да поскорей

Назови язык зверей.

Цель: расширение словарного запаса, развитие быстроты реакции.

Ход игры.

Вариант 1. Взрослый или ведущий поочередно бросает мяч детям, называя животных. Дети, возвращая мяч, должны правильно ответить, как то или иное животное подает голос: корова, тигр, змея, комар, собака, волк, утка, свинья (мычит, рычит, шипит, пищит, лает, воет, крикает, хрюкает).

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

5. Игра с перебрасыванием мяча «Подскажи словечко»

Есть всего один ответ.

Кто-то знает, кто-то — нет.

Цель: развитие мышления, быстроты реакции.

Ход игры. Воспитатель, бросая мяч поочередно каждому ребенку, спрашивает: — Ворона каркает, а сорока? Ребенок, возвращая мяч воспитателю, должен ответить: — Сорока стрекочет. Примеры вопросов: — Сова летает, а кролик? — Корова ест сено, а лиса? — Крот роет норки, а сорока? — Петух кукарекает, а курица? — Лягушка квакает, а лошадь? — У коровы теленок, а у овцы? — У медвежонок мама медведица, а у бельчонок?

6. Игра с перебрасыванием мяча «Чей домик?» или «Кто где живет?» *Цель:* закрепление знания детей о жилищах животных, насекомых. Закрепление употребления в речи детей грамматической формы предложного падежа с предлогом «в».

Ход игры. Бросая мяч поочередно каждому ребенку, воспитатель задает вопрос, а ребенок, возвращая воспитателю мяч, отвечает.

Вариант 1. Воспитатель: Кто живет в дупле? Дети: Белка. Кто живет в скворечнике? (Скворцы.) Кто живет в гнезде? (Птицы: ласточки, кукушки сойки и т. д.) Кто живет в будке? (Собака) Кто живет в улье? (Пчелы) Кто живет в норе? (Лиса.) Кто живет в логове? (Волк) Кто живет в берлоге? (Медведь)

Вариант 2. Воспитатель: Где живет медведь? Где живет волк? Дети: В берлоге. В логове.

Вариант 3. Работа над правильной конструкцией предложения. Детям предлагается дать полный ответ: «Медведь живет в берлоге».

7. Игра с мячом «Скажи ласково»

Мячик маленький поймай,

Да словечком приласкай.

Цель: закрепление умения образовывать существительные при помощи уменьшительно-ласкательных суффиксов, развитие ловкости, быстроты реакции.

Ход игры. Воспитатель, бросая мяч ребенку, называет первое слово (например, шар), а ребенок, возвращая мяч воспитателю, называет второе слово (шарик). Слова можно сгруппировать по сходству окончаний. Стол — столик, ключ — ключик. Шапка — шапочка, белка — белочка. Книга — книжечка, ложка — ложечка. Голова — головка, картина — картинка. Мыло — мыльце, зеркало — зеркальце. Кукла — куколка, свекла — свеколка. Коса — косичка, вода — водичка. Жук — жучок, дуб — дубок. Вишня — вишенка, башня — башенка. Платье — платьице, кресло — креслице. Перо — перышко, стекло — стеклышко. Часы — часики, трусы — трусики.

8. Игра с перебрасыванием мяча «Что происходит в природе?»

Человек легко находит,

Что в природе происходит.

Цель: закрепление употребления в речи глаголов, согласования слов в предложении.

Ход игры. Воспитатель, бросая мяч ребенку, задает вопрос, а ребенок, возвращая мяч воспитателю, должен на заданный вопрос ответить. Игру желательно проводить по темам. Пример: Тема «Весна» Воспитатель: Солнце — что делает? Дети: Светит, греет. Аналогично: Ручьи — что делают? Бегут, журчат Снег — что делает? Темнеет, тает Птицы — что делают? Прилетают, выют гнезда поют песни Капель — что делает? Звенит Медведь — что делает? Просыпается, выходит из берлоги

9. Игра с перебрасыванием мяча «Составь предложение

Мячик прыгать я заставлю,

Предложение составлю.

Цель: развитие внимания, быстроты мыслительных операций.

Ход игры. Воспитатель бросает мяч кому-нибудь из детей, произнося при этом несогласованные слова (например: «Девочка играть»). Ребенок, поймав мяч, произносит предложение из этих слов («Девочка играет») и бросает мяч обратно логопеду.

10. Игра с мячом «Кто как передвигается?»

Кто летает, кто плывет,

Кто ползет, а кто идет.

Цель: обогащение глагольного словаря детей, развитие мышления, внимания, ловкости.

Ход игры. Воспитатель, бросая мяч ребенку, задает вопрос, ребенок, возвращая мяч воспитателю, должен на заданный вопрос ответить. Игра проводится с

перебрасыванием мяча различными способами. Воспитатель: Летают Дети: Птицы, бабочки, мухи, стрекозы, комары, мошки (Плавают: рыбы, дельфины, киты, моржи, акулы; ползают: змеи, гусеницы, черви; прыгают: кузнечики, лягушки, жабы, блохи, зайцы).

11. Игра с мячом «Какие действия совершают животные?» или «Что делают животные?»

Что животные умеют —

Птицы, рыбы, кошки, змеи?

Цель: активизация глагольного словаря детей, закрепление знаний о животных, развитие воображения, ловкости.

Ход игры. Воспитатель, разными способами бросая мяч каждому ребенку по очереди, называет какое-либо животное, а ребенок, возвращая мяч воспитателю, произносит глагол, который можно отнести к названному животному. Воспитатель: собака. Дети: стоит, сидит, лежит, идет, бежит, спит, ест, лает, играет, кусается, ласкается, служит; Кошка (Мурлычет, мяукает, крадется, лакает, царапается, умывается, облизывается); Мышка (Шуршит, пищит, грызет, прячется, запасает); Утка (Летает, плавает, ныряет, крякает); Ворона (Летает, ходит, каркает, клюет); Змея (Ползет, шипит, извивается, жалит, нападает).

12. Игра «Кто чем занимается?»

Никогда мы не забудем,

Что умеют делать люди.

Цель: закрепление знаний детей о профессии, обогащение глагольного словаря детей, развитие внимания, ловкости.

Ход игры.

Вариант 1. Бросая или прокатывая мяч ребенку, воспитатель называет профессию, а ребенок, возвращая мяч логопеду, должен назвать глагол, обозначающий, что делает человек названной профессии. Воспитатель: строитель - Дети: строит; повар (варит (готовит)); носильщик (носит); чертежник (чертит); рабочий (работает); уборщица (убирает) художник (рисует) и т.д.

Вариант 2. Воспитатель называет глагол, а ребенок профессию (продает — продавец).

13. Игра «Кто может совершать эти движения?»

Кто и что — летит, бежит,

Ходит, плавает, лежит?

Цель: активизация глагольного словаря детей, развитие воображения, памяти, ловкости.

Ход игры. Воспитатель, бросая мяч ребенку, называет глагол, а ребенок, возвращая мяч, называет существительное, подходящее к названному глаголу.

Воспитатель: Идет. Дети: Человек, животное, поезд, пароход, дождь, снег, град, время, дорога; Бежит (Человек, животное, ручей, время); Летит (Птица, бабочка, стрекоза, муха, жук, комар, самолет, вертолет, ракета, спутник, время, телеграмма); Плывет (Рыба, кит, дельфин, лебедь, лодка, корабль, человек, облако).

14. Игра «Горячий — холодный»

*Мы сейчас откроем рот,
Чтоб сказать наоборот.*

Цель: закрепление в представлении и словаре ребенка противоположных признаков предметов или слов-антонимов.

Методическое указание. Игра проводится после предварительной работы с картинками и усвоения ребенком таких слов, как «одинаковый», «похожий», «разный» («различный»), «противоположный». По картинкам: Река широкая, а ручеек узкий. Медведь большой, а медвежонок маленький. Дедушка старый, а юноша молодой.

Ход игры. Воспитатель, бросая мяч ребенку, произносит одно прилагательное, а ребенок, возвращая мяч, называет другое — с противоположным значением. Воспитатель: Горячий - Дети: Холодный (Хороший - Плохой; Умный - Глупый ; Веселый - Грустный; Острый - Тупой; Гладкий - Шероховатый; Легкий - Тяжелый; Глубокий - Мелкий; Светлый - Темный; Добрый - Злой; Радостный - печальный; Быстрый - медленный; Частый - редкий; Мягкий - твердый; Ясный - пасмурный; Высокий - низкий)

Усложнение. Можно предложить детям добавить существительное. Например: Острый нож. Ясный день. Глубокое озеро.

15. Игра «Из чего сделано?»

Вот предмет, а из чего

Люди сделали его?

Цель: закрепление в речи детей употребления относительных прилагательных и способов их образования.

Методическое указание. Предварительно ребенку объясняется, что если какой-нибудь предмет сделан из дерева, то он деревянный, а если из железа, то он железный, и т. д. Затем проводится работа по картинкам, после чего можно закреплять данную тему в игре с мячом.

Ход игры.

Воспитатель, бросая мяч ребенку, говорит: «Сапоги из кожи», а ребенок, возвращая мяч воспитателю, отвечает: «Кожаные». Воспитатель: Рукавички из меха... Дети: Меховые (Тазик из меди... Медный; Медвежонок из плюша... Плюшевый; Рукавички из шерсти... Шерстяные; Стакан из стекла... Стекланный; Ваза из хрусталя... Хрустальная). Можно предложить детям составить предложения с данными словосочетаниями. *Например:* У Маши есть плюшевый мишка.

16. Игра «Лови да бросай — цвета называй»

Что у нас какого цвета —

Мы расскажем вам об этом.

Цель: подбор существительных к прилагательному, обозначающему цвет. Закрепление названий основных цветов, развитие воображения у детей.

Ход игры. Воспитатель, бросая мяч ребенку, называет прилагательное, обозначающее цвет, а ребенок, возвращая мяч, называет существительное, подходящее к данному прилагательному. Воспитатель: красный - Дети: мак, огонь, флаг (оранжевый - апельсин, морковь, заря; желтый - цыпленок, солнце, репа; зеленый - огурец, трава, лес; голубой - небо, лед, незабудки; синий - колокольчик, море, чернила; фиолетовый - слива, сирень, сурмерки.

17. Игра «Третий лишний» («Четвертый лишний»)

Распознаем мы сейчас,

Что же лишнее у нас.

Цель: закрепление умения детей выделять общий признак в словах, развивать способность к обобщению.

Ход игры. Воспитатель, бросая мяч ребенку, называет три или четыре слова и просит определить, какое слово лишнее. *Например:* голубой, красный, спелый. Кабачок, огурец, лимон. Пасмурно, ненастно, ясно. Осень, лето, суббота, зима. Понедельник, вторник, лето, воскресенье. День, ночь, утро, весна. Дети, бросая мяч обратно, называют лишнее слово.

18. Игра «Чья голова?»

Чья у зверя голова?

Подскажи скорей слова

Цель: расширение словаря детей за счет употребления притяжательных прилагательных.

Методическое указание. Игра проводится после обсуждения картинок. Правильность употребления в речи всех этих разнообразных окончаний достигается путем неоднократного повторения слов в игровых ситуациях.

Ход игры. Воспитатель, бросая мяч кому-либо из детей, говорит: «У вороны голова...», а ребенок, бросая мяч обратно воспитателю, заканчивает: «...воронья». Примеры: у рыси голова рысья у рыбы — рыба у кошки — кошачья у сороки — сорочья у зайца — заячья у кролика — кроличья у верблюда — верблюжья у лошади — лошадиная у утки — утиная у лебедя — лебединая у оленя — оленья у лисы — лисья у собаки — собачья у птицы — птичья у овцы — овечья у белки — беличья у медведя — медвежья у тигра — тигриная у курицы — куриная у голубя — голубиная у орла — орлиная
Усложнение. Составление предложений с этими прилагательными.

19. Игра «Что бывает круглым?»

Тут, конечно, каждый знает,

Что каким у нас бывает.

Цель: расширение словаря детей за счет прилагательных развитие воображения, памяти, ловкости.

Ход игры. Перебрасывая мяч детям различными способами, воспитатель задает вопрос, на который ребенок, поймав пи мяч, должен ответить, после чего вернуть мяч воспитателю. Воспитатель, в свою очередь, перекидывает мяч следующему ребенку, ожидая ответа от него.

1. Что бывает круглым? (Мяч, шар, колесо, солнце, луна яблоко, вишня...)
2. Что бывает длинным? (Дорога, река, веревка, нитка лента, шнур...)
3. Что бывает высоким? (Гора, дерево, человек, столб дом, шкаф...)
4. Что бывает зеленым? (Трава, деревья, кусты, кузнечики, платье...)
5. Что бывает холодным? (Вода, снег, лед, роса, иней камень, ночь...)
6. Что бывает гладким? (Стекло, зеркало, камень, яблоко...)
7. Что бывает сладким? (Сахар, конфеты, пирожки торты, вафли...)
8. Что бывает шерстяным? (Платье, свитер, варежки перчатки, шапка...)
9. Что бывает колючим? (Еж, роза, кактус, иголки, ель проволока...)
10. Что бывает острым? (Нож, шило, стекло, ножницы кинжал, клинок...)

11. Что бывает легким? (Пух, перо, вата, снежинка).

12. Что бывает глубоким? (Канавы, ров, овраг, колодец, река, ручей...)

20. Игра «Один — много»

Мы — волшебники немного:

Был один, а станет много.

Цель: закрепление в речи детей различных типов окончаний имен существительных.

Ход игры. Воспитатель бросает мяч детям, называя имена существительные в единственном числе. Дети бросают мяч обратно, называя существительные во множественном числе. Можно перебрасывать мяч с ударами об пол, прокатывать мяч, сидя на ковре. Примеры: Стол — столы, двор — дворы, нос — носы, гора — горы, нора — норы, мост, мосты, дом — дома, глаз — глаза, луг — луга, город — города, провод — провода, холод — холода, день — дни, пень — пни, сон — сны, лоб — лбы, ухо — уши, стул — стулья, кол — колья, лист — листья, перо — перья, крыло — крылья, дерево — деревья, носок — носки, чулок — чулки, кусок — куски, кружок — кружки, дружок — дружки, прыжок — прыжки, утенок — утята, гусенок — гусята, цыпленок — цыплята, тигренок — тигрята, слоненок — слонята...

21. Игра «Веселый счет»

Сколько их — всегда мы знаем.

Хорошо мы все считаем.

Цель: закрепление в речи детей согласования существительных с числительными. Развитие ловкости, быстроты реакции.

Ход игры: Ведущий бросает мяч ребенку и произносит сочетание существительного с числительным «один», а ребенок, возвращая мяч, в ответ называет это же существительное, но в сочетании с числительным «пять» (или «шесть», «семь», «восемь»...). Сначала лучше называть сочетания по принципу сходства окончаний имен существительных. Примеры: один стол — пять столов, один слон — пять слонов, один шкаф — пять шкафов, один гусь — пять гусей, один лебедь — пять лебедей, один журавль — пять журавлей, одна гайка — пять гаек, одна майка — пять маек, одна шишка — пять шишек, один утенок — пять утят, один гусенок — пять гусят, один цыпленок — пять цыплят, один заяц — пять зайцев, один палец — пять пальцев, одно платье — пять платьев, одна шапка — пять шапок, одна перчатка — пять перчаток, одна банка — пять банок, одна рукавица — пять рукавиц, одна пуговица — пять пуговиц, одна мыльница — пять мыльниц, одна шляпа — пять шляп, одна книга — пять книг, одна конфета — пять конфет. Вариант «А у меня» Ведущий бросает мяч и произносит: «У меня один стол». Ребенок, бросая мяч обратно, отвечает: «А у меня пять столов».

22. Игра «Где мяч?»

Мячик, мячик, где лежишь?

Ты от нас не убежишь.

Цель: закрепление в речи детей правильного употребления предлогов, развитие умения ориентироваться в пространстве, внимания.

Ход игры. Вариант 1. Дети выполняют задание с мячом: «Поднимите мяч над головой, положите мяч у правой ноги, положите мяч на ковер перед собой» и т.

п. *Вариант 2.* Дети отвечают на вопрос: «Где лежит мяч?» (на столе, на полу, в углу, около стола, под столом...)

23. Игра «Хорошо — плохо»

Мир не плох и не хорош —

Объясню, и ты поймешь.

Цель: знакомство детей с противоречиями окружающего мира, развитие связной речи, воображения ловкости.

Ход игры. Дети сидят в кругу. Ведущий задает тему обсуждения. Дети, передавая мяч по кругу, рассказывают, что, на их взгляд, хорошо или плохо в природных явлениях. Воспитатель: Дождь. Дети: Дождь — это хорошо: смывает пыль с домов и деревьев, полезен для земли и будущего урожая, но плохо — намочит нас, бывает холодным. Воспитатель: Город. Дети: Хорошо, что я живу в городе: можно ездить в метро, на автобусе, много хороших магазинов, плохо — не увидишь живой коровы, петуха, душно, пыльно.

Вариант «Нравится не нравится» (о временах года). Воспитатель: Зима. Дети: Мне нравится зима. Можно кататься на санках, очень красиво, можно лепить снеговика. Зимой весело. Мне не нравится, что зимой холодно, дует сильный ветер.

24. Игра «Вчера, сегодня, завтра»

То, что было, то, что будет,

Каждый помнит — не забудет.

Цель: закрепление умения детей ориентироваться во времени, развитие внимания, ловкости, воображения, фразовой речи.

Ход игры. Ведущий бросает мяч по очереди всем играющим, задавая вопросы: Ты ответь мне, будь добра, Что ты делала вчера? Все ли сделал, что хотел? За сегодня что успел? Я еще узнать хотела — Что ты завтра будешь делать? Дети, возвращая мяч ведущему, отвечают на вопросы.

Вариант. Сидя в кругу, дети перекидывают мяч друг другу и рассказывают о том, что было с ними вчера, сегодня и что они собираются делать завтра. Содержание рассказов может быть как реальным, так и вымышленным.

25. Игра «Утро, день, вечер, ночь»

Утро, вечер, день и ночь

Навсегда уходят прочь.

Провожать их не спеши,

Что ты делал, расскажи.

Цель: закрепление умения детей ориентироваться во времени, закрепление названий частей суток, их последовательности; развитие внимания, ловкости.

Ход игры. Перебрасывая мяч различными способами (с ударами мяча об пол, перекатывание, передача мяча по кругу), дети отвечают на вопросы ведущего и рассказывают, что они делали утром, днем, что будут делать вечером, ночью. • Что ты делал утром? • Что ты делал вечером?

Варианты. 1. «Назови «соседей» утра». 2. «Сначала вечер, а потом?..»

3. «Назови пропущенное слово» (Мы завтракаем утром, а обедаем...)

26. Игра «Лови, бросай, дни недели называй»

В календарь не зря глядели —

Все мы помним дни недели.

Цель: закрепление временных понятий в активном словаре ребенка. *Ход игры.* Дети становятся в круг. Ведущий, бросая мяч кому-нибудь из детей, может начать с любого дня недели: «Я начну, ты продолжай, дни недели называй! Среда...» Дети по очереди перебрасывают мяч друг другу и последовательно называют дни недели. *Усложнение.* Дети и логопед встают в круг. Воспитатель называет дни недели, на каждое слово хлопая мячом об пол: «Понедельник. Вторник...» Вместо следующего дня недели воспитатель называет имя ребенка: «Саша!» Ребенок подхватывает мяч и продолжает, бросая мяч об пол. Можно называть дни недели и в обратном порядке.

27. Игра «Месяцы и их последовательность»

Месяц к месяцу встает —

Каждый всех их назовет.

Цель: закрепление временных понятий в активном словаре ребенка.

Ход игры. Дети и воспитатель встают в круг. Воспитатель с детьми называют месяцы, бросая мяч об пол: «Январь, февраль, март...». Вместо следующего месяца, логопед называет имя ребенка: «Маша!». Названный ребенок подхватывает мяч и продолжает называть месяцы, хлопая мячом об пол.

28. Игра «Что за чем?»

Что за чем у нас идет

Каждый год и круглый год?

Цель: Закрепление временных понятий в активном словаре ребенка, развитие мышления.

Ход игры. Играющие встают в круг. Ведущий бросает мяч по очереди играющим и задает вопросы. Например: «Зима. А что за нею?». Игрок отвечает: «Весна», и бросает мяч ведущему.

Варианты вопросов: «Зима. А что за нею?» — «Весна. А что за нею?» «Сколько месяцев в году?» «Назовите летние месяцы». «Назовите первый месяц весны». «Назовите последний месяц зимы». «С какого месяца начинается осень?» «Каким месяцем заканчивается осень?»

29. Игра «Бывает — не бывает»

Что же будет, что же нет?

Поскорее дай ответ!

Цель: расширение и закрепление активного словаря ребенка, развитие логического мышления.

Ход игры. Играющие встают в круг. Ведущий называет времена года. *Например:* «Лето». А затем, бросая мяч кому-нибудь из детей, называет явление природы. Например: «Ледоход». Ребенок, поймавший мяч, должен сказать, бывает такое или не бывает. Игра идет по кругу. Кто ошибся, выходит из игры. Варианты явлений природы и сезонных изменений: иней, ледоход, капель, листопад, метель, заморозки, дождь, снег, град, гроза и т. д. *Усложнение.* Дети дают полные ответы, объясняя возможность или невозможность того или иного явления природы в данное время года.

30. Игра «Кто кем был?»

Мы, конечно, не забыли,

Кем еще вчера вы были.

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

Ход игры. Логопед, бросая мяч кому-либо из детей, называет предмет или животное, а ребенок, возвращая мяч логопеду, отвечает на вопрос, кем (чем) был раньше названный объект: цыпленок — яйцом лошадь — жеребенком корова — теленком дуб — желудем рыба — икринкой яблоня — семечком лягушка — головастиком бабочка — гусеницей хлеб — мукой шкаф — доской велосипед — железом рубашка — тканью ботинки — кожей дом — кирпичом сильный — слабым

31. Игра «Кто кем будет?»

Знаем мы с тобой о том,

Что бывает с кем потом.

Цель: развитие мышления, воображения, быстроты реакции, расширение словаря.

Ход игры. Ведущий, бросая мяч детям, задает вопросы: «Кем (чем) будет — яйцо, цыпленок, мальчик, желудь, семечко, икринка, гусеница, мука, железо, кирпич, ткань, ученик, больной, слабый» и т. д. Дети, бросая мяч обратно, могут дать несколько вариантов ответа. Например: «Из яйца может быть птенец, крокодил, черепаха, змея и даже яичница».

32. Игра «Семья»

Кто вы мне и кто вам я,

Если вы — моя семья?

Цель: обучать детей разбираться в родственных отношениях, употреблять слова, обозначающие родство и родственников.

Ход игры. Ведущий, бросая мяч ребенку, задает вопрос, на который ребенок, возвращая мяч, должен ответить. Примерные вопросы: • Кем ты доводишься маме и папе? • Кто ты для бабушки и дедушки? • У тебя сестра или брат? • Назови двоюродных братьев и сестер. • Кем являются для тебя родители твоих двоюродных братьев и сестер? • А ты кто для них?

На этом мы закончим обзор игр с мячами. Еще раз хотим обратить внимание коллег и родителей на то, что игры с мячом универсальны и их разнообразие и наполнение содержанием зависит только от вашей фантазии и желания работать с детьми весело, интересно, облакая коррекционную работу в нетрадиционные формы.

**Игры и упражнения
на расширение ориентировки в окружающем мире
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:

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.

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 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 картинке 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 рыбка голубого цвета. Воспитатель. У моей рыбки длинный хвост. Ребенок. У моей короткий хвост. 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 них 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 фартук. Воспитатель. На моем фартуке один карман. Ребенок. А на моем фартуке 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, петрушка 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 («ратного цвета, в руке у нее зеленый платочек. На ее красивом сарафане одна синяя полоска. Когда я говорю, что мат-инка 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 и 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 платьице 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 картинкой воспитателя. 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

Наборное полотно с тремя-четырьмя полосками, куда вставляются предметные картинки с изображениями трех-четырех одинаковых по названию предметов, но отличающиеся некоторыми признаками (величиной, цветом, деталями).

- 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, и 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 ляжками». Или - мне понравилась неваляшка не с черными глазами, не в синем платье и не в платье с поясом».

5. Ателье

ЦЕЛЬ: Упражнять детей в классификации предметов одежды по поперечному признаку (зимняя — осенняя, летняя — весенняя). Активизировать в речи детей прилагательные: полосатая, клетчатая, шелковая, ситцевая, шерстяная, байковая, тонким, толстая, гладкая, блестящая, шероховатая. Научить связно описывать предмет, изображенный на картинке.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

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

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 заказывать 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 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

Таблица, разделенная на 9 клеток (3x3). В первом столбике нарисованы орел, журавль и гусь.

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

ХОД ИГРЫ Воспитатель предлагает детям послушать небольшие рассказы о птицах, изображенных на таблице. Просит особое внимание обратить на описание 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 — 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 объяснить почему. Например: "Сову надо положить рядом с орлом, потому что она тоже хищница. Сова охотится за мышами и другими животными. У нее тоже загнуты клюв и большие когти».

II вариант Воспитатель произвольно раскладывает на таблице все 6 картинок с изображением птиц. Спрашивает, 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

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.

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

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

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

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 вопросы, 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 столбик. (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

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.

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

ХОД ИГРЫ

1 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

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

Пять прямоугольников светлых тонов: розового, желтого, голубого, светло-зеленого, сиреневого; пять прямоугольников 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 пойти 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 выполняются 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

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.

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 квадратик». 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 отмечаются 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

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.

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, блюда и чашки разных цветов и оттенков (вырезаны из бумаги и наклеены на картон). В блюдах можно сделать прорези, чтобы вставлять чашки.

ХОД ИГРЫ Воспитатель вставляет в наборное полотно блюда розового, фиолетового и оранжевого цвета (разных оттенков) и рассказывает: «В магазин сначала привезли блюда. Продавцы расставили их по полкам. На верхнюю полку поместили вот такие блюда. Какие? На среднюю — вот такие. Какие? На нижнюю? (Дети называют цвет блюда.) Одинакового ли оттенка блюда 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 блюда». Воспитатель кладет на стол коробку с картонными плоскими чашками, вызывает троих детей. Одному ребенку он поручает подобрать и вставить в прорези 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 посередине стола цветной стороной вниз. Каждый играющий берет по 2-3 чашки и называет цвета блюда, которые ему нужны. Если ребенок правильно назвал цвет, воспитатель (а позже — ребенок, который исполняет роль ведущего) подбирает ему нужное блюдо. Если ребенок неправильно определил цветовой оттенок, блюдо ему не выдается.

13. 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 дочки 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. Сбегали они домой и надели..? — Тома надела фиолетовое пальто, а Света — сиреневую куртку.

II вариант Воспитатель обращается к детям: «Я вам буду показывать двух сестреночек — 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 темноволосая, 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, ползают, летают, плавают, прыгают). 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: прибежал отпрыгнул убежал спрыгнул забежал запрыгнул приполз уполз заполз прилетел(а) улетел(а) залетел(а) или слетел(а) приплыл или подплыл уплыл заплыл

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 животных. 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 картинке 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: «Достаньте 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 подводятся итоги. 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 посередине 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

Предметные картинки с изображениями растений и изделий, изготавливаемых из них: ива — корзина подсолнух — масло в бутылке хлопок — вата липа — матрешка, дуб — стол, шкаф пшеничные колосья — баранка, батон береза — доски, линейка сосна — деревянная изба елка — бумага, тетрадь трава — копна сена

Две картонные карточки, разделенные на 10 клеток, по 2 клетки в каждом ряду. 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 картинке 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 корзины» 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. О полевых 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: 1 домик с 6 окошками и 6 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 комнатку. 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 выберете 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 мо-сет перед игровым действием вспомнить с детьми обстоятельственные 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

Список литературы

1. ж. «Дошкольное воспитание», №7, 2002
2. Лалаева Р. И., Серебрякова Н. В. Формирование правильной разговорной речи у дошкольников. – Ростов н/Д: «Феникс», СПб: «Союз», 2004.
3. Сомкова О. Развиваем речь детей //ж. «Дошкольное воспитание» - №1. 2006. – с.37-46.
4. Ушакова О. С. Программа развития речи детей дошкольного возраста в детском саду. – 2-е изд. – М.: ТЦ Сфера, 2006.