



Л. К. Ладутько
С. В. Шкляр

**Картотека
дидактических
игр и упражнений
по развитию речи
дошкольников**

человек и рукотворный мир



Созвездие

УДК 373.291
ББК 74.102
Л15

Авторы:
зам. зав. по ОД ГУО «Ясли-сад № 92» г. Минск Л. К. Ладутько;
учитель-дефектолог ГУО «Ясли-сад № 92» г. Минск С. В. Шкляр

Рецензент:
кандидат пед. наук, доцент кафедры педагогики
УО «БГПУ им. М. Танка» О. А. Нацменья

Ладутько, Л. К.

Л15 Карточка дидактических игр и упражнений по развитию речи дошкольников к разделу «Человек и рукотворный мир» / Л. К. Ладутько, С. В. Шкляр. — Мозырь : Содействие, 2011. — 96 с.

ISBN 978-985-520-360-6.

В издании представлены дидактические игры и упражнения по развитию речи дошкольников, систематизированные по 11 темам программы «Пралеска» в рамках раздела «Человек и рукотворный мир». По каждой теме представлено 8 дидактических игр и упражнений, разработанных с учетом основных направлений речевого развития: словаря, грамматической строй речи, звуковая культура речи, развитие связной речи.

Адресуется специалистам различной квалификации, работающим в сфере практической деятельности в системе дошкольного образования.

УДК 373.291
ББК 74.102

Производственно-практическое издание

Ладутько Лилия Константиновна
Шкляр Светлана Владимировна

**Карточка дидактических игр и упражнений
по развитию речи дошкольников
к разделу «Человек и рукотворный мир»**

Ведущий редактор М. А. Давыдов
Художественный редактор И. А. Юмашева
Технический редактор Е. Н. Ромашкович
Компьютерная верстка О. Г. Шенякина
Художник обложки И. Л. Савицкая
Корректоры Е. Л. Сергейчик, О. В. Сердюкова

Подписано в печать 11.03.2011. Формат 60x84/16.

Бумага офсетная № 1. Гарнитура «SchoolBook». Ризография.
Усл. печ. л. 5,60. Уч.-изд. л. 4,07. Тираж 1 000 экз. Заказ 49.

Издатель и полиграфическое исполнение: ОДО «Образовательная компания «Содействие». ЛИ № 02330/0552903 от 14.04.2010. Ул. Пушкина, 32, 247760, г. Мозырь.
Тел.: 8 (0236) 32-40-67, 32-97-81, 32-47-91. E-mail: oks_rig@mail.ru

Полиграфическое исполнение обложки ООО «Принтструин».
ЛП № 02330/0494198 от 03.04.2009.

Ул. Ф. Скоринны, 40, офис 207, 220141, г. Минск.

© Ладутько Л. К., Шкляр С. В., 2011
© Оформление. ОДО «Образовательная компания «Содействие», 2011

ISBN 978-985-520-360-6

От авторов

Предметы рукотворного мира, с которыми ребенок действует и видит их в непосредственном окружении, служат средством ознакомления с социальным миром. В них заложен опыт человечества, уровень развития общества, технического прогресса. Предмет выступает как цель и результат труда, направленный на удовлетворение человеческих потребностей, как своеобразный носитель культуры.

Именно в дошкольном возрасте важно раскрыть ребенку сущность предмета, показать зависимость особенностей строения предмета и материала, из которого он сделан, от его назначения. Без этого ценность предметного мира ребенок не будет осознавать (*М. В. Крулехт*).

Поэтому одной из задач программы дошкольного образования «Пралеска» («Я и мир вокруг меня», подраздел «Ребенок и рукотворный мир») является содействие развитию у детей системного видения мира путем раскрытия существенных сторон и особенностей предметов рукотворного мира.

Стержневой идеей содержания образования является ведущая роль культурной языковой среды, отношение к родному языку как к достоянию нации, как к воздуху, которым дышат и живут люди. Действительно, язык непрерывно вбирает в себя и бережно хранит несметные сокровища исторического опыта целых поколений.

Важными задачами развития речи в дошкольном возрасте являются прежде всего обогащение словарного запаса ребенка, расширение активного словаря, устранение дефектов произношения, развитие фонематического слуха, устной речи. Безусловно, взрослый при этом должен являть для ребенка образец правильной грамотной речи, активно побуждать его вступать в диалог, отвечать на вопросы, подводить к самостоятельным выводам. Благоприятные условия для этого предоставляет игровая деятельность.

Дидактические игры и упражнения языкового содержания — важнейшее средство стимулирования языковых игр детей, их поисковой активности в сфере лексики и грамматики. Дидактическая игра является игровой формой обучения, в которой одновременно действуют два начала: познавательное и игровое.

Представленные в данном издании игры имеют тематическую направленность: 11 тем к блоку «Ребенок и рукотворный мир». Каждая тема включает по 8 игр:

• 1 и 2 — игры на активизацию словаря, обогащение лексического материала и уточнение лексического значения слов по данной теме;

• 3 и 4 — игры на закрепление навыков правильного использования лексико-грамматических конструкций (*например, словоизменение, словообразование*);

• 5 и 6 — игры для закрепления навыка правильного произношения звуков;

• 7 и 8 — игры для развития связной речи дошкольников.

Разнообразие игровых ситуаций, игровых действий дают педагогу возможность неоднократного закрепления определенного речевого навыка. Вариативность игр предполагает использование нескольких путей в решении одной цели, позволяет осуществлять индивидуальный, дифференцированный подход в детском коллективе, постепенно усложнять речевую задачу. Педагоги смогут перенести способ действия из одной игры в другую, изменяя лишь лексический материал.

Основой словесных игр и упражнений является богатый и разнообразный лексический материал. Имея примерный образец игры, объем лексического материала можно регулировать в зависимости от индивидуальных возможностей ребенка.

Вполне понятно и объяснимо значительное преувеличение объема лексического материала, представленного в играх для дошкольников, так как в пассивном словаре все слова детям знакомы из познавательных занятий, бесед, наблюдений и доступны для понимания. При этом следует учитывать, что закреплять практическое усвоение определенных грамматических категорий необходимо не на одном-двух, а на десятке аналогичных примеров.

Для понимания обращенной речи недостаточно знаний лексического значения слов, необходимо также понимание грамматических отношений между словами. Особенности грамматического строя речи дошкольников в действительности сложны и разнообразны, поэтому взрослому необходима система эффективных методов и приемов формирования грамматических навыков, которые используются в учебной деятельности и в повседневном общении. В предлагаемых играх и упражнениях закрепляются навыки словоизменения и словообразования. Именно в игре могут быть допустимы никак не принятые в русском языке некоторые грамматические формы отдельных слов, что способствует не только развитию чувства юмора, но и «чувства языка» у дошкольников.

Звуковая сторона языка усваивается ребенком постепенно. Необходимым условием для формирования звучащей речи являются ее составные компоненты: речевой слух и речевое дыхание. Решая задачи воспитания звуковой культуры речи, педагог как нигде часто обращается к многократным повторениям. Именно поэтому для него важно владеть достаточным количеством приемов, способных максимально разнообразить эти повторения. Основными задачами воспитания звуковой культуры речи являются: формирование правильного произношения звуков, выработка дикции, работа над фонетическим ударением, выработка орфоэпически правильной речи, формирование темпа речи и качеств голоса и др.

Предлагаемые игры и упражнения наполнены классическими образцами детской литературы, раскрывают элементарные приемы развития произносительных навыков в виде занимательных упражнений, инсценировок, драматизации потешек, чистоговорок, знакомых с раннего детства стихотворений. Рифмовки — это специальные упражнения, построенные по законам ритма и рифмы. Цель использования рифмовок в издании — максимально активизировать лексический материал, закреплять навыки правильного произношения, деления слов на части, развивать чувство ритма, «языковое чутье» и, конечно же, чувство юмора.

Формирование связной речи является наиболее объемным и многоплановым разделом методики развития речи дошкольников. Невозможно отделить связную речь от мыслительных операций. Представленные в конце каждой темы речевые игры и упражнения направлены на активизацию речемыслительной деятельности детей, закрепление навыков составления фразовых высказываний, формирование словесного творчества и развитие чувства языка. Кроме того, они будут способствовать формированию установки на активное использование фразовой речи при ответах на вопросы педагога; закреплению навыков в составлении ответов на вопросы в виде развернутых предложений; практическому овладению простыми синтаксическими моделями фраз; формированию умственных операций, связанных с овладением фразовой речью, умений соотносить содержание фразы-высказывания с предметом и темой высказывания (*правильно ли определен субъект и объект действия, названо ли выполняемое действие, отражено ли то или иное качество предмета и т. д.*).

Однако формат данного издания требует постановки в игре лишь речевой цели. Поэтому мы надеемся, что педагоги смогут самостоятельно выделить интеллектуальный аспект игры для реализации индивидуального и дифференцированного подхода.

Использование известных и знакомых подвижных игр в издании данного формата обусловлено их полифункциональностью: не только физическое развитие (*общие движения, координация, ловкость, внимание и реакция на сигнал*) и интеллектуальное развитие (*практически все познавательные процессы*). Они также в полной мере способны решать и речевые задачи: формирование коммуникативной функции; автоматизация звука в связном тексте игровой залички, считалки; развитие дыхания и голоса; нормализация темпа и ритма речи; развитие фразовой речи.

Представленные в пособии игры для развития речи дошкольников могут быть использованы на протяжении всего дня. Участниками игр иногда выступают герои любимых детских книжек, мультфильмов. Их можно включать в сюжетно-ролевые игры, игровые комплексы, познавательно-практическую и учебную деятельность.

Ведущая роль принадлежит взрослому, который объясняет детям правила игры, показывает игровые действия, т. е. является активным участником игрового общения. Правильное выполнение игровых действий должно вызывать поддержку и похвалу со стороны взрослого. Если ребенок быстро и легко справляется с заданиями, можно предложить играть в более сложные варианты, а в случае затруднений лучше дольше использовать простые задания, предлагать второстепенные роли, выступать после более сильных товарищей, составляя свой ответ «по образцу». Необходимо отметить индивидуальные особенности каждого ребенка и ориентироваться на них в процессе проведения игр. Если ребенок уверен в своих силах, можно его ставить на первые, водящие роли, учить критически оценивать свои ответы.

Таким образом, представленные в пособии игры можно предложить к использованию в работе с дошкольниками 4—6 лет с учетом их индивидуальных возможностей и общего речевого развития.

Желаем Вам и Вашим детям успехов!



Тема: Мебель

1. Игра «В гостях у тети Кошки»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия предметов мебели (имена существительные), их назначение (глаголы).

Материал: картинки с изображением предметов мебели, иллюстрации к сказке С. Маршака «Кошкин дом».

Вариант 1. Игровые действия: называть предметы мебели и объяснять их назначение.

Воспитатель. Ребята, вспомните, к какой сказке относятся эти иллюстрации? («Кошкин дом».)

— Кто главный герой сказки? (Кошка.)

— По какому поводу Кошка собрала гостей? (У Кошки было новоселье.)

— Умели ли гости обращаться с новой мебелью? В каком эпизоде сказки Кошка объясняет назначение предметов мебели? Почему?

«Вот это стул -- на нем сидят, вот это стол -- на нем едят!»

— Правильно ли свинья поняла объяснение? Что она перепутала?

— Давайте поможем Кошке принять гостей в ее новом доме. Объясните гостям назначение предметов мебели.

• Например, книжная полка: это открытые или застекленные деревянные полки, прикрепленные к стене; нужны для хранения книг, которые расставляются в один ряд корешками наружу, чтобы удобно было отыскивать нужную.

Далее: офисный стул, компьютерный стол, буфет, письменный стол, мягкое кресло, автомобильное кресло, кресло в кабинете стоматолога и т. п.

Вариант 2. Игровые действия: группировать картинки с изображением предметов мебели по их назначению, объяснять свой выбор картинок.

Воспитатель. Ребята, в доме Кошки много разных комнат. Не все комнаты еще обставлены. Помогите грузчикам и гостям расставить новые предметы мебели по назначению. Разделитесь на команды по числу комнат, помещений.

— Расскажите, какая комната у вашей команды? Какие предметы будут расставлены в ней? Для чего они нужны?



2. Игра «Сборочный цех»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия предметов мебели, их частей, характерных признаков.

Материал: картинки с изображением предметов мебели, отдельных деталей предметов мебели, экран с прорезью.

Вариант 1. Игровые действия: узнавать по деталям предметы мебели, называть их, объяснять свою догадку.

Воспитатель. Ребята, представьте, что вы оказались на мебельной фабрике. Но ведь детей в цех не пускают — опасно. Мы можем посмотреть на предметы мебели только через очень узкое окошко секретной комнаты (*прорезь в ширме*).

Педагог за экраном (*занавесом, ширмой*) двигает картинку с изображением предмета мебели мимо щели так, чтобы детям была видна лишь незначительная его часть, деталь.

— Кто узнает предмет на картинке, назовет его правильно и объяснит, как отгадал, получит эту картинку. Выиграет тот, у кого больше соберется отгаданных картинок.

Вариант 2. Игровые действия: называть детали предмета мебели, отгадывать изображение на картинке по описанию деталей.

Один из играющих выходит к столу, выбирает картинку с изображением предмета мебели, но не называет его, а перечисляет только детали этого предмета.

Остальные игроки внимательно слушают описание предмета и стараются отгадать его название. Кто первым правильно назовет загаданный предмет, получает эту картинку и становится следующим рассказчиком.

Выигрывает тот, кто соберет больше картинок.



3. Игра «Мебель для Мишутки»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия предметов мебели, упражнять в словоизменении (практическое использование разных падежных форм с предлогами) и словообразовании (уменьшительная форма).

Материал: картинки с изображением предметов мебели, игрушечная детская мебель, игрушки.

Вариант 1. Игровые действия: называть предметы мебели в уменьшительно-ласкательной форме.

Воспитатель. Ребята, из какой сказки эти герои? («Три медведя».) Какая неприятная история с мебелью произошла в этой сказке? (*Машенька сломала стульчик Мишутки, помяла его кроватьку.*) Решили медведи купить новую мебель в детскую комнату. Выбирают мебель в большом магазине.

Помогите Мишутке назвать продавцу понравившиеся предметы мебели в нужной (*уменьшительной*) форме.

• Например: стул — ... (*стульчик*), стол — ... (*столик*), кресло — ... (*креслице*), диван — ... (*диванчик*), шкаф — ... (*шкафчик*), пуфик — ... (*пуфикек*), книжная полка — книжная ... (*полочка*) и т. д.

Вариант 2. Игровые действия: называть местонахождение игрушек.

Воспитатель. Мишутка очень любит играть со своими игрушками. В новой детской комнате все игрушки от Мишутки спрятались. Помогите Мишутке найти его игрушки — подскажите ему, где что искать. Например: «Мяч закатился под диванчик», «Машинка стоит за креслицем» и т. п.

• С реальными объектами.

• По картинкам.

• По схеме комнаты с условными обозначениями игрушек.

Вариант 3. Игровые действия: называть действия по их демонстрации.

Воспитатель. Мишутка умеет не только играть, но и наводить порядок, делать уборку в своей комнате. «Буду маме помогать, буду всюду убирать: и под шкафом, и за шкафом, и в шкафу, и на шкафу. Не люблю я пыли, фу!».

— Расскажите, где еще убирает Мишутка?



4. Игра «Путаница»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие качества и свойства предметов мебели, упражнять в словообразовании.

Материал: картинки с изображением предметов мебели, мяч.

Вариант 1. Игровые действия: ловить, бросать мяч, подбирать противоположное по смыслу определение.

Воспитатель. Ребята, помогите герою сказки (любой — на выбор) подобрать мебель для своего нового дома. Я буду называть признаки мебели, бросать мяч. Один из вас поймает мяч, назовет другой, более подходящий признак, вернет мне мяч.

• Например: Карлсону нужна мебель не старая, а ... (новая), не тяжелая — а ... (легкая).

(Старинная — современная, большая — маленькая, взрослая — детская, мягкая — твердая, грязная — чистая, железная — деревянная, кухонная — гостиная, офисная — домашняя, шершавая — гладкая и т. п.)

Вариант 2. Игровые действия: находить несоответствия в интерьере, перемещать игрушки (картинки, схематические изображения), объяснять свой выбор.

Воспитатель. У наших кукол — новоселье! Привезли для них новую мебель. Но перепутали комнаты в новом доме. Посмотрите внимательно, какую мебель надо поменять местами?

Помогите куклам правильно расставить мебель.

• В гостиной.

• В столовой.

• В кухне.

• В прихожей.

• В ванной.

• В кукольном уголке с игрушками.

• На дидактических картинках пустых комнат с предметными картинками мебели.

• По схеме-плану квартиры (дома) кукол со схематичным изображением предметов мебели.

Например: «Шкаф для верхней одежды стоит в кухне. Его надо переставить в прихожую». «Обеденный стол из спальни перенести в столовую». И т. д.



5. Упражнение «Разное настроение»

Цель: закреплять навык правильного звукопроизношения, выразительного интонирования речи.

Методические рекомендации: чисто и правильно произносить фразу чистоговорки с разной интонацией.

Вариант 1. Чистоговорки.

Воспитатель. Ребята, знаете ли вы, что одна и та же фраза может менять смысл, если произносить ее с разным настроением? Попробуем произнести чистоговорки весело и радостно.

Л (ль)

Лена искала булавку,

Булавка упала под лавку.

Под лавку заглядывать лень —

Искала булавку весь день.

Ч

В тумбочке Анечки чего только нет:

Пачка печенья, куча конфет,

Юбочка, маечка, мячик, очки,

Кофточка, ниточки, пуговички.

С (сь)

Сколько всего у Сони совят?

Два под скамейкой спокойно

сидят.

Семь на суку весь день ссят.

Ш — Ж

Книжный шкаф —

Большой и важный,

Словно дом многоэтажный.

— А теперь то же самое повторите очень грустно и печально.

— Представьте, что вас наугали, вы очень боитесь говорить.

— В конце повторим фразу торжественно и бодро.

Вариант 2. Стихотворный текст.

Гостепримство

— Здравствуйте, гости дорогие,

Рада видеть вас! С утра

Все прибрала, подмела.

Проходите, проходите,

Да в прихожей не топчите!

Встаньте с этого дивана,

А не то там будет яма!

Не ходите по ковру —

Вы протрете в нем дыру!

И не трогайте кровать —

Ножки можете сломать!

И не надо шкаф мой трогать —

У вас слишком острый ноготь!

Не берите книги с полки —

Их порвать совсем недолго!

И не стойте на пути...

— Ах, не лучше ль нам уйти?!

(По М. Бородицкой.)

Можно предложить детям рассказывать стихотворение по частям или по цепочке, изменяя интонацию с каждой сменой чтеца.



6. Игра «Считалка»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия предметов мебели, согласовывать их с числительным; упражнять в разнообразном интонировании голоса, четком произношении.

Материал: картинки с изображением предметов мебели и фотографии разнообразных интерьеров, цифры от 1 до 10.

Вариант 1. Игровые действия: называть предметы мебели, считать их.

Воспитатель. Послушайте стихотворение.

Беспорядку места нет!

1, 2, 3, 4 —

Сколько мебели в квартире:

Гардероб, журнальный столик,

Горка, стенка с антресолю,

Кресла, шкаф, диван, буфет...

Беспорядку места нет! (М. Шварц.)

— Ребята, посчитайте, сколько предметов мебели в этой квартире. (Один гардероб, один журнальный столик, одна горка, одна стенка с антресолю, два кресла, один шкаф, один диван, один буфет.)

— Посчитайте предметы мебели на других картинках.

Вариант 2. Игровые действия: считать предметы мебели, называя заданное определенной цифрой количество, передавать картинки по кругу.

Воспитатель. Ребята, помогите директору мебельного магазина посчитать товар. Каждый из вас получит картинку с одной цифрой от 1 до 10.

— Я покажу картинку с изображением предмета мебели и передам ее по кругу. Каждый из вас, получив картинку, назовет ее со своим числом и передаст следующему игроку.

• Например: «Один диван — два дивана — три дивана — четыре дивана — пять диванов — шесть диванов — семь диванов — восемь диванов — девять диванов — десять диванов».

После каждого круга дети могут меняться цифрами. Игра продолжается.



7. Игра «Пара слов»

Цель: стимулировать развитие связной речи (умение строить простое полное предложение из двух заданных слов); упражнять детей в подборе рифмованных слов.

Материал: фото или картинки предметов мебели — в одной стопке, в другой — картинки разных предметов.

Вариант 1. Игровые действия: каждый участник игры берет себе по одной картинке из двух стопок и придумывает с ними предложение. Приветствуются юмор, распространенные фразы.

Воспитатель. Ребята, давайте пофантазируем: могут ли предметы мебели «подружиться» с другими предметами в доме, с животными?

Для этого будем выбирать из двух наборов картинок по одной случайной, не подсматривая. Из этих двух слов попробуем составить предложение.

• Например, со словами «стул» и «мяч»: «Мяч закатился под стул».

• Или «шкаф» и «шляпа»: «Папа достал свою шляпу из шкафа», «Младший брат не может достать свою шляпу из шкафа».

• «Щенок» и «кресло»: «Щенок забрался под кресло». И т. п.

Вариант 2. Игровые действия: подбирать слова в рифму, составлять рифмованные фразы.

Воспитатель. Чтобы слова «подружились», они должны быть похожи. Похожие окончаниями слова мы называем рифмованными. Из таких слов получаются стихотворения. Например: палка — галка.

— Наши картинки тоже хотят подружиться. Давайте им поможем! Выберем пары рифмующихся слов и придумаем с ними стихотворную строчку.

• Например: шкаф — граф; комод — бегемот; диван — гиппопотам. И т. д.

• «В гости к нам заехал граф и увидел новый шкаф!»

• «Конфеты любит бегемот, поехал покупать комод!» И т. п.



8. Игра «Заказ мебели по телефону»

Цель: развить связную речь; закреплять представления о качествах и свойствах мебели.

Материал: фото или картинки предметов мебели, игрушечный телефон.

Игровые действия: описывать предмет мебели, не называя его, имитировать разговор по телефону.

Дети делятся на пары: «продавцы» и «покупатели». Имитируют разговор по телефону покупатель с продавцом и в форме загадки описывают предмет мебели, который хотели бы купить в магазине. «Продавец» по названным свойствам угадывает предмет.

Можно опираться на схему для описания предметов мебели.

• **Например:**

Покупатель. Я хочу купить новый, коричневый, прямоугольный, маленький, деревянный, полированный предмет. В нем можно хранить белье, одежду.

Продавец (находит среди картинок подходящую к этому описанию). Это шкаф. Вышлите чек на 200 рублей, а я оформлю доставку по вашему адресу.

После окончания разговора дети меняются ролями.

Вариант 1. С опорой на картинки и схему для описания.

Вариант 2. С опорой на картинку, без схемы.

Вариант 3. Без зрительной опоры — по представлению.

9. Игра «Наведем порядок!»

Цель: закреплять навыки звукобуквенного анализа.

Материал: фото или картинки различных предметов, крупное изображение шкафа и сундука, картинки с буквами «с» и «ш».

Игровые действия: раскладывать картинки с изображением предметов на две группы — в шкаф или в сундук — по признаку наличия в названии предмета заданного звука.

Воспитатель. Ребята, помогите хозяйке навести порядок в свих вещах: разложите предметы, в названии которых есть звук [с], в сундук, а предметы, в названии которых есть звук [ш], — в шкаф.



Тема: Одежда

1. Игра «Проходная в ателье»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия предметов одежды, их детали, материал.

Материал: натуральные предметы взрослой, детской, кукольной одежды; набор предметных картинок «Обувь, одежда, головные уборы».

Воспитатель. Мы сегодня пойдем в ателье. Чтобы пройти через проходную, нам надо выполнить задания.

Вариант 1. Игровые действия: показывать (называть) предметы только заданной классификационной категории.

— Ребята, скажите, все ли из того, что здесь нарисовано, можно назвать головными уборами? (Нет.) Назовите только головные уборы. Перед вами ряд картинок. Из них показать на «проходной» в «ателье» можно только верхнюю одежду. Если кто-то показывает другой предмет — вы хлопаете в ладоши — «опускаете турникет».

Педагог меняет задание после каждого ряда: «Сейчас будем называть только женскую одежду».

Вариант 2. Игровые действия: дежурный «на проходной» разрешает перейти через «турникет» только тем, кто нашел в своей одежде (или в одежде друга, куклы) и показал названный признак, предмет, деталь.

Ведущий, изображающий «турникет» вытянутыми руками, называет деталь того или иного предмета одежды, обуви, аксессуаров (можно называть материал или другой признак, например, цвет). Игроки дотрагиваются до названного предмета и переходят через «турникет».

— Через «турникет» пройдет тот, у кого есть карман!

Играющие стоят на одной из сторон импровизированной проходной, двигаются через нее, прикасаясь и показывая «дежурному» названную им деталь одежды. Если у кого-то из детей в одежде нет кармана, он может дотронуться до кармана своего друга. Когда все игроки прошли, «дежурный» называет новое задание: «Через турникет пройдет тот, у кого в одежде есть черный цвет!» Так же можно называть: пояс, манжет, воротник, сандалии, шорты, юбка, платье, одежда из шерсти, одежда из хлопка, пуговица, застежка-«молния», шнурки и т. д.

Далее «дежурный» задает на «проходной» в «ателье» разные вопросы по теме «Одежда». При правильном ответе игрок проходит через «турникет», опуская вниз вытянутую в сторону руку «дежурного».

— Что можно сделать с одеждой? (Выстирать, погладить, надеть, зашить, запачкать, вычистить.) Что делает портной? (Портной кроит, наматывает, порет, гладит, примеряет, шьет и т. д.)

— Что вяжут? (Шапку, варежки и т. д.) Что шьют? (Пальто, платье и т. д.) Что надевают? (Пальто, свитер и т. д.) Что штопают? (Чулки, носки и т. д.) Что завязывают? (Шнурки, платок и т. д.).



2. Игра «Вот какой рассеянный!»

Цель: закрепить умения детей ориентироваться в классификации предметов одежды, обуви по существенному признаку (по сезону, половой принадлежности, материалу, назначению и др.), активизировать в речи обобщающие понятия.

Материал: иллюстрация к стихотворению С. Маршака «Вот какой рассеянный!», разнообразные предметы одежды или наборы предметных картинок одежды по нескольким группам классификации.

Игровые действия: выбрать лишнюю картинку (*предмет*), объяснить свой выбор; называть и закрывать в наборе только лишнюю картинку (*предмет одежды*). Выигрывает тот, кто первым правильно закрыл лишнюю картинку (*убрал предмет*) и назвал обобщающее слово.

Воспитатель. Вспомните героя стихотворения С. Маршака «Вот какой рассеянный!» (*показывает иллюстрацию к стихотворению*). Очень нелегко живется такому рассеянному человеку. Почему?

— Рассеянный просит у вас помощи, чтобы навести порядок в платяном шкафу. Посмотрите: какие предметы оказались не на своей полочке?

Педагог предлагает детям наборы предметов одежды или предметных картинок с изображением одежды, обуви по следующим группам классификации:

Вариант 1. По назначению предметов: для занятий спортом, при определенной профессии, для бала, прогулки и т. д.

Вариант 2. По родовому признаку (*детская одежда, спортивная обувь, головной убор*).

Вариант 3. По видовому признаку: платье, свитер, юбка, сарафан и т. д.

Вариант 4. По качеству материала (*меховая, льняная, из искусственных материалов, кожаная и др.*): платье, юбка, шуба, пижама и т. д.



3. Игра «Магазин одежды»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия предметов одежды, упражнять в словоизменении.

Материал: предметы одежды или их картинки, предметы обуви (*одежды*) по одному из пары.

Вариант 1. Игровые действия: называть предметы одежды во множественном числе (*в форме именительного или родительного падежа — в зависимости от поставленного вопроса*).

• «Один плащ, а на вешалках — плащи, в магазине много... (*плащей*).

- Кофта — ... (*кофты*), (*кофт*).
- Свитер — ... (*свитера*), (*свитеров*).
- Комбинезон — ... (*комбинезоны*), (*комбинезонов*).
- Пальто — ... (*пальто*), (*пальто*).
- Куртка — ... (*куртки*), (*курток*).
- Носок — ... (*носки*), (*носков*).
- Юбка — ... (*юбки*), (*юбок*).
- Платье — ... (*платья*), (*платьев*).

Вариант 2. Игровые действия: подбирать пары картинок или слов по ситуативному признаку или качеству предметов.

Пальто — с ... (*поясом*), кеды — со ... (*шнурками*), платье — с ... (*воланом*), фартук — с ... (*завязками*), куртка — с ... (*пуговицами*), брюки — с ... (*замком «молния»*), свитер — с ... (*горлышком*), пиджак — с ... (*карманами*), шуба — с ... (*капюшоном*), рубашка — с ... (*манжетами*), пижама — с ... (*ри-сунками*). И т. д.

Вариант 3. Игровые действия: называть уменьшительную форму слова, подбирать одежду по размеру.

Воспитатель. Ребята, две сестрички (*старшая и младшая*) живут в одной дружной семье. Мама любит наряжать дочек. Помогите маме купить похожие вещи, которые отличаются только размером.

• Например, кофта — кофточка, платье — платьице, носки — носочки, пальто — пальтишко, куртка — курточка, шапка — шапочка. И т. д.



4. Игра «Продавец в магазине одежды»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия предметов одежды, материала; упражнять в словообразовании, в подборе подходящих символических изображений к заданной категории качества предметов одежды.

Материал: набор предметных картинок «Одежда», коробки, знаки-символы с изображением материала, цвета или сезонной принадлежности.

Вариант 1. Игровые действия: определять качественный признак предмета одежды по его названному материалу.

«Продавец» будет задавать вопросы «покупателю» о материале изделия.

- Какое платье из ситца? — ... (ситцевое).
- Какая рубашка из шелка? — ... (шелковая).
- Какая шуба из меха? — ... (меховая).
- Одежда из кожи (какая?) — ... (кожаная). Из бархата — ... (бархатная). Из болоньи — ... (болоньевая). Из шерсти — ... (шерстяная). Из льна — ... (льняная). Из фланели — ... (фланелевая).

Вариант 2. Игровые действия: раскладывать картинки одежды в соответствии с символом, называть качественный признак выbranного предмета одежды.

Педагог раздает детям предметные картинки одежды, обуви. Показывает коробки с символами.

Воспитатель. Отгадайте: какую одежду «продавец» разложил по коробкам? Помогите продавцу закончить работу.

• По сезонам: летняя, зимняя, демисезонная одежда (обозначается снежинкой). Здесь можно разложить шапки, куртки, шубы, пальто, шарфы, свитера и т. д.

Например: шапка — зимняя, платье — летнее, пальто демисезонное.

• По материалу: шерстяная одежда обозначается картинкой овцы. Сюда подходят картинки с изображением свитеров, шарфов, шапок, колгот, платьев, костюмов и т. д.

Например: платье — шерстяное, свитер — шерстяной. Или: блузка — шелковая, халат — хлопковый, чулки — капроновые. И т. п.

Выигрывает тот ребенок, который первым правильно раскладывает все свои картинки и называет качество предметов.



5. Упражнение «Веселые портные»

Цель: закреплять навык правильного звукопроизношения, выразительного интонирования речи, речевого дыхания, дикции.

Методические рекомендации: чисто и правильно произносить фразу чистоговорки или скороговорки.

Вариант 1. Игровые действия: вслед за воспитателем правильно повторить чистоговорку с разной интонацией.

Л — Р, С (сь)

1. Кроит из бархата портной
Рае куртку с бахромой.
2. У Сони посылка,
В ней бусы и косынка.

Л (ль)

1. Голубке голубь угодил:
Ей платье, платок и панаму купил.
В платье над лутом голубка летала...
Не только меня она напугала!

Ш — Ж

1. Шубку, шапку и калоши
Мы найти никак
не можем.
Вот какие шутки
У нашего Минутки!
2. Вышивает Даша
на кармашке мишку,
Маша вышивает
под кармашком мышку.
1. Маша и Даша шьют шубу Наташе.
А Миша и Саша шнуруют шнурки.
Шапка да шубка — вот и весь
Мишутка.
2. Кукушка кукушонку
Пришила кадюшон.
Как в капюшоне он смешон!
3. Я рубашку сшила мишке,
Я сошью ему штанишки.
Можно к ним карман пришить,
Чтоб конфетку положить.

Вариант 2. Упражнение для пальчиков.

- | | |
|---|---|
| Маша варежку надела:
«Ой, куда я пальчик дела?
Нету пальчика, пропал,
в свой домишко не попал». | Сжать пальцы в кулачок.
Все пальцы разжать,
кроме одного. |
| Маша варежку сняла:
«Поглядите-ка, нашла!
Ищешь, ищешь и найдешь!
Здравствуй, пальчик,
как живешь?» | Разогнуть оставшийся согнутым
палец.
Сжать все пальцы в кулачок.
Разогнуть большой палец.
Сгибать и разгибать
большой палец в фаланге. |

Вариант 3. «Маша-растеряша»: досказать слово по демонстрации действий или картинок.

Воспитатель. Вы уже знаете, как важно не потерять слова. А девочка Маша не знает. Вот послушайте, что она говорит:

- | | |
|---|---|
| Где же, где мои...
обыщу все уголки.
Их на... нет,
и под... нет. | На... нет,
Под... нет.
Да вот же они:
у... на кровати! |
|---|---|



6. Упражнение «Рифмовки»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия предметов одежды; упражняться в употреблении трудных форм родительного падежа множественного числа существительных (ботинок, чулок, носков, тапочек, рукавичек).

Материал: предметы или картинки: ботинки, чулки, носки, тапочки, рукавички, две сороки, щенки, синички и др. в рифму.

Воспитатель. Ребята, послушайте английскую народную песенку в переводе С. Я. Маршака.

* * *

Даю вам честное слово:
Вчера в половине шестого
Я встретил двух свинок
Без шляп и ботинок.
Даю вам честное слово!

— Мы с вами вместе тоже можем сочинить веселые шутки про разных птиц и животных. Я буду начинать, а вы продолжайте. Чтобы помочь, буду показывать картинки-подсказки.

* * *

- | | |
|---|---|
| 1. Даю вам честное слово:
Вчера в половине шестого
Мы видали двух сорок
Без... (ботинок, перчаток)
И... (чулок).
И щенков без... (носков,
шарфов, свитеров,
галстуков, фартуков),
И синичек без... (тапочек)
И... (рукавичек, петличек). | 2. Без ботинок и чулок
Повстречали мы... (сорок),
Без носков и рукавов... (щенков),
Без тапочек и рукавичек...
(синичек). |
|---|---|

— Веселые шутки у нас получились.

Вариант 2. «Непутевая Федора».

* * *

Снова горе у Федоры: Не пошел ей впрок урок; Чистоты, порядка нету И опять переполох! Разбежались вся посуда, Обувь, мебель и белье, И рыдает вновь Федора; — Это ж было все мое!	У Федоры больше нету Ни чулок и ни сапог, Ни сандалий, ни ботинок, Нету туфель и носков. Нет колготок, брюк и джинсов, Нету платьев и штанов, Нет пальто, перчаток, шубы, Нет сервантов и шкафов.
--	--

(Т. Л. Шуйская.)

— Помните, чего больше нет у Федоры? Выберите картинки этих предметов. Продолжим рифмовать стихотворение с опорой на другие картинки одежды.



7. Игра «Покупаем одежду»

Цель: закреплять умение описывать одежду, называя ее признаки, качество.

Материал: загадки о предметах одежды, обуви, вывески для магазинов и их отделов; предметы одежды, обуви или их картинки.

Игровые действия: отгадать загадки; «продавцам» — правильно разложить товар по отделам; покупателю вручается предмет при условии правильного объяснения своего выбора; раскладывать и выбирать покупки в соответствии с вывесками магазина, его отделов. «Продавцам» и «покупателям» быть взаимно вежливыми.

Воспитатель. В нашем районе открывается новый магазин «Одежда». Нас попросили помочь подготовиться к открытию. Это очень большой магазин. В нем много разных отделов. Поможем продавцам?

Вариант 1. Педагог поднимает вверх эмблему одного из отделов. К нему подходят дети, имеющие картинки с изображением предметов, которые могут продаваться в этом отделе, и рассказывают все о своих предметах. Затем педагог поднимает эмблему другого отдела магазина.

Вариант 2. Педагог рассказывает о товарах. Например: «В этом отделе продают майки, трусики, пижамы, ночные сорочки... Что это за отдел?» («Белье».)

Дети, отгадавшие первыми, становятся «продавцами» и раскладывают предметные картинки под вывесками своих «отделов».

Остальные дети — «покупатели» — отгадывают описательные загадки о предметах одежды, обуви, определяют отдел магазина, в котором они могут найти этот предмет, и отправляются за покупками.



8. Игра «Моделируем одежду»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия предметов одежды, их деталей, материала; обратить внимание детей на то, что некоторые слова не изменяются в речи.

Материал: вырезанная из картона кукла, лист картона с вырезанным силуэтом пальто (по размеру куклы), куски разноцветной бумаги (ткани) и накладные детали (карманы, манжеты, пуговицы, воротники), альбом разных видов материи, журналы мод.

Вариант 1. Игровые действия: выбрать фотоиллюстрацию в журнале мод, описать наряд, называя и показывая детали одежды и материал на изображении.

Воспитатель. Ребята, вы видели когда-нибудь показ мод? Организуем в нашем «ателье» модное дефиле. Выбирайте любую фотоиллюстрацию из модного журнала и расскажите об этом наряде так, чтобы всем захотелось его приобрести. Не забывайте называть наряд, его части, детали, материал и назначение.

Такую же игру можно провести, используя самодельные наряды детей из сундука «для ряженных», привлечь родителей к созданию необычных карнавальных костюмов из бросового, подручного материала.

Вариант 2. Игровые действия: выбирать для пальто ткань (цветную бумагу) и фасон. (Отбирать вместе с ребенком детали и материалы.)

Воспитатель. Какого цвета будет пальто? У пальто будут карманы? Где у пальто будут пуговицы? Рукава у пальто будут с манжетами или без? И т. д.

В соответствии с выбором ребенка «шьется» пальто, которое примеряют кукле.

— Очень красивое пальто получилось. А вы заметили, какое это интересное слово: пальто? Оно никогда не изменяется. Так и говорим: одет в пальто, у пальто рукава и карманы, пойду гулять в пальто или без пальто. Расскажите, как вы делали это пальто, из чего оно состоит, для чего оно?

Вариант 3. Игровые действия: выбирать и называть разные виды ткани, одежды.

Оборудована приемная в «ателье». Выбирается «приемщица», которая будет принимать заказы у детей.

Дети собирают образцы кусочков ткани и заказывают разные виды одежды. При этом они объясняют, что хотят сшить (юбку, платье, пальто), из какой ткани, с какой отделкой.

Игра проводится в форме диалога.



Тема: Обувь

1. Игра «Запретное слово»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия обуви, ее деталей, характерных признаков; стимулировать развитие внимания, мыслительных операций анализа и обобщения, переключаемость мыслительных процессов.

Материал: набор предметных картинок «Обувь, одежда, головные уборы», пары картинок предметов обуви.

Вариант 1. Игровые действия: называть картинки по порядку, исключая заранее определенную «запретную» категорию предметов.

Воспитатель. Перед вами ряд картинок. Из них называть можно только обувь. Если я показываю на другой предмет — вы хлопаете в ладоши. Начали.

Педагог меняет задание после каждого ряда картинок: «Сейчас будем называть только летнюю обувь». Или: «...только детскую обувь».

Вариант 2. Игровые действия: называть предметы обуви и показывать их по деталям, исключая одно из «запретных» слов, которое заранее оговаривается.

Воспитатель. Ребята, у всех есть обувь? Покажите мне ее. Как называется ваша обувь? Какие детали есть на вашей обуви?

• Педагог называет и показывает деталь на своей паре обуви, а дети находят на своей паре и показывают: каблук, голень, носок, подошва, пятка, стелька и т. д.

• То же самое, но нельзя показывать, например, каблук.

• То же самое, но педагог показывает неправильно, путая детей. Дети должны показывать названную часть (деталь) обуви правильно.

Затем на роль водящего выбирается ребенок.



2. Игра «Внимательный обувщик»

Цель: стимулировать развитие памяти детей, наблюдательности, мыслительных операций сравнения, обобщения предметов обуви.

Материал: предметы или картинки обуви, картинки различных сказочных литературных героев.

Вариант 1. Игровые действия: называть предметы обуви по памяти; отвечает только «обувщик»; называть предметы только указанного вида. Ошибающийся ребенок выбывает. Побеждает тот, кто запомнил правильно все предметы.

Педагог раскладывает перед детьми набор предметов обуви или их картинки.

Воспитатель. У нас сегодня в группе необычная мастерская по пошиву и ремонту обуви. Кто в ней работает? (*Обувщик.*) Он будет стараться запомнить все предметы обуви на своих полках.

— Назовите только предметы спортивной обуви.

— Какую обувь носят зимой? (*Сапоги, валенки и т. д.*) Летом? (*Сандалии, босоножки, туфли и т. д.*) Весной и осенью? (*Сапоги, ботинки, полусапожки.*)

— Назовите домашнюю обувь. (*Тапочки, шлепанцы.*) Спортивную. (*Кроссовки, чешки, ботсы, кеды, теннисные тапки.*)

— Выберите только специальную обувь. И т. д.

Вариант 2. Игровые действия: выбирать картинку из набора, называть предмет обуви, рассказывать о нем.

Набор предметов или картинок раскладывается перед детьми. Необходимо найти среди набора предметных картинок только ту обувь, которая была у сказочных или литературных персонажей. Ребенок, правильно назвавший предмет, находит его на картинке и выставляет в указанном месте.

Затем педагог просит рассказать об этом предмете, чтобы остальные дети отгадали его название.

• Например: сапоги-скороходы, хрустальная туфелька, летающие сандалии, лапти и др.



3. Игра «Пара обуви»

Цель: вводить в активную речь слово «пара», уточнять его значение; упражнять в практическом усвоении словоизменения (форма родительного падежа множественного числа).

Материал: картинки предметов обуви, стулья.

Вариант 1. Игровые действия: собирать пары предметов и правильно их называть, действовать по сигналу. Выигрывает тот, кто первым правильно подобрал свои пары.

Воспитатель. Ребята, что означает слово «пара»? Почему обувь делают парами? Сегодня мы поиграем в магазин. Вы — «продавцы». Назовите обувь на рисунках вместе со словом «пара». (*Пара туфель, пара ботинок, пара сапог.*) Подберите для «витрины» пары из набора.

Вариант 2. Игровые действия: подбирать пары обуви, исключая заранее определенную категорию предметов. Например, нельзя собирать резиновую обувь.

Воспитатель. Все картинки обуви перепутались. На столе они лежат перевернутые изображением вниз. Вам надо постараться найти хотя бы одну пару обуви. При этом есть запрет: нельзя собирать резиновую обувь. Если взятая вами картинка не подходит в пару к первой, верните вторую картинку на место и ждите вновь своей очереди. Побеждает тот, кто первым соберет пару или кто больше соберет пар обуви.

Вариант 3. «Ищу пару!» Игровые действия: называть предметы или детали обуви, пересаживаться со стула на стул.

Все дети сидят на стульях в кругу. Один стул свободен. Игрок, находящийся слева от свободного места, начинает игру словами: «Никто справа не сидит. Пусть ко мне подсядет кто-то, у кого есть... шнурки». Далее окончание этой фразы меняется с каждым игроком.

Например, «... у кого в обуви есть желтый цвет». Все, к кому относятся эти слова, вскакивают со своих мест и бегут на указанный стул. Первый добжежавший до свободного стула занимает его. Остальные дети возвращаются на свои места.

Так освобождается новое место, и теперь кто-то другой ищет себе соседа. Игра может продолжаться бесконечно.



4. Игра «Обувное ателье»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия предметов обуви, упражнять в словообразовании.

Материал: картинки предметов обуви.

Вариант 1. Игровые действия: классифицировать предметы обуви (картинки) по их материалу, называть качественный признак обуви.

Воспитатель. В обувном ателье делают разную обувь. Разложите картинки на разные полки по материалу обуви: из кожи, из резины, из синтетической ткани, из шерсти и т. д.

- Сапоги — резиновые, кожаные, замшевые, лаковые.
- Тапочки — шерстяные, кожаные, резиновые, хлопковые (вязаные). И т. д.
- Обувь из кожи (какая?) — (кожаная), из резины — (резиновая), из вельвета — .., из материи — .., из меха — .., из парусины — .., из замши — .., обувь, покрытая лаком, — .. (лакированная).

— Какую обувь делают из резины? (Сапоги, калоши.) Из войлока? (Валенки.) Из кожи? (Туфли, ботинки, сапоги, босоножки, сандалии, кроссовки.) Из материи? (Тапки, шлепанцы, кеды.)

Вариант 2. «Чей ботинок?»

Игровые действия: называть числа в пределах количества игроков, подбирать пары обуви, называть принадлежность предмета обуви.

Материал: ширма, ковровая дорожка, изображения (шаблоны) предметов обуви.

Все игроки разбирают пары шаблонов предметов обуви, называют их. Один предмет из пары отдают водящему. Тот раскладывает все шаблоны за ширмой в случайном порядке в ряд.

Игроки садятся на ковер (стульчики). Водящий у каждого по очереди спрашивает число, например, от 1 до 5.

После того как игрок назвал число (например, 3), водящий считает за ширмой в ряду 3-ю пару обуви и показывает ее игроку. Возможно, это будет предмет из чужой пары. Ребенок, получивший чужой шаблон предмета обуви, должен догадаться, чья она, не выглядывая из-за ширмы.

Так разбираются все шаблоны обуви.



5. Упражнение «Веселые сапожники»

Цель: закреплять навык правильного звукопроизношения, выразительного интонирования речи.

Методические рекомендации: чисто и правильно произносить фразу чисто-скороговорки, декламировать стихотворный текст с разной интонацией.

Вариант 1. Пересказать и пропеть чисто-скороговорки в разном ритме и с разным настроением.

Воспитатель. Ребята, часто мастера любого дела, с удовольствием выполняя свою работу, напевают песенки. Веселые сапожники прислали вам свои песенки, скороговорки.

* * *

С — Ш

Саша с Машей не спеша
Шьют сапожки кошке,
Зашипела кошка:
Не носятя сапожки.

Ч — Ть

Танечка Зиночке
Почистила ботиночки.
Чтобы кукла Зиночка
Была в чистых ботиночках.

Л — Р

На уроке физкультуры
Рома был сегодня хмурый.
Он не прыгал, не играл,
Стометровку не бежал.
— Что с тобой случилось, Рома?
— Я забыл кроссовки дома!

С — Ж

— Ты опять ходил по лужам,
Сапогами грязь месил?!
Говорить мне сколько нужно,
Просто нет с тобою сил,
Ведь просила: береги!
— Для чего же сапоги?

(Л. Корчагина.)

Вариант 2. Повторять стихотворные фразы с различной интонацией, имитировать действия по тексту стихотворения.

Воспитатель. Ребята, послушайте, какие стихотворения прислал нам Незнайка. Что в них не так?

* * *

Надевал Антошка
Варежки на ножки,
На руки сапожки,
Шапочку на рожки.
Все неверно, все не так!
Снова скажем, только как?

* * *

Плачет Саша маленький:
«Ноги мерзнут в валенках.
Дайте мне сандалики
Или тапки стареньки».

— Я прочитаю еще раз, а вы покажите жестами, о чем говорится в стихотворении.

— Исправьте стихотворения Незнайки, чтобы все у героя получилось правильно.



6. Игра «Слушай внимательно!»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия предметов обуви; закреплять навыки звукового анализа, правильного звукопроизношения.

Материал: картинки предметов обуви, полочки для картинок.

Вариант 1. Игровые действия: классифицировать картинки предметов (*деталей*) обуви по признаку наличия заданного звука.

- Звук [а]: сапоги, тапки, сланцы, калоши, пятка и т. д.
- Звук [р]/[р'] : чеРевички, кРоссовки и т. д.
- Звук [л]/[л'] : туфЛи, сланцы, ботиЛьоны, ваЛенки и т. д.
- Звук [к]/[к'] : КаблуК, КроссовКи, КеДы, ботинКи, пятКа, носоК и т. д.
- Звук [с]: Сапоги, бутСы, Сланцы, Сандалии, боСоножки и т. д.

Вариант 2. Игровые действия: классифицировать картинки предметов обуви по количеству слогов в их названии.

- 2 слога: тапки, туфли, сланцы, кеды, чешки, ботсы и т. д.
- 3 слога: сапоги, кроссовки, тенниски, калоши, валенки и т. д.

«Лапоточки» (белорусская народная игра)

Игровые действия: игроки обувают «лапти» только по окончании музыки. Двигаться по кругу, составленному из «лаптей», надо с его наружной стороны.

Для проведения игры шесть пар «лаптей» (любой обуви) ставятся по кругу. Семь участников игры располагаются вокруг «лаптей». После произнесенных ведущим слов: «Ты, милочек, не зевай, не зевай! Лапоточки обувай, обувай!» — звучит белорусская народная мелодия. Все участники подскоками или шагом белорусской польки движутся по кругу. С окончанием музыки останавливаются и каждый старается быстрее обусть «лапти». Ребенок, оставшийся без «лаптей», выбывает из игры.

Убирается одна пара «лаптей», и игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок. Он и считается победителем.



7. Игра «Мастерская сказочной обуви»

Цель: активизировать в речи детей названия предметов обуви; стимулировать развитие связной речи (умение строить простое полное предложение, высказывание доказательной формы).

Материал: картинки обуви сказочных героев, иллюстрации к сказкам; набор предметных картинок «Обувь».

Вариант 1. Игровые действия: узнавать сказочных героев, соотносить картинки с изображением обуви с ее хозяином.

Воспитатель. Какие сказочные герои изображены на рисунках? (Кот в сапогах, клоун, Алладин, Золушка, Винни-Пух, гном, Персей, дед, маленький Мук, королевич Елисей, Карлсон, Иванушка.)

Воспитатель. Какая обувь нарисована? (Сапоги, туфельки, башмачки, ботинки, «крылатые» сандалии, шлепанцы, валенки, ботинки, лапти.)

— Чьи шлепанцы? (Алладина.) Чья туфелька? (Золушки.) Чьи ботинки? (Клоуна.) Чьи сафьяновые сапоги? (Царевича.) И т. д.

— Кто остался без обуви? (Винни-Пух.) Почему он не носит обувь?

Вариант 2. Игровые действия: узнавать сказочный персонаж по его обуви, подбирать пары обуви сказочных персонажей, называть детали обуви.

Воспитатель. Ребята, в сказочной стране трудится обувных дел мастер. Из разных сказок герои приходят к нему ремонтировать свою обувь. Вот сколько на его полках собралось работы!

— Посмотрите, чья обувь стоит на полке у мастера? Как вы думаете, что необходимо в ней отремонтировать?

• Например: «Это сапоги-скороходы Кота в сапогах. Наверное, в них необходимо отрегулировать скорость передвижения (*установить переключатель скоростей*)». «А это — тряпичные сапожки гнома, в них протерлись дырки. Мастер их заштопает»; «В туфельке Золушки сломался каблук. Мастер прибьет каблук»; «В сапогах королевича Елисея отклеился драгоценный камень. Мастер приклеит камешек на место». И т. д.



8. Упражнение «Сами себе мастера!»

Цель: развивать связную речь (умение строить сложное предложение доказательной формы высказывания); упражнять детей в установлении причинно-следственных связей, в словоизменении и согласовании заданного словосочетания по смыслу текста.

Материал: картинки с изображением предметов обуви, бумага, карандаши.

Вариант 1. Игровые действия: называть профессию людей, создающих разную обувь, их материалы и инструменты.

Воспитатель. Послушайте небылицу:

* * *

Кисточкой повар размешивает суп.
А ложкой художник рисует старый дуб.
Учительница в школе рубашки детям шьет.
Швея детишек учит и песенки поет.
Старый добрый плотник лечит малышей,
А молоток и гвозди нужны лишь для врачей.

— Что необычного в этом стихотворении? Расскажите, люди каких профессий участвуют в создании обуви. (*Дизайнер, модельер, конструктор, швея, обувщик, рекламный агент и т. д.*)

Вариант 2. Игровые действия: рисовать (*обводить контур, раскрашивать*), придумывать или составлять свой дизайн обуви, рассказывать о своем творении в форме рекламного сюжета.

Воспитатель. Ребята, сегодня мы с вами отправимся в собственную обувную мастерскую, которую оборудуем в нашей группе. Для этого у нас имеются листы для рисования, цветные карандаши и... ваши собственные ножки.

— Рассмотрите разнообразные предметы обуви в фотоальбоме, в рекламных проспектах и выберите несколько изображений, в которых вам нравятся разные детали обуви. Из нескольких образцов вы можете придумать свой вариант обуви. Сейчас вы в роли дизайнера расскажете, какую обувь хотели бы придумать для себя.

— Затем каждый из вас обведет стопу своей ноги. Этот контур вы в роли конструктора раскрасите и превратите в красивую картинку.

— Затем расскажете о своем изделии как рекламный агент.



Тема: Игрушки

1. Игра «Фабрика игрушек»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия игрушек, их частей, деталей, характерных признаков; упражнять в узнавании целого предмета по его части; воспитывать бережное отношение к игрушкам.

Материал: игрушки, картинки с изображением материалов, детали разных игрушек, незаконченные рисунки игрушек, картинки с изображением разных геометрических фигур.

Воспитатель. В нашем саду организуется фабрика игрушек. Давайте откроем каждый свою мастерскую и попробуем собрать из деталей целые игрушки.

Вариант 1. Игровые действия: узнавать игрушки по отдельным деталям, называть их, складывать в целое.

На столе — детали к разным игрушкам. Дети подходят к столу, выбирают детали и собирают игрушку, рассказывают, какая деталь от какой игрушки.

• «Это кольца от пирамиды. Это колеса от машины. Это труба от паровоза». И т. д.

Вариант 2. Игровые действия: узнавать плоскостное незаконченное изображение игрушки, называть, дорисовывать.

Воспитатель. Ребята, располагайтесь в конструкторском бюро фабрики игрушек. Конструкторы нарисовали модели (*чертежи*), а вы помогите их закончить.

Воспитатель раздает детям незаконченные рисунки и предлагает «починить» «портреты» игрушек. Дети дорисовывают изображения игрушек.

Воспитатель раздает детям карточки с изображением геометрических фигур и предлагает «починить» «схемы, чертежи» игрушек. Дети дорисовывают схематичные изображения игрушек.

Вариант 3. Игровые действия: классифицировать игрушки по материалу, из которого они изготовлены, называть игрушки и их детали.

Воспитатель. Ребята, на фабрике игрушек все готовые изделия размещаются по материалу, из которого они изготовлены. Помогите работнику фабрики разложить игрушки на свои полки.

• Игрушки, сделанные из дерева: матрешка, пирамидка, паровозик, конструктор и т. д.

• Игрушки, сделанные из пластмассы: кукла, конструктор, машинка и т. д.



2. Игра «Как играют?»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия игрушек, действий с ними; стимулировать развитие мышления.

Материал: разнообразные игрушки, коробки (полки) для классификации, геометрические фигуры, отличные по величине, форме, цвету.

Воспитатель. В наш детский сад в группы к малышам привезли новые игрушки. Но малыши не знают, как с ними играть. Поможете им?

Вариант 1. Игровые действия: подбирать слова, обозначающие действия к выбранному предмету.

— Что можно делать с куклой? (*Укладывать, кормить, катать, лечить, гулять, танцевать, одевать, наряжать, купать, качать*).

• Мяч — летит, прыгает, катится, скачет, падает и т. д.

• Кукла — ..; матрешка — ..; машинка — .., конструктор — ...

Побеждает тот игрок, который назвал большее количество действий к выбранной игрушке.

Вариант 2. Игровые действия: выбирать один лишний предмет из четырех представленных, классифицируя игрушки по разным признакам.

Воспитатель. Что на полке игрушек лишнее?

• Кукла, кровать, мяч, конструктор.

• Пирамидка, улитка, скакалка, мозаика.

• Матрешка, дудочка, картошка, юла.

• Кубики, лопатка, формочки, песок.

Вариант 3. Игровые действия: подбирать игрушки по заданному признаку (*форма, величина, цвет, материал*), объединять в разные группы по заданному признаку.

Воспитатель. Какие игрушки похожи на эти геометрические формы? Разложите все игрушки на полки в соответствии со значками геометрических фигур.

• «Игрушка из дерева (*какая?*) — деревянная (*матрешка, дудка*)».

• «Игрушка из глины (*какая?*) — глиняная (*свистулька*)».

• «Игрушка из керамики (*какая?*) — керамическая (*куколка, рыбка, птичка*)». И т. д.



3. Игра «Приключения игрушек»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия игрушек, упражнять в словоизменении (*практическое усвоение формы творительного падежа*).

Материал: картинки с изображением разных предметов, геометрических фигур, схемы для обозначения положения предмета в пространстве, разнообразные игрушки.

Воспитатель. Ребята, когда вы уходите домой, ваши игрушки могут оживать. Они тоже любят играть в разные игры.

Вариант 1. Игровые действия: называть пары предметов в реальной ситуации, используя названия имеющихся в группе игрушек.

— Ребята, предметы могут «дружить» между собой: например, чашка с блюдцем, иголка с ниткой. Посмотрите на наш игровой уголок и скажите, какие игрушки «дружат» с какими предметами.

Вариант 2. Игровые действия: называть пары слов с названием игрушки и ее признака, изображенного на картинке, составлять словосочетание (*предложение*) из двух слов.

Каждый участник игры берет себе по одной игрушке и по одной картинке наугад из стопки. С их названиями надо придумать словосочетание (*предложение*).

• Например: машинка и красный цвет — «красная машина»; машинка и круг — «у машины круглое колесо».

Вариант 3. Игровые действия: называть пары слов с названием игрушки и ее места в пространстве, изображенного на схематической карточке.

Воспитатель. Ребята, игрушки хотят играть в прятки. Вы их научите? Для этого каждая игрушка «выберет» себе карточку со схемой положения в пространстве, а вы ее «найдете», то есть скажете, где спрячется данная игрушка.

Каждый участник игры берет себе по одной игрушке и по одной карточке со схемой положения в пространстве. С их названиями надо придумать словосочетание (*предложение*).

• Например: «мяч» + «за» — «мяч за диваном», «мяч за спиной». И т. д.



4. Игра «Прятки»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия игрушек, упражнять в словообразовании (формы родительного падежа множественного числа существительных, уменьшительно-ласкательные формы); стимулировать развитие внимания.

Материал: игрушки, картинки с изображением материалов.

Воспитатель. Ваши любимые игрушки хотят поиграть с вами в прятки. Прятаться можно и за предметы и за разные слова. Хотите поиграть с ними в такую игру?

Вариант 1. Игровые действия: называть спрятанные игрушки.

Воспитатель вносит в группу куклу Буратино. У Буратино мешок.

— Что у тебя в мешке, Буратино?

Буратино «говорит», что принес ребятам игрушки.

— Вам интересно, какие игрушки у Буратино в мешке?

Дети рассматривают игрушки. Называют их. Выставляют на столе.

— Что это? Матрешка. Давайте посмотрим, что у матрешки внутри. Еще матрешка. Поставим их рядом. Вова, теперь ты достань игрушку. Что это? (Пирамидка.) Еще пирамидка есть?

Так достают и рассматривают все предметы.

— Запомните, какие предметы на столе. Здесь пирамидки, матрешки, утята и др. Буратино с вами поиграет. Он будет прятать игрушки, а вы должны сказать, каких игрушек не стало.

На столе у воспитателя остаются три пары предметов: две матрешки, две пирамидки и две лошадки. Дети закрывают глаза. Воспитатель прячет матрешек, а на их место кладет ленточки.

— Чего не стало?

Затем прячет ленточки, на их место ставит пирамидки.

— Чего не стало?

И т. д. В конце воспитатель, убрав все игрушки, спрашивает: «Каких игрушек не стало?»

Вариант 2. Игровые действия: называть предметы ласковой формой слова (словообразование с помощью уменьшительно-ласкательных суффиксов).

Воспитатель. От Грязнули убежали игрушки. Грязнуля вымылся, стал аккуратным и пообещал не обижать свои игрушки. Он зовет их к себе ласковыми названиями.

• Например: мяч -- мячик, кукла — ...; мишка — ...; матрешка — ...; Петрушка — ...



5. Упражнение «Игрушкины частушки»

Цель: закреплять навыки правильного звукопроизношения, выразительного интонирования речи.

Методические рекомендации: чисто и правильно произносить фразу чисто-скороговорки, декламировать стихотворный текст (индивидуально, по цепочке, от команды и т. п.).

Воспитатель. Ребята, игрушки хотят устроить концерт для малышей. Помогите им разучить песенки-частушки. Только мы с вами будем исполнять их с разной интонацией (весело, бодро, строго, печально, злобно, грустно и т. д.).

Л — Р

- Юра у Юли забрал юлу
И сел с юлой играть в углу.
Не захотела для Юры
Юла петь без Юли.

- Из полена папа Карло
Буратино смастерил.
Неприятностей немало
Папа Карло пережил.

З (зь)

Мама Лизы, мама Зины
Побывали в магазине.
Лизе купили зайку,
Зине купили мозайку.

Ж — Ш

Ростом разные подружки,
но похожи друг на дружку.
Все они сидят друг в дружке,
но всего одна игрушка.

(Матрешка.)

Игрушкины частушки

Наши руки крендельком,	Щеголихи слободские,
Щеки будто яблоки.	Кумушки посадские.
С нами издавна знаком	Дымковские барышни
Весь народ на ярмарке.	Всех на свете краше,
Мы игрушки расписные,	А гусары-баловни —
Хохотушки вятские —	кавалеры наши.

Мои игрушки

У меня игрушек много,	Есть безносый Буратино,
Наберется целый воз.	Хвост и лапы от кота.
Есть железная дорога,	Говорят мне: «Больше хлама
Все вагоны без колес.	В нашем доме не копи...»
Есть военная машина	Но прошу я маму: «Мама!
Без кабины и борта.	Что-нибудь еще купи...»

(В. Еремин.)



6. Игра «Веселый поезд»

Цель: закреплять навык правильного звукопроизношения, упражнять в делении слов на части (слоги), выделении заданного звука в слове.

Материал: разнообразные игрушки, карточки с изображением геометрических форм, цифр (1, 2, 3, 4), букв (знакомых детям), коробки для вагонов и паровоза.

Игровые действия: раскладывать игрушки по «вагонам» в соответствии с игровым заданием.

Воспитатель. Ребята, наши игрушки собрались в путешествие. На чем они поедут? Построим для них поезд! Игрушки надо разместить по вагонам в определенном порядке.

Вариант 1. «Выделяем заданный признак».

— На первом вагоне нарисован круг, на втором — треугольник, квадрат, прямоугольник. Это значит, что в первый вагон надо разместить игрушки, у которых есть круглые детали: неваляшка, пирамидка, мяч, юла. Во втором вагоне — игрушки треугольной, квадратной, прямоугольной форм: конструктор, кубик, машинка и др.

На вагонах может быть указан материал игрушек (*мех, пластмасса, дерево и т. д.*), а на сиденьях — величина (*от маленького к большому*) и цвет. Так, большой коричневый плюшевый мишка сядет в вагон с символом «мех» в конце вагона на сиденье с коричневым знаком. И т. п.

Вариант 2. «Делим слова на части».

Воспитатель. На вагонах есть цифры. Это обозначено количество частей слова. Так, в первом вагоне с цифрой «1» поместим игрушки, в названии которых один слог: мяч, кот, куб и т. д.

— Разложите все игрушки в подходящие вагоны.

— Соберите слова из перепутанных слогов, определите первый слог: ла-кук, ла-ю, бик-ку, за-и-мо-ка, реш-мат-ка, ра-пи-мид-ка.

Вариант 3. «Выделяем заданный звук в слове».

Воспитатель. На вагонах вы видите буквы. В вагон с буквой «к» надо разместить игрушки, в названии которых есть этот звук: кукла, мозаика, конструктор, кубик и др.

— Разложите все игрушки в подходящие вагоны.



7. Игра «Игрушки-близнецы»

Цель: развивать зрительное внимание, умение сравнивать игрушки.

Материал: игрушки — парные и одиночные, другие разнообразные предметы.

Игровые действия: отыскивать в игровой комнате похожие, одинаковые игрушки, называть похожие признаки.

Воспитатель. В нашей группе, ребята, всегда много игрушек. Вы любите с ними играть? Но сегодня их очень много — они везде! Некоторые из них грустят, потому что потеряли своих братьев-близнецов. Вы поможете им найти друг друга?

Вариант 1. «Найди в ряду две одинаковые игрушки» (среди кукол, медведей, зайчиков, мячей, кубиков, машинок, деталей конструкторов, мозаики и т. д.).

Воспитатель показывает ряд однотипных игрушек (*например, ряд кукол*) и просит детей найти среди них две (*три*) одинаковые. При этом ребенок называет порядковые номера этих кукол в ряду. Например: «Третья и седьмая куклы одинаковые».

Вариант 2. «Найди в комнате такую же игрушку, как у тебя».

Воспитатель раздает детям по одной из парных игрушек и проводит в комнату, где разложено множество разных игрушек.

— Помогите своей игрушке отыскать брата-близнеца!

Игра заканчивается, когда все дети нашли пары к своим игрушкам. Более успешные дети могут помочь остальным справиться с заданием.

Вариант 3. «Найди в комнате две одинаковые игрушки».

Воспитатель раскладывает все игрушки в игровой комнате: одни игрушки могут «прятаться» за другими, меньшими по размеру; другие — в книжном или цветочном уголке, за столом воспитателя, на стуле и т. д.

— В нашей комнате есть несколько одинаковых игрушек. Помогите им найти друг друга!

Побеждает тот, кто быстрее всех правильно нашел игрушки-близнецы.



8. Игра «Подарок от друга»

Цель: стимулировать развитие знаково-символической деятельности, зрительного восприятия, развивать связную речь (умение строить сложное предложение доказательной формы высказывания).

Материал: игрушки, картинки с их изображением (схематичным, стилизованным, силуэтным, контурным, зашумленным).

Игровые действия: выбирать изображения своей игрушки, объяснить выбор, называя характерные признаки.

Воспитатель. Вы помните историю про Незнайку, в которой он хотел стать художником и рисовал портреты своих друзей? Для нас Незнайка нарисовал «портреты» наших игрушек. Сможете ли вы их узнать?

Воспитатель раскладывает на столе разные изображения игрушек. Дети выбирают себе игрушку и находят все ее «портреты».

— По каким признакам ты узнал эту игрушку на таком «портрете»?

• «Я увидел круг с широкой полоской, и мой мяч тоже круглый с широкой полоской».

• «Мой мяч красный, без полосок, в горошек, поэтому я выбрала картинку с красным кругом с маленькими кружочками внутри».

• «Все рисунки, которые я выбрал, похожи по форме на грушу. И моя игрушка — матрешка — тоже похожа по форме на грушу».

• «А я сначала подумала, что на «портретах» Незнайка нарисовал снеговика, но не из трех шаров, а из двух. А потом узнала на этих картинках свою неваляшку!»

• «Зато я своего мишку узнал сразу на всех «портретах» по круглой голове с маленькими круглыми ушками и по четырем толстым лапам!» И т. д.

— Молодцы, ребята! Попробуйте нарисовать красивый «портрет» своей любимой игрушки дома с родителями.



Тема: Дом

1. Игра «Разные дома»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия строений, их частей, деталей, характерных признаков.

Материал: картинки с изображением разных строений, деталей домов.

Вариант 1. Игровые действия: называть объекты по картинкам, подбирать общее слово.

Воспитатель. Посмотрите на картинки и назовите одним словом все предметы, изображенные на них.

- Дверь, лестница, квартира, лифт — дом.
- Пол, стены, потолок, дверь, окно — комната.
- Подоконник, рама, стекло, ручка — окно.

Вариант 2. Игровые действия: запоминать по тексту стихотворения по картинкам и называть детали (*признаки*) строения.

Воспитатель. Послушайте стихотворение и запомните слова, называющие части дома, покажите их изображения на картинках.

Строители

Папу знает весь район.	Мы с сестренкою вдвоем
Мастер он отличный.	На лугу зеленом
Со своей бригадой он	Двухэтажный строим дом
Строит дом кирпичный.	С окнами, с балконом.
Дом среди других домов	Папа вечером пришел,
И стройней, и выше.	Дом окинул взглядом
Говорят, до облаков	И сказал нам: «Хорошо
Дом достанет крышей.	Трудится моя бригада!»

(Г. Льюис.)

— Какие еще части жилья человека можно назвать?

— У разных народов дома отличаются. По картинкам с изображениями разных домов расскажите, кто в них живет.

• Яранга, иглу, юрта, шалаш, вигвам, чум, сакля, терем, дворец, мамок, изба, хата.

— Постройки отличаются по назначению. Покажите их.

• Например: Дом культуры, школа, детский сад, Дом печати, Дом мебели, Дворец спорта, здание Национальной библиотеки, Дом-музей, Дом отдыха, Дом быта, кинотеатр и др.



2. Игра «Чей дом?»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия строений, их деталей.

Материал: картинки с изображением жилья разных животных, сказочных персонажей, иллюстрации к сказкам.

Вариант 1. Игровые действия: находить пары картинок в соответствии с текстом стихотворения, называть жилье разных живых существ.

Воспитатель. Послушайте стихотворение.

Где чей дом?

Воробей живет под крышей,
В теплой норке — домик мыши,
У лягушки дом в пруду,
Домик пеночки в саду.
Эй, цыпленок, где твой дом?
Он у мамы под крылом.

(Т. Волжина.)

— Посмотрите на рисунки и расскажите, где чей дом. Например, у медведя — берлога, у волка — логово, у лошади — конюшня. И т. д.

Вариант 2. Игровые действия: определять строение по картинкам, подбирать пары к сказочным героям.

Воспитатель. Рассмотрите иллюстрации к сказкам. Чей дом на картинке? Как вы его узнали? Найдите на картинках хозяина этого строения.

• Замок (*чертог*) Кашея Бессмертного, избушка на курьих ножках Бабы Яги, домики трех поросят, цветочный горшок с цветком для Дюймовочки, лесной домик для гнома, теремок, хоромы царевича Елисея, дворец царя Салтана, изба семи богатырей и т. д.

Выиграет тот, кто правильно соберет больше пар картинок.

Вариант 3. Игровые действия: отвечать на вопрос, называя разные дома, строения, сменяя при этом положения правой и левой рук (*пальчиковая гимнастика*).

Воспитатель. Ребята, как называется дом для собаки? (*Конура, будка*.) Давайте «построим» конуру для собаки из наших рук: левую руку сожмем в кулак и поставим на стол. Правой ровной ладошкой накроем кулачок сверху, как дом крышей. На счет «3» поменяем руки местами, то есть левая рука — «крыша», а правая — «стены».

— Дом для коровы? (*Коровник*.) Раз, два, три! (*Смена рук*.)

— Дом для свиньи? (*Свинарник*.) Раз, два, три!

— Дом для курицы? (*Курятник*.) Раз, два, три!

— Дом для лошади? (*Конюшня*.) Раз, два, три! И т. д.



3. Игра «Великаны и гномы»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия строений и их деталей, упражнять в словообразовании (суффиксальный способ).

Материал: картинки с изображением великана, гнома, разных строений, геометрические плоскостные фигуры разной формы и величины.

Вариант 1. Игровые действия: называть строения и их детали в соответствии с изображенным героем — гномом или великаном, выкладывать изображение дома из геометрических фигур (*конструкторы разной величины*).

Воспитатель. Ребята, к нам за помощью обратились гном и великан. Как вы думаете, из каких они сказок? Где они живут? С ними случилась беда: сильный ураган разрушил их дома. Надо помочь им построить новые дома. Но строительный материал для их домов очень разный, вот они и запутались. Поможем им? Какой по величине должен быть дом у великана? (*Огромный*.) Как можно назвать такой дом? (*Домина, домище*.) А для гнома какой нужен дом? (*Маленький*.) Как мы назовем маленький дом? (*Домик, домишко*.)

— Сейчас поделимся на две команды: «Великаны» и «Гномы». Каждый будет выбирать деталь для своего дома из общего набора геометрических фигур. Обязательным правилом будет назвать необходимую деталь (*часть*) дома в правильной форме.

• Например: великану понадобится огромная стена, а гному — ... (*окошечко*), балкон — балконище — (*балкончик*); дверь — дверце — (*дверца*). И т. д.

После окончания построек ребята рассказывают своим героям (*великану и гному*), какие именно детали они использовали для их домов. В итоге игры все «постройки» складывают по конвертам и «посылают» в разные сказки (*прячут в книги*), где есть эти герои.

Вариант 2. Игровые действия: называть объект или явление в единственном и множественном числе.

Педагог называет слово (*например, дом*) и бросает мяч ребенку. Ребенок отвечает словом во множественном числе (*«дома»*) и возвращает мяч педагогу.

• Крыша — крыши, окно — окна, лестница — лестницы, лифт — лифты, рама — рамы, колонна — колонны, арка — арки, балкон — балконы, изба — избы, стена — стены, пол — полы, потолок — потолки, дверь — двери, замок — замки, труба — трубы, купол — купола, подъезд — подъезды, квартира — квартиры, прихожая — прихожие, кухня — кухни, спальня — спальни. И т. д.

Вариант 3. Игровые действия: называть части и детали строений в уменьшительно-ласкательной форме.

• Окно — окошечко — окошечки, комната — комнатка — комнатки, дверь — дверца — дверцы, лестница — лесенка — лесенки, стена — стеночка — стеночки, крыльцо — крыльечко — крыльечки, порог — порожек — порожки, потолок — потолочек — потолочки. И т. д.



4. Игра «Как построить дом?»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия строительных профессий, упражнять в согласовании слов с числительными и в словообразовании (словосложении, суффиксальный способ).

Материал: картинки с изображением разных этапов строительства дома, профессий людей на стройке, строительной техники, инструментов.

Вариант 1. Игровые действия: называть профессии людей по их действию.

Воспитатель. Подскажите слово, подходящее по смыслу, найдите подходящую картинку:

- Красит стены — ... (*маляр*), а грузит краном — ... (*крановщик*).
- Устанавливает рамы, двери — ... (*плотник*), стеклит окна — ... (*стекольщик*), в доме свет проводит — ... (*электрик*).
- Кирпичом выкладывает стены — ... (*каменщик*), краны чинит — ... (*сантехник*).

Вариант 2. Игровые действия: называть признаки строения по названию материала, подбирать пары картинок.

Воспитатель. Посмотрите на картинки: из чего строили эти разные дома? Соберите пары.

Например: замок из песка — песочный замок.

- Дом из кирпича — кирпичный дом.
- Здание из бетона, железа — железобетонное здание.
- Дом из готовых блоков — блочный дом.
- Изба из бревен — деревянная (*бревенчатая*) изба. И т. д.

Вариант 3. Игровые действия: считать этажи на разных изображениях домов, называть дома по количеству этажей одним словом (*прилагательным*).

Материал: карточки с изображением цифр, бланки с заготовками зданий без этажей, карандаши.

Воспитатель. Назовите одним словом, какой дом построили строители, если в нем всего один этаж. (*Дом в один этаж — одноэтажный.*) Сколько этажей в этом доме? (*Пять.*) Дом в пять этажей (*какой?*) — ... (*пятиэтажный*). И т. д.

— Сейчас один из вас будет показывать цифры и называть имя строителя. Ребенок в роли строителя отвечает, какой дом ему предстоит построить, то есть он должен дорисовать этажи на своем бланке дома.

5. Упражнение «Веселые строители»

Цель: закреплять навык правильного звукопроизношения, выразительного интонирования речи.

Методические рекомендации: чисто и правильно произносить фразу чисто-скороговорки, декламировать стихотворный текст по цепочке.

Материал: каски, перчатки, фартуки, микрофон, магнитолы, сюжетные картинки по тексту скороговорок.

Игровые действия: соревноваться в правильном произношении скороговорок и скороговорок с разной интонацией и разным темпом произношения.

Воспитатель. Ребята, строители — очень серьезные люди на работе: посмотрите на их лица на разных картинках. Но когда они отдыхают, то умеют весело разговаривать, шутить. Сейчас вы все превратитесь в веселых строителей: одевайте спецодежду.

Сначала подготовим один рассказ по картинке, но с разными интонациями: будем рассказывать его и весело, и грустно, и быстро, и медленно, и в ритме марша, и танца.

Каждый из вас выберет себе картинку для веселого рассказа.

Л — Р

1. Красной краскою Егор
Красит крышу и забор.
2. Рома и Рая
В квартире играют.

Ж

Новый дом

Против школы новый дом.
В новом доме мы живем.
Мы по лестнице бежим
И считаем этажи:
Раз — этаж,
Два — этаж,
Три, четыре —
Мы в квартире.

С — Ц

1. Весной в оконце
Всем светит солнце.
2. Не сидится девицам
В светлице —
Все идут на улицу.

Ж — Ч

В селе или в городе —
Это неважно,
Дом может быть низким
И многоэтажным.
Из дерева, камня,
Бетонный, кирпичный...
Поверьте, что в нем
Всем живется отлично!
(*Е. Нефедова.*)

В (вь)

Водовоз вез воду из-под водопровода.



6. Игра «Ключики-замочки»

Цель: закреплять навык правильного звукопроизношения; упражнять в разнообразном интонировании голоса в проговаривании игровых фраз.

Материал: обручи, связка ключей.

Воспитатель. Ребята, когда дом построен, строители раздают новоселам ключи от квартир.

Вариант 1. Игровые действия: играющие встают в кружки (обручи), начерченные на площадке в любом порядке, но не ближе 2—3 м один от другого. Выбирается один водящий. Он подходит к одному из играющих и спрашивает:

— Где ключи?

— Пойди к Сереже (*называет имя одного из детей*), постучи! — отвечает водящему игрок.

Во время этого разговора другие играющие стараются поменяться местами. Водящий должен быстро занять кружок, свободный во время перебежки. Если водящий долго не сумеет занять кружок, он может крикнуть:

— Нашел ключи!

Тогда все играющие должны поменяться местами. В это время водящий займет чей-нибудь кружок.

Игрок, оставшийся без места, становится водящим.

Вариант 2. Игровые действия: подбирать ключ к соответствующей ситуации, картинке, объяснять многозначность слова «ключ» через включение его в простое предложение.

Воспитатель. Ребята, в нашу группу принесли много разных ключей и картинок с изображением разных ключей. Помогите определить, какой ключ к чему подходит.

- Музыкальный («скрипичный») ключ — для нот у музыканта.
- Родник, бьющая из земли чистая вода — источник (*ключ*).
- Гаечный ключ у слесаря.
- Ключ для замочной скважины на висячем дверном замке.
- Часовой ключ для подзаводки механических часов.
- Гитарный ключ для настройки (*подтяжки*) гитарных струн.
- Дети подбирают картинки (*предметы*) парами и составляют простое предложение об этих предметах.



7. Игра «Расскажем о постройках»

Цель: активизировать в речи детей названия признаков различных строений; стимулировать развитие связной речи; развивать ситуативно-деловую форму общения между сверстниками.

Материал: фото или картинки разных построек.

Вариант 1. Игровые действия: подбирать признаки к заданному слову.

Дети делятся на подгруппы по 3—4 человека и выбирают путем жребия картинку какого-либо дома. Каждая команда по очереди называет слово-определение к выбранной ими постройке. Повторять слова нельзя. Выигрывает та команда, которая назовет большее количество слов-определений.

Например:

- 1 команда: изба — большая, теплая, деревянная, уютная, бревенчатая, крашеная, сказочная, русская, новая, ветхая. И т. д.
- 2 команда: школа — большая, светлая, просторная, трехэтажная, закрытая, специальная, музыкальная, кирпичная. И т. д.
- 3 команда: дворец — просторный, огромный, сказочный, старинный, ледяной, освещенный, высокий, белостенный, защищенный, покинутый. И т. д.

Вариант 2. Игровые действия: из заданных слов составлять простые предложения.

Воспитатель. Соедините два слова в предложение.

Примерные слова: строители — леса, крыша — дом, новоселы — дом, почтовый ящик — подъезд, собака — лифт, мяч — лестница, перила — лестница, балкон — цветы. И т. д.

Например:

- На новом доме установили треугольную крышу.
- В подъезде повесили новые почтовые ящики. И т. д.



8. Игра «Экзамен для строителей»

Цель: развивать связную речь (умение строить сложное предложение доказательной формы высказывания); упражнять детей в установлении причинно-следственных связей.

Материал: фото или картинки.

Вариант 1. Игровые действия: закончить предложения.

- Все строители носят на работе каски, потому что... .
- Детям нельзя играть на строительной площадке, потому что... .
- На стройке работают не только строители, так как... .
- Маленькие дети не могут самостоятельно кататься на лифте, так как... .
- Не все дома строят только из кирпичей, потому что... .
- Дом надо утеплять потому, что... .
- В доме нужны окна для того, чтобы... .
- На входной двери нужен замок для того, чтобы... .
- Домофон нужен, чтобы... .
- Дом нужен человеку для того, чтобы... .
- Мы в доме поменяли окна потому, что... .
- В нашем доме сделали ремонт, потому что... .
- Этот дом считается старинным потому, что... .
- Это здание называют памятником архитектуры, потому что... .
- В домах проводят электричество, чтобы... .
- В домах проводят газ, чтобы... .
- Во всем доме стало темно, потому что... .

Вариант 2. Пословицы.

Цель: знакомить с переносным смыслом пословиц; развивать логическое мышление и связную речь детей.

Материал: сборник пословиц. (Даль В. И. *Пословицы русского народа*: сборник. В 2 т. М., 1984.)

- Держись друга старого, а дома нового.
- Свой уголок — свой простор.
- Своя хатка — родная мамка.
- В гостях хорошо, а дома лучше.
- Двор, что город, изба, что терем.
- Добрая то речь, что в избе есть печь.
- Без хозяина дом — сирота.
- Не дом хозяина красит, а хозяин дом.
- И мышь в свою норку тащит корку.
- Дом вести — не бородой (*не вождой*) трясти.
- Дом вести — не лапти плести.
- Дом невелик, да стоять (*лежать*) не велит.
- И стены в доме помогают.



Тема: Транспорт

1. Игра «Узнай картинку!»

Цель: активизировать в речи детей названия объектов транспорта, их частей, деталей, профессии людей.

Материал: картинки (игрушки) различных видов транспорта, вырезанные с прорезью.

Вариант 1. Игровые действия: узнавать транспорт по части изображения, называть виды транспорта, его детали.

— Сейчас я прошу вас помочь водителям в темноте узнать машину. Они видят только часть машины, которую освещает свет фонарика. И мы с вами увидим эту часть в кружочке. Играем в игру «Узнай машину!». Каждый из вас по очереди узнает, какая машина спрятана на моей картинке.

— По каким деталям ты ее узнал?

Вариант 2. Игровые действия: называть по картинкам транспортные средства, профессии людей.

- Кто управляет самолетом? (*Летчик.*)
- Кто обслуживает пассажиров самолета? (*Стюардесса.*)
- Кто управляет космической ракетой? (*Космонавт.*)
- Кто управляет вертолетом? (*Вертолетчик.*)
- Как называется воздушный транспорт, который перевозит пассажиров? (*Воздушный пассажирский транспорт.*)
- Как называется воздушный транспорт, который перевозит грузы? (*Воздушный грузовой транспорт.*)
- Человек, который водит автобус (*троллейбус*) — (*водитель*).
- Человек, который водит поезд — (*машинист*).
- Человек, который водит трамвай — (*вагоновожатый*).
- Человек, который водит грузовик — (*шофер*).
- Человек, который продает билеты в автобусе, троллейбусе, трамвае — (*кондуктор*).
- Человек, который проверяет билеты в автобусе, троллейбусе, трамвае — (*контролер*).
- Человек, который обслуживает пассажиров в поезде — (*проводник*).

* * *

Он на мостике стоит Управляет кораблем.

И имеет грозный вид, И бинокль есть при нем.

(*Капитан.*)

— Ребята, какая профессия нравится вам и почему?

Вариант 3. Игровые действия: определять виды транспорта по названию профессии людей, управляющих этим транспортным средством.

Воспитатель. Назовите, чем управляет капитан? (*Кораблем.*)

• Водитель — ... (*автобусом*), машинист — ..., вагоновожатый — ..., пилот — ..., шофер — ..., командир корабля —



2. Игра «Подбери подходящее слово»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия транспортных средств, их деталей, признаков, качеств, профессий, с ними связанных.

Материал: картинки (игрушки) различных видов транспорта.

Вариант 1. Игровые действия: развивать диалог на заданную тему.

Воспитатель. Доскажите диалог между участниками дорожного движения и водителем.

Водитель. Би-би-и-ип!

Ребенок. Кто ты?

Водитель. Водитель (автослесарь, автомеханик, постовой ГАИ, диспетчер, рабочий и т. п.).

Ребенок. Откуда?

Водитель. Из автопарка (таксопарка, автосервиса, СТО, автостоянки, автостоянки и т. п.).

Ребенок. А что там делают?

Водитель. Красят автомобили (моют, осматривают, охраняют, тестируют и т. д.).

Ребенок занимает место водителя, роли меняются, игра повторяется.

Вариант 2. Игровые действия: подбирать слова-признаки (или слова-действия) к названному предмету (виду транспорта).

Воспитатель. Разделитесь на две команды. Расскажите о разных машинах — какие они? Чем больше подходящих слов, тем лучше. Та команда, которая назовет последней правильное слово, становится победителем.

• Корабль (какой?) — (большой, красивый, быстрый, белый, грузовой.) (Лодка, яхта, пароход, катер, капитан, матрос, радист, кок.)

• Автобус (какой?) — (быстрый, полный, мчащийся, красивый.)

• Троллейбус (какой?) — (веселый, разноцветный, гудящий и т. д.)

• Автобус (что делает?) — (едет, идет, мчится, стоит, обгоняет, останавливается, тормозит и т. д.).

• Троллейбус (что делает?) — (перегоняет, мчится, разгоняется, подъезжает и т. д.). (Трамвай, грузовик, мотоцикл, поезд.)

• Самолет (какой?) — (большой, быстрый, серебристый.)

• Самолет (что делает?) — (летит, взлетает, приземляется.)

Вариант 3. Игровые действия: подбирать названия частей и деталей транспортных средств.

Воспитатель. Ребята, назовите детали, части машины, которые имеются у любого транспортного средства. (Окно, дверь, сиденье и т. д.)

— В каких транспортных средствах нет руля? (В самолете и на корабле — штурвал, в поезде и трамвае — рычаг.)

— Какие части и детали вы знаете у самолета? У поезда? У корабля?

Та команда, которая назовет последней правильное слово, становится победителем.



3. Игра «СТО»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия транспортных средств, их частей, деталей, упражнять в словоизменении.

Материал: картинки (игрушки) различных видов транспорта.

Вариант 1. Игровые действия: называть детали, недостающие в игрушке или рисунке машины (употребление существительных в форме родительного падежа).

Детям раздаются рисунки машин с отсутствующими фрагментами.

Воспитатель. Эти машины находятся в автомастерской (на станции технического обслуживания — СТО). Чего не хватает каждой из них?

(Самолет без крыла; вертолет без винта; самолет без хвоста; автомобиль без кузова; трамвай без штанги.)

— Сможем ли мы их «отремонтировать»? Надо постараться и дорисовать недостающие детали.

Вариант 2. Игровые действия: подбирать названия транспортных средств по принципу наличия в слове заданного звука.

Воспитатель. Стать водителем в нашей игре может каждый. Для этого надо знать, с какого звука начинается твое имя. (Света, Сережа, Слава, Соня, Саша — [с] ([с']); Вова, Виталик, Владик, Денис — [в] ([в']); Наташа, Надя, Никита, Николай — [н] ([н']) и т. д.)

— Этот первый звук будет вашим пропуском в выборе транспортного средства: можно выбрать только ту машину, в названии которой имеется твой звук (в любом месте слова). Например [с]: самолет, санки, самосвал, самоход, троллейбус, автобус.

Вариант 3. «Счет на СТО».

Игровые действия: называть транспортные средства с заданным числом (согласуя в роде, числе, падеже).

Педагог демонстрирует картинки (корабль, лодка, яхта, пароход, катер, капитан, матрос, радист, кок) и показывает карточки с числами 1, 3, 5 (вразброс). Дети отвечают: «Три парохода»; «Один пароход»; «Пять пароходов». И т. д.

— Добавьте слово — какой самолет? (Один грузовой самолет, три пассажирских самолета.)

— Какая ракета? (Одна космическая ракета.)

— Какие вертолеты? (Пять спасательных (спортивных) вертолетов). И т. д.



4. Игра «Разные машины»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия транспортных средств, их частей, деталей; упражнять в словообразовании.

Материал: картинки (игрушки) различных видов транспорта.

Вариант 1. Игровые действия: называть транспортные средства в разных формах сравнительной степени.

Воспитатель. Послушайте, о чем говорится в стихотворении.

Автомобилище

— Мне, автомобилицу,	Я слон Автомобилий.
Чего бы не забыть еще?	Что-то мне не терпится —
Вычистили, вымыли,	Накопилась силища,
Бензином напоили.	— Я автомобилице.
Хочется мешки возить.	Ну-ка покатаю
Хочется пыхтеть еще.	Я ребят охапку!
Шины мои толстые —	(О. Мандельштам.)

— Посмотрите, какой у нас большой грузовик! В его кузов мы будем складывать картинки машин и называть их словами в превосходной форме, а в маленькую машину с кузовком — в уменьшительной форме.

— Разделитесь на команды и назовите изображенные на картинках предметы в уменьшительной форме и в увеличенной степени. Например: автомобиль — автомобилик — автомобилице. Автобус, корабль, ракета. И т. д.

Вариант 2. Игровые действия: называть транспортные средства по способу их действия.

Воспитатель. Назовите машины одним словом.

• От снега очищает — ..., сам сваливает груз — ..., молоко возит — ..., ходит по луне — ..., ходит при помощи пара — ..., бетон мешает — ..., везде ходит — ..., груз поднимает — ..., воду возит — ..., бензин возит — ..., цемент возит — ..., мусор возит — ..., хлеб убирает — ..., при помощи электричества возит — ..., сам летает — ... при помощи пара возит — ..., при помощи тепла возит —

Вариант 3. Игровые действия: называть транспортные средства, их детали и части по материалу, из которого они изготовлены (образование прилагательных от существительных).

• Колесо из резины — резиновое колесо, кабина из железа — ..., руль из пластмассы — ..., сиденье из кожи — ..., кузов из дерева — ..., фургон из брезента — ..., рельсы из железа — ..., окно из стекла —

Вариант 4. Игровые действия: называть действия транспортных средств (употребление приставочных глаголов).

Педагог выставляет игрушки: гараж, машину, мост, стоянку. Дети дополняют предложения: «Машина из гаража... (выезжает). Машина вокруг гаража... (объезжает). Машина к мосту... (подъезжает). Машина с моста... (съезжает). Машина перекресток... (переезжает). Машина от стоянки... (отъезжает). Машина в гараж... (въезжает)».



5. Упражнение «Веселые водители»

Цель: закреплять навыки правильного звукопроизношения, выразительного интонирования речи.

Методические рекомендации: чисто и правильно произносить фразу чисто-скороговорки, декламировать стихотворный текст по цепочке.

Воспитатель. Ребята, веселые водители знают много скороговорок и загадок. Например:

• Регулировщик движение регулировал-регулировал и дорегулировался.

— Повторите их правильно, с разной скоростью и интонацией.

Л — Р

1. Большой корабль прибыл в порт.
Бросил трап: «Прошу на борт!»
2. Многолюден, очень молод,
Под землей грохочет город.
А дома с народом тут
Вдоль по улицам бегут. (Метро.)
3. К нам во двор забрался крот,
Роет землю у ворот.
Тонна в рот земли войдет,
Если крот раскроет рот.

(Экскаватор.)

4. Воду возит водовоз.
А бензин — бензовоз.
А в большой железной бочке
Что везет молоковоз?

(Я. Купала.)

5. Тридцать три вагона в ряд
Тараторят, тараторят,
По рельсам трутся, грохотят.
С горы катиться не хотят.
6. Только чуть светает,
И троллейбус выезжает.
За провода вцепился,
По асфальту прокатился.

(Я. Купала.)

7. Что за дворник удалой
Снег сгребал на мостовой?
Ручищами огромными
Ворочал он сугробами!
(Снегоуборочная машина.)

Ч — Ть

Вот силач, так уж силач!
Отдуваясь на ходу,
Тянет лес, везет руду.
Не желает отдохнуть,

Ш — Ж

1. У нашей машины
Шипы на шинах.
2. Незнакомец краснокожий
С ярко-желтой полоской,
На автобус чуть похожий,
На троллейбус чуть похожий —
Кто он все-таки такой?

(Трамвай.)

С — З — Ц

1. Не боится эта птица
Ни куницу, ни лисицу,
Не гнездится, не поет.
Эта птица — самолет!
2. Самолеты загудели,
самолеты полетели.
На полянку тихо сели,
да и снова полетели.
3. Пыхтит паровозик,
Гудит паровозик,
Покоя нет никому.
Устал паровозик,
Уснул паровозик.
Четыре годочка ему.
4. Самолет построим сами,
Понесемся над лесами,
Понесемся над полями,
А потом вернемся к маме!



6. Игра «Регулировщик»

Цель: активизировать в речи название средств передвижения.

Материал: коробка и картинки с изображением средств передвижения, а также других предметов, имеющих в названии звук [с] ([сѣ']): санки, самолет, велосипед, самокат, троллейбус, автобус, стул, салог и др.

Вариант 1. Игровые действия: называть картинку, рассказывать о выбранном транспортном средстве.

Каждый ребенок по очереди вынимает из коробки картинку, показывает ее, называет изображенный на ней предмет и говорит, можно на нем ездить или нет, где и кто может ездить, когда и куда.

• Например: «Это лодка. На лодке можно ездить по реке, по озеру. Лодка пригодится только в теплое время года, пока вода в реке не замерзла. На лодках ездят рыбаки, спортсмены, спасатели...»

За правильный ответ «регулировщик» пропускает данное транспортное средство в гараж (на стоянку).

Вариант 2. Игровые действия: переходить перекресток, выполняя задания «регулировщика».

Воспитатель. Станьте в ряд. Вы — «машины». Я — «регулировщик».

— Пропущу только того, кто назовет наземный транспорт со звуком [а]. Одно условие — не повторяться.

Дети называют: «Автобус, самолет, пароход, лодка» и т. д. Проходят.

— Сейчас перекресток проедет машина, в названии которой есть звук [с].

Дети называют разные машины и проходят в обратном направлении.

— Пройдет тот, кто покажет, как движется и гудит его машина. Один из вас показывает, что делает та или иная машина, а мы угадываем, как она называется. Например, самолет летит (сложить ладони друг на друга, расставив большие пальцы, как крылья) и гудит: «Л-л-л» (или «У-у-у»).

Дети называют разные машины, издают звукоподражания и проходят через перекресток с «регулировщиком».

— Сейчас пройдут те транспортные средства, которые правильно произнесут свое название по слогам (частям).

• Са-мо-свал — 3 слога, са-мо-лет — 3 слога, трам-вай — 2 слога. И т. д.

Вариант 3. Игровые действия: подбирать рифмующиеся слова. **Воспитатель.** Какие слова рифмуются в этом стихотворении?

* * *

Пассажиры, торопитесь,	Светит желтый — значит, жди.
По два рядышком садитесь.	Свет зеленый впереди.
За рулем сидит шофер,	Вот зеленый светофор —
Смотрит он на светофор.	Поезжай вперед, шофер!
Светит красный светофор:	Стук-стук, тень-тень,
Нет проезда — стой, шофер!	Так мы едим целый день!

(И. Кобитина.)



7. Игра «Выбираем транспорт»

Цель: уточнить представления детей о транспортных средствах; развивать связную речь, стимулировать воображение.

Материал: географическая карта мира, предметные картинки разных видов транспорта, предметов рукотворного мира.

Вариант 1. Игровые действия: выбор страны (города) на карте мира, выбор изделия, выбор транспорта; рассказывание о способах передвижения; выбрать изделие в соответствии с выбранной профессией; выбрать транспорт в соответствии с дорогой (по карте); связно и красиво рассказать, как будет добираться до выставки.

Детям демонстрируется географическая карта мира. Они находят столицу — город Минск.

Воспитатель. В Минске проводится выставка товаров. На нее приглашены представители разных предприятий с разных стран и городов. Они привезут свои изделия. Но добираться до выставки все будут по-разному. Посмотрите на карту, выберите себе страну, город.

— Выберите из набора картинку с изображением изделия, которое вы повезете на выставку.

Затем дети по карте определяют маршрут от своего пункта до города Минска и выбирают картинки с теми видами транспорта, который пригодится в дороге. Каждый ребенок составляет короткий рассказ о своем путешествии.

Например: «Я выехал из Японии. Мне пригодятся воздушный, морской, наземный виды транспорта. Я могу лететь на самолете. А могу на автобусе добраться до морского причала и сесть на корабль. На другом берегу я пересажу на поезд. А до выставки в Минске меня довезет автобус». И т. д.

Вариант 2. Игровые действия: выполнять роли кондуктора, водителя, пассажиров, развивать ситуативные диалоги.

В игре могут участвовать несколько детей (6—8 человек). Посередине игровой комнаты (игрового уголка) расставляют стулья (парами, как в трамвае) или лавочки, между ними делается проход для «кондуктора».

«Кондуктор» продает билеты, спрашивая, до какой остановки едет каждый пассажир. Дети «пассажиры» отвечают ему.

Предварительно каждый игрок вместе с педагогом может определить, до какой остановки он едет и с какой целью. По пути дети выходят на разных остановках, где их могут ждать различные игры и упражнения, соответствующие названию остановки («Детская площадка», «Стадион», «Почта», «Парк» и т. п.).

На обратном пути «пассажиры» вновь занимают свои места в «трамвае». Педагог («кондуктор», «экскурсовод») организует обмен впечатлениями о том, чем занимались дети «в течение дня».



8. Игра «Автосалон»

Цель: развивать связную речь (умение строить сложное предложение доказательной формы высказывания); упражнять детей в установлении причинно-следственных связей.

Материал: фото, картинки, игрушки различных видов транспорта.

Вариант 1. Игровые действия: составлять сложносочиненное предложение с союзом а.

Воспитатель. Ребята, поможем «водителям»-новичкам и «покупателям» сравнить две машины? Найдите больше отличий — получите машинку. Победит тот, кто назвал больше отличий (кто последним назовет отличие).

- Грузовик и автобус.
- Вертолет и самолет.

Вариант 2. Игровые действия: распространение предложений определениями или дополнениями.

Воспитатель. Закончите предложения.

- Грузовой фургон везет яблоки, ... (апельсины, груши, бананы, киви и другие фрукты).
- Трактор умеет копать, ...
- Тракторист едет... (по полю, в гараж, по дороге, быстро и т. д.).
- Самолет летит... (высоко, в небе, над лесом, над городом и т. д.).
- Летчик видит... .
- Корабль плывет... .
- Капитан смотрит... .

Вариант 3. Игровые действия: составление предложений по опорным словам.

Воспитатель. В автосалоне вирус попал в компьютер с сообщениями. Все слова в сообщениях перепутались. Помогите консультанту автосалона правильно составить предложения из набора слов.

- Машина, ехать, дорога.
- Самолет, небо, летит, высоко.
- Корабль, большой, волны, плывет.
- Шоссе, автомобиль, по, мчатся.
- Магазин, около, мотоцикл, остановился.

Вариант 4. Игровые действия: называть расстановку и местоположение машин на выставке «автосалона».

Воспитатель. Ребята, поможем расставить автомобили на выставке «автосалона»? Здесь нам выделили только три ряда: верхний, средний и нижний. На трех полочках расставим картинки автомашин: «Пожарная машина стоит первая в среднем ряду»; «Вертолет стоит последний (в конце) нижнего ряда»; «Трактор-погрузчик стоит в середине в верхнем ряду». И т. д.

— Все машины расставлены. Что где стоит? Какая машина стоит за пожарной? За фургоном? Перед такси? И т. д.

— Попросите друг друга пригнать вам ту или иную машину.



Тема: Книжки

1. Игра «Узнай книгу!»

Цель: активизировать в речи названия знакомых книг, в памяти — героев знакомых сказок, их авторов.

Материал: разнообразные книги.

Игровые действия: отгадывать загадки, узнавать книгу по иллюстрациям ее героев, называть авторов знакомых книг.

1. Кто на свете всех умнее, кто все может и умеет?
И в любой свободный час кто всему научит нас? (Книга.)
2. Не куст, а с листочками, не рубашка, а шита,
Не человек, а рассказывает. Что это? (Книга.)

Вариант 1.

Воспитатель. Сейчас я вам буду читать загадку или отрывок, а вы постарайтесь найти книгу, из которой они взяты, угадать героев и назвать автора.

1. Появилась девочка в чашечке цветка,
И была та девочка чуть больше ноготка.
В скорлупе ореха девочка спала.
Что за чудо-девочка в том цветке жила?
(Г. Андерсен «Дюймовочка».)

2. Ах ты, Петя-простота, сплеховал немножко.
Не послушался кота, выглянул в окошко...
(Русская народная сказка «Петушок — золотой гребешок».)

3. Колотил-колотил по тарелке носом —
Ничего не проглотил и остался с носом.
(Русская народная сказка «Лиса и журавль».)

4. Путь-дорога далека, а корзинка нелегка.
Сесть бы на пенек, съесть бы пирожок.
(Русская народная сказка «Маша и медведь».)

5. Лечит он мышей и крыс, крокодилов, зайцев, лис,
Перевязывает ранки и слону, и обезьянке.
(К. Чуковский «Доктор Айболит».)

6. Младший сын столовой ложки,
На одной стоял он ножке.
Сток был солдат и смел,
Но в огне не уцелел.
(Г. Андерсен «Стойкий оловянный солдатик».)

Вариант 2.

Воспитатель. Если в книге нет картинок, очень трудно узнать, о чем она. Что нам поможет? (Обложка.)

* * *

- | | |
|--------------------------|-----------------------------|
| Мы читаем книги вместе | И бизоны, и удавы, |
| С папой каждый выходной. | А у папы — никого! |
| У меня картинок двести, | У меня в пустыне дикой |
| А у папы ни одной. | Нарисован львиный след. |
| У меня слоны, жирафы — | Папу жаль. Ну что за книга, |
| Звери все до одного. | Если в ней картинок нет? |



2. Игра «Что для чего?»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия частей книги, качества и свойства.

Материал: разные книги.

Вариант 1. Игровые действия: показывать часть книги, которую называет педагог, называть их качество, свойства и показывать самостоятельно; объяснять назначение каждой части книги, сравнивать их.

- Название книги, ее автор (*рассмотреть, где и как издана*).
- Суперобложка — дополнительная съемная обложка, красиво оформленная, привлекательная.
- Обложка — мягкая или твердая картонная, покрытая искусственной кожей, пленкой, называется переплет. Нужна для защиты тонких листов книги, помогает лучше хранить ее.
- Книжный блок — напечатанный текст книги, произведения; все страницы пронумерованы.
- Корешок — скрепляет все страницы книги.
- Титульный лист — с него начинается книжный блок, это первая его страница; на нем напечатаны название, автор, место, где издана (*город, издательство*), год издания.
- Иллюстрации — нарисованы художником к каким-нибудь эпизодам книги, чтобы лучше понять героя, сюжет; фамилия художника-иллюстратора напечатана на оборотной стороне титульного листа.

Воспитатель. Из чего состоит книга? (*Из листов бумаги.*) (*Демонстрирует отдельные листы бумаги и листов книги.*) Почему отдельные листы нельзя назвать книгой? (*Листы книги склеены (или сшиты) между собой.*) Все ли листы книги одинаковы по толщине? (*Нет, не все.*) Чем отличаются верхний и нижний листы? (*Толщиной.*) Сколько листов толще остальных? (*Два листа.*) Как называются эти листы? (*Это обложка книги.*)

Вариант 2. Игровые действия: сравнивать книги по форме, размеру и виду, соответственно расставлять на полке.

Например:

— Какую форму имеет книга? Это квадрат? (*Нет.*) (*Демонстрирует квадрат.*) Это круг? Это треугольник? Такая форма называется прямоугольник. На какую фигуру похож прямоугольник? (*На квадрат.*) В чем отличие? (*В длине сторон.*) Покажите лист книги. Покажите страницу книги. Чем отличается страница книги от страницы тетради? (*На страницах книги напечатаны сказки, рассказы.*)

— Рассмотрите книги на нашем столе и расставьте их на разные полки, учитывая размер и вид.



3. Игра «Литературный счет»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия литературных жанров и разных книг, упражнять в согласовании существительного с числительным.

Материал: разные книги, набор цифр.

Вариант 1. Игровые действия: вспоминать литературные произведения, в названии которых имеется число.

Воспитатель. Числа часто упоминаются в названиях детских книг. Назовите их. (*«Три поросенка», «Три медведя», «Два жидких медвежонка», «Волк и семеро козлят», «Цветик-семицветик», «Белоснежка и семь гномов», «Сказка о мертвой царевне и о семи богатырях» и т. д.*)

Вариант 2. Игровые действия: считать книги на полках, правильно согласовывая существительное с числительным.

• 1 сказка — 2 сказки — 3 сказки — 4 сказки — 5 сказок — 10 сказок.

• 1 рассказ — ..., 1 история — ..., 1 стихотворение — ..., 1 раскраска — ..., 1 песенник — ..., 1 альбом — ..., 1 учебник — ..., 1 поэма — ..., 1 роман — ..., 1 энциклопедия — ..., 1 атлас — ..., 1 книга-элерман — ..., 1 книга-стикерс —

Вариант 3. Игровые действия: выделять в речевом потоке, в отдельных словах стихотворения название цифры «3».

Три сестрицы

Есть у нас 3 сесЗцы.

Вы не знаете их?

Как бы мне ухиЗться

Рассказать о троих?

У одной, что в СЗжове,

Под окошком жил сЗж.

СЗчь она мастерица —

Заходи к ней, малыш!

У другой, что в УсЗцах,

Никаких усЗц нет.

Но зато осеЗцу

Подают на обед!

А у третьей, в БысЗце, —

БысЗна на реке,

Там режутся Зтоны

По ночам на песке.

Прочитай все с начала,

ПосмоЗ: 3 по 3!

Голова затрепала?

Хорошенько поЗ!

(*В. Хотомская.*)

— Найдите, в каких словах встречается цифра «3»?



4. Игра «Лучше и лучшая»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия видов бумаги, книг, их качества и свойства.

Материал: разные виды бумаги, разные книги.

Вариант 1. Игровые действия: знакомиться с разными видами бумаги, по названию определять ее назначение, называть качество, сравнивать свойства.

Воспитатель. Ребята, из чего делают книги? (В основном из бумаги.) Одинаковые ли по качеству бумаги все книги в нашем книжном уголке? (Нет, все разные.) Давайте рассмотрим и сравним книги по качеству бумаги.

Рассмотреть и сравнить следующие виды бумаги: газетная, мелованная, писчая, почтовая, конвертная, ватман, калька, рисовальная, промокательная, копировальная, фотобумага, оберточная, наждачная, ламинированная, картон.

— Я назову качество бумаги, а вы постарайтесь найти книгу, открытку, газету, плакат, фотографию из такой бумаги.

Вариант 2. Игровые действия: подбирать определения к слову «книга» в разной степени сравнения (практическое употребление степеней сравнения прилагательных — признаки к книге).

- Интересная — еще интереснее — интереснейшая.
- Полезная — полезнее — полезнейшая.
- Большая — больше — самая большая.
- Толстая — толще — самая толстая.
- Умная — умнее — умнейшая.
- Любимая — любимее — самая любимая (любимейшая).
- Красивая — красивее — самая красивая (красивейшая).
- Яркая — ярче — самая яркая (ярчайшая).
- Скромная — скромнее — самая скромная (скромнейшая).
- Новая — новее — самая новая (новейшая).
- Старая — старше — самая старая (старейшая). И т. д.

Вариант 3. Игровые действия: сравнивать слова, находить в них смысловые отличия, объяснять их (объяснять значение слов с уменьшительно-ласкательным суффиксом).

Воспитатель. Ребята, издателю важно знать, для кого книга, чтобы правильно ее оформить. Послушайте слова и объясните, чем они отличаются.

• Зайка — зайныка — зайчишка — зайчище.

— А теперь так же назовите другие предметы:

• Книга — книжечка — книжуля; обложка — обложечка — обложнице; лист — листик — листочек. И т. д.

— Объясните значения слов с пренебрежительным или ироническим оттенком (зайчище). Как его можно заменить, изменить?



5. Упражнение

«Что ни страница — умная сестрица»

Цель: закреплять навык правильного звукопроизношения, выразительного интонирования речи.

Методические рекомендации: чисто и правильно произносить стихотворную фразу, подбирать слова в рифму, рассказывать с разной интонацией.

Р

1. В коробке у Берты
Открытки, конверты,
Фотографии, марки
И другие подарки.
2. Вот газета для детей:
Много в газете забав и затей.

З — С

Человеку книга служит,
С человеком книга дружит.
Человеку книга — друг,
Объясняет все вокруг.

(В. Приходько.)

Ш

1. Пишет школьник Папа:
Шапка, шайба, каша,
Мышка, мошка, шутка,
Шахматы, Мишутка.
2. Ты беседуй чаще с ней —
Будешь вчетверо умней.

(Книга.)

Ш — Ж

Заболела эта книжка:
Изорвал ее братишка.
Я больную пожалео,
Я возьму ее и склею. (А. Барто.)

Моя книга

Открывай скорее книжку!	Киска в книжке близко-близко.
В книжке мошка, мышка, мишка,	На цветной картинке киску
В книжке мячик — круглый бок:	Долго глажу я рукой —
Вверх-вниз, прыг-скок.	Ведь у киски мех такой
В книжке зонг. Открой и пой:	Теплый, гладкий и родной!
Лупит дождь — а ты сухой!	(В. Егоров.)

Книжные жалобы, или	Чего книга желала бы
Я — книга! Я — товарищ твой!	Мой переплет не выгибай!
Будь, школьник, бережным	Мне корешок не поломай!
Со мной!	Меня в обложку наряди!
Мой чистый вид всегда приятен:	Где взял меня — туда верни!
Оберегай меня от пятен!	Запомни: я твой лучший друг,
Привычку скверную оставь:	Но только не для грязных рук!
Листая, пальцы не слюнявь!	(Б. Тимофеев.)

Воспитатель. Читая следующее стихотворение, покажите голосом и руками, что происходит.

* * *

Тра-та-та-тра-та-та, растворились ворота,
А оттуда, из ворот, вышел маленький народ.
Один дядя вот такой, другой дядя вот такой,
Третий дядя вот такой, а четвертый вот такой.
Одна тетя вот такая, а вторая вот такая,
Третья тетя вот такая, а четвертая такая...

(Д. Хармс.)

— Кто желает, пусть досочинит стихотворение дальше.



6. Игра «Азбука»

Цель: закреплять навык правильного звукопроизношения; упражнять в звукобуквенном анализе.

Материал: картинки с буквами и предметами на разные звуки.

Вариант 1. Игровые действия: подбирать слова на заданный звук.

Воспитатель. Первой книжкой, первым учебником первоклассников всегда был букварь. Ребята, внимательно рассмотрите в букваре картинки рядом с буквой или над ней. Посмотрите, рядом с буквой «А» нарисован арбуз, аист. Придумайте сами, что еще можно нарисовать на странице с буквой «А»?

— Проведем сейчас игру-соревнование «Кто больше знает слов на букву ..?».

Выигрывает ребенок, последним назвавший правильно слово.

Вариант 2. Игровые действия: перемещаться по игровой площадке, выстраивать букву из строительного материала, счетных палочек; подбирать картинки, предметы с этой буквой.

Две команды построены в шеренги на противоположных сторонах игровой площадки.

Педагог читает стихотворение-загадку Б. Заходера.

Алфавит

33 родных сестрицы,
Писаных красавицы.
На одной живут странице,
А повсюду славятся!

(Буквы.)

Затем воспитатель называет (показывает на карточке) любую букву. Все игроки одновременно складывают эту букву из материала счетных палочек. Выигрывает команда, которая быстрее выполнит задание.



7. Игра «Доскажи словечко»

Цель: активизировать в речи детей названия знакомых книг; стимулировать развитие связной речи (умение договаривать стихотворные фразы).

Материал: книги и иллюстрации к ним.

Вариант 1. Игровые действия: договаривать стихотворные фразы известных произведений.

Воспитатель. Сегодня мы с вами станем писателями и поэтами. Все вы любите и знаете стихи С. Я. Маршака. Постарайтесь вспомнить и продолжить начатые мною строки из его произведений.

1. Мой веселый звонкий мяч...

(Ты куда помчался вскачь?)

2. Дама сдавала в багаж

Диван, чемодан, саквояж...

(Картину, корзину, картонку

И маленькую собачонку.)

3. — Где обедал, воробей?

(В зоопарке у зверей.)

4. Побежала Мышка-мать,

Стала Кошку в пяньки звать...

(Приходи к нам, тетя Кошка,

Нашу детку покачать.)

5. Кто стучится в дверь ко мне

С толстой сумкой на ремне...

(Это он, это он,

Ленинградский почтальон.)

— Придумайте сами новые окончания этих стихотворных фраз.

Вариант 2. Игровые действия: договаривать фразу или придумать самостоятельно разные варианты окончания предложения.

• В библиотеке много... (читателей).

• В библиотеке работает один... (библиотекарь).

• Если книга намокнет, то... .

• Если вдруг в библиотеке случится пожар, то... .

• Если люди не будут беречь книги, то... .

• Если вырезать из книги все красивые картинки, то... .

• Если с книгой обращаться неаккуратно (бросать), то... .



8. Игра «Книги — наши друзья»

Цель: развивать связную речь (умение строить сложное предложение доказательной формы высказывания); упражнять детей в установлении причинно-следственных связей.

Материал: разные книги.

Вариант 1. Игровые действия: находить нужную книгу среди других, объяснять способ поиска.

Воспитатель. Книги здесь расставлены по жанрам, как и в нашей маленькой библиотечке: на одной полочке — только сказки, на другой — рассказы о животных, на третьей — стихи разных поэтов. Где вы найдете книгу «Теремок»? «Природа весной»? «Стихи о маме»?

— Поиграем с вами в игру «С какой полки книга?». Я буду показывать вам книги, а вы, как настоящие библиотекари, скажете, с какой полки нашей библиотечки я ее взяла: с полки «Сказки», «Рассказы» или «Стихи».

Вариант 2. Игровые действия: разложить иллюстрации в необходимой последовательности.

Воспитатель. Рассмотрите картинки об этапах создания книги. Разложите их по порядку и расскажите «Что сначала? Что потом?».

- Ребенок читает книгу.
- Книга печатается в типографии.
- Писатель пишет книгу.
- Художник рисует иллюстрации.
- Книжный магазин.



Тема: Продукты

1. Игра «Магазин продуктов»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия продуктов питания.

Материал: картинки продуктов питания, посуды, других предметов, растений (например, цветов).

Воспитатель. Ребята, вы каждый день с родителями ходите в большие магазины, где можно приобрести не только продукты, но и другие товары. Помогите родителям правильно разложить товары по отдельным корзинкам.

Вариант 1. Игровые действия: называть картинки продуктов питания, пропускать названия других картинок, заменяя слово определенным действием (*хлопком в ладоши*).

Картинки продуктов питания выставляются в ряд. Среди них расставляются 2 или 3 картинки посуды. Сначала детям предлагается назвать все картинки по порядку и выбрать «лишние» (*то есть посуду*), объяснить свой выбор. Затем игра идет по «кругу».

1. Дети по очереди называют картинки в порядке, который указывает педагог. Продукты дети называют четко и громко, а вот «лишний» предмет (*посуда, например*) называть нельзя. Ребенок, которому выпала картинка с изображением посуды, только один раз хлопает в ладоши и молчит. Следующий ребенок продолжает называть картинку из ряда.

2. Педагог показывает попеременно все картинки из стопки, а дети могут хором называть только продукты питания. При произнесении названия посуды они должны хлопнуть в ладоши и промолчать. Кто ошибется, тот выходит из игры. Побеждает один оставшийся ребенок.

Вариант 2. Игровые действия: выбрать лишнюю картинку (*слово*), которая не подходит к трем другим, и объяснить свой выбор.

Педагог называет детям ряд из 4-х слов (*или показывает по 4 картинки*), дети называют одно, неподходящее к трем другим, слово.

- Колбаса, творог, сыр, молоко.
- Батон, булочка, баранка, пирожное.
- Перец, гвоздика, корица, банан.
- Холодильник, пистолет, пылесос, мясорубка.
- Халва, булочка, камень, яблоко.



2. Игра «Что? Где? Когда?»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия продуктов питания, стимулировать развитие мыслительных операций.

Материал: картинки или фотографии продуктов питания.

Вариант 1. Игровые действия: закончить предложение, подбирая подходящее по смыслу слово.

- Ложка — кушать, а нож — ... (*резать*).
- Пирог — печь, а суп — ...
- Книга — бумага, а холодильник — ...
- Апельсин — фрукт, а огурец — ...
- Грибы — лес, а пшеница — ...
- Дом — строитель, а хлеб — ...
- Вода — жажда, а пища — ...
- Корова — молоко, а курица — ...
- Ячмень — перловка, а просо — ...
- Хлеб — мука, а мороженое — ...

Воспитатель. Придумайте сами похожие предложения о продуктах питания.

Вариант 2. Игровые действия: соревнование-викторина; ответить на вопрос, объяснить свой ответ.

Дети делятся на команды: кто больше соберет фантов за правильные ответы, тот и победит.

- | | |
|-----------------------------------|--|
| • Кто готовит еду в столовой? | • Что самое сладкое? |
| • Кто печет хлеб? | • Что самое кислое? |
| • Кто делает торты и пирожные? | • Что дает нам корова? |
| • Кто доит коров? | • Что снесла курица? |
| • Кто выращивает фрукты? | • Что ты говоришь после еды? |
| • Где продают хлеб? | • Куда ты кладешь хлеб, чтобы он не зачерствел? |
| • Где выращивают овощи? | • Куда насыпают сахар, чтобы подать его на стол? |
| • Где растут пшеница, рожь, овес? | • Куда положить косточки от вишен за столом? |
| • Где растут грибы и ягоды? | • Какой формы арбуз? |
| • Где пекут хлеб, батоны? | • Какой вкус у лимона? |
| • Где люди могут покушать? | • У горчицы? |
| • Где хранят пшеницу, ячмень? | • Что слаще — арбуз или огурец? |
| • Где из зерна делают муку? | • Что мягче — свежий хлеб или сухая булка? |
| • Где можно купить продукты? | • Что стоит дороже — одно яблоко или один арбуз? |
| • Когда люди завтракают? | |
| • Когда обедают? | |
| • Когда ужинают? | |
| • Когда сварился картофель? | |



3. Игра «Детское кафе»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия продуктов питания; упражнять в словоизменении; обратить внимание детей на то, что некоторые слова не изменяются в речи.

Материал: картинки продуктов питания, поднос, игрушечная посуда, форма официанта.

Вариант 1. Игровые действия: изображать ситуацию посещения и заказа в кафе, выполнять роль официанта и посетителей.

Воспитатель. В нашем магазине работает кафетерий. Вы можете отдохнуть и выпить чашечку чаю, кофе, какао или сока. Я хотела бы чашечку какао. А вам кофе? Кофе с молоком или черный? А вам чай? Чай с молоком или с лимоном?

Воспитатель обходит детей, протягивая им поднос с игрушечными чашками. Дети называют, чего бы они хотели выпить, изображают питье. В конце игры воспитатель обращается к детям:

— Ребята, а вы обратили внимание, что слова кофе и какао не изменяются? Мы говорим: выпить сока, выпить чаю (*подчеркнутое произнесение окончаний*), но черного кофе, какао.

Вариант 2. Игровые действия: те же; дополнить заказ, отвечая на вопрос «Что с чем?», «Что ты любишь?».

Воспитатель. На кухне готовят разные вкусные блюда: пекут пироги, варят супы, делают салаты и многое другое. Сделайте заказ первого блюда.

— На первое варят суп. С чем может быть суп? (*Суп с мясом, суп с рыбой, суп с фасолью, суп с овощами.*)

«Официант» предлагает заказать блюдо на второе. Дети говорят: «Пюре с котлетой, пюре с маслом, пюре с овощами» и т. п.

Таким образом обыгрываются разнообразные блюда. Дети за верное дополнение получают фишки.

Другой «официант» принимает заказы на десерт:

— Я люблю чай с вареньем, а вы?

• Дети дополняют: «Я люблю чай с печеньем! Я люблю чай с молоком! Я люблю чай с конфетами! Я люблю чай с пирожными! Я люблю бутерброд с колбасой! Я люблю хлеб с сыром!».

Игра заканчивается, когда официант обойдет всех посетителей.

— Помните, кто что заказывал?



4. Игра «Экзамен для поварят»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия продуктов питания; упражнять в словообразовании относительных прилагательных.

Материал: картинки или фото разнообразных продуктов питания, «волшебный» мешочек.

Воспитатель. Ребята, вы хотите быть поварятами? Тогда надо узнать много секретов! Поиграем в экзамен для веселых поварят.

Вариант 1. Игровые действия: угадывать фрукт, овощ на ощупь (*вкус, запах*) и называть сок из этого фрукта (*овоща*).

Дети достают из «волшебного» мешочка угаданные ими на ощупь фрукты и овощи. Затем воспитатель называет блюдо, которое «повар» будет делать из них: например, сок.

Каждый ребенок бросает назад «повару» в «волшебный» мешочек свой овощ (*фрукт*) и называет сок, который получится из его растения: из свеклы — сок свекольный, из сливы — сок сливовый, из капусты — сок капустный.

— Как называется сок, если он получен из абрикоса? (*Абрикосовый*). Из апельсина? Груш? Яблок? Малины? Грейпфрута? Земляники? Винограда? Лимона? Смородины? Моркови? Помидоров? Вишен?

А если дети достают из «мешочка» и угадывают по два растения, то и называют по два вида сока: из огурца — сок огуречный, а из лука — луковый; из моркови — сок морковный, а из яблок — сок яблочный.

Вариант 2. Игровые действия: называть продукты питания по их изображению и предлагать различные способы их приготовления, образуя относительные прилагательные.

Воспитатель. Посмотрите на картинки: как одним словом назвать все изображенные предметы? (*Продукты*.) Какие блюда из них можно приготовить?

— Как называется суп, если он приготовлен из картофеля? (*Картофельный*.) Из фасоли? Гороха? Рыбы? Пшеница? Свеклы? Геркулеса? Вермишели? Грибов? Овощей?

— Как называется каша из... (*пшеница, геркулеса, манки и т. д.*)?

• Пудинг из мяса — мясной; коктейль из молока — ...; пирог из творога — И т. д.



5. Упражнение «Песенки веселых поваров»

Цель: закреплять навык правильного звукопроизношения, выразительного интонирования речи.

Методические рекомендации: чисто и правильно произносить фразу чистоговорки с различной интонацией.

Воспитатель. Ребята, одну и ту же фразу можно сказать с разным настроением. От этого может измениться и ее смысл. Попробуем!

Л — Р (*ль — рь*)

1. Вез корабль карамель,
Наскочил корабль на мель,
И матросы три недели
Карамель на мели ели.
2. Варенье Варя варит,
А Валя Варю хвалит.
3. Варит Раиса
Борису суп из риса.
А Борис Раису
Угостит присом.

С — Ш

Любит сушки наша Маша:
Сушки — это вам не каша!
Маше каша надоела,
Маша кашу не доела.
Маша, кашу доедай,
Маме не надоедай!

Л (*ль*)

1. Павел ел всегда немало:
Клубнику и хлеб,
Молока полбокала,
Булку и лук, лимон и малину,
Похлебку, бульон
И блина половину.
2. Кипятила Клава молоко.
Молоко кипятить нелегко.
Внимательно Клава глядит,
Когда молоко побежит?
3. Мила вымыла ладони,
Мила сделала салат.
Маме помогала Мила.
Мама Милу похвалила.

С (*сь*)

Соня в суп добавит соль,
А потом — капусту.
Все соседи хвалят суп:
Он сегодня вкусный!

Р (*рь*)

1. Дай, повар, рыбы котяткам,
Дай, повар, крупы воронятам,
Дай, повар, раков рыбаку,
Баранок дай его дружку,
Дай, повар, Роману тортик в обед,
Творог — Егору, а Рае — щербет.
2. Трут морковь на терке Рае и Егорке.
3. Хорош пирожок, внутри творожок.
4. Маша дала Ромаше
Сыворотку от простокваши.

Л, Ш

1. Леша и Глаша
Едят пшеничную кашу,
А кошка на окошке
Ловко ловит лапой мышку.
2. Кошка готовит лепешки,
Любит лепешки Тимошка.

Ч, Щ

1. У Танечки прянички,
Печенья пачка у Ванечки.
2. Пекарь печет калачи в печи.
3. Будем мы готовить щи.
Нам не надо помощи.
Тащит воду Ванечка,
Чистит овощи Танечка.
4. Щуку щами с овощами
обещали угостить.
Пищу подходящую для щуки
поищи,
Ведь хищная щука не будет
есть щи!
5. Сидит Петя на печи
И считает калачи.



6. Игра «Зарядка для поварят»

Цель: закрепить навык правильного звукопроизношения, разнообразно интонирования голоса.

Материал: атрибуты и костюмы для подвижных игр.

Вариант 1. Игровые действия: бежать вдоль шеренги после слов: «Ах ты ж, лодырь!». Чтобы ведущий и Лодырь не мешали друг другу во время бега, Лодырь бежит за спинами детей. Выигрывает тот, кто первым встанет в шеренгу.

Воспитатель. Ребята, веселые поварята предлагают вам поиграть в подвижную белорусскую народную игру «Просо».

Играющие становятся в шеренгу. Ведущий подходит к одному из них с миской и говорит:

- Приходи к нам просо жать!
- Не хочу!
- А кашу есть?
- Хоть сейчас!
- Ах ты, лодырь!

После этих слов ведущий и Лодырь обегают шеренгу и тот, кто прибежал быстрее, занимает в шеренге освободившееся место. Тот, кто остался, становится ведущим.

Вариант 2. Игровые действия: придумывать и произносить игровой диалог от имени Решета и Сеятеля с разной интонацией, убежать и догонять.

Воспитатель. Ребята, веселые поварята предлагают вам поиграть в подвижную народную игру «Решето»!

Играющие становятся в ряд. Один из участников игры остается вне ряда — он Решето. Решето подходит к стоящему первым в ряду и говорит:

- Сей, сей решето!
- Что ты хочешь, Решето?
- Мелкую муку.
- Беги за ней!

После этого Решето бежит за участником игры, стоящим в ряду последним, и старается его поймать. Тот убегает и стремится встать первым в ряду. Если ему это удается, то он спасен. Если же Решето поймает убегающего, то они меняются ролями; бывшее Решето становится в ряд первым. Нельзя выбегать из ряда прежде, чем будут произнесены все слова.

Вариант 3. Игровые действия: выразительно и с разной интонацией повторять стихотворный текст, показывать картинки продуктов по мере их называния.

Муха-чистюха

Жила-была Муха-чистюха,
 Все время куялась муха.
 Куялась она в воскресенье
 В отличном клубничном варенье.
 В понедельник — в вишневой наливке.
 Во вторник — в томатной подливке,
 В среду — в лимонном желе,

В четверг — в киселе и смоле,
 В пятницу — в простокваше,
 В компоте и в манной каше...
 В субботу, помывшись в чернилах,
 Сказала: «Я больше не в силах!
 Ужжжасно жужжжасно устала,
 Но, кажется, чище не стала!»

(Я. Бжехва.)



7. Игра «В школе поварят»

Цель: активизировать в речи детей названия продуктов питания; стимулировать развитие связной речи (умение строить полное предложение по образцу).

Материал: фото или картинки с изображением продуктов питания.

Воспитатель. В кулинарной школе шеф-повар учит поварят правильно называть блюда и составлять грамотные предложения. Помогите поварятам выполнить задания.

Вариант 1. Игровые действия: составлять предложения по двум заданным словам с опорой на картинки.

— У меня на столе в одной стопке — картинки с изображением продуктов питания, в другой — разные предметы. Каждый из вас возьмет по одной картинке из каждой стопки и придумает предложение на основе двух слов, обозначаемых его картинками.

Например:

- «Огурец» и «нож» — «Огурец разрезали ножом».
- «Картофель» и «бочка» — «Картофель высыпали в бочку».
- «Капуста» и «лев» — «Льва нельзя кормить капустой».

Вариант 2. Игровые действия: составлять словосочетания, подбирать пары слов (*картинок*): к первому заданному слову (*картинке*) подобрать подходящее по смыслу второе слово.

• Чашка с... (*блюдецм*), суп с..., иголка с..., каша с..., чай с..., ваза с..., хлеб с... . И т. д.

Вариант 3. Игровые действия: составлять сложносочиненные предложения с союзом *а*, предлогом *с* (*по образцу*).

- «Соль кладут в пюре, а сахар — в чай».
- В какую еду кладут соль, а в какую — сахар?
- «В стакане — кефир, а в чашке — кофе».
- Какой напиток в какой посуде?

Составить предложения с предлогом *с* (*употребление творительного падежа существительных*).

- С чем ведро, если в нем... (*вода, молоко, белье, бумага, снег и т. д.*)?
- С чем кастрюля, если в ней... (*суп, борщ, картошка и т. д.*)?
- С чем чашка, если в ней... (*чай, кисель, кофе, молоко и т. д.*)?
- С чем банка, если в ней... (*капуста, варенье, мед, мука и т. д.*)?

Вариант 4. Игровые действия: подбирать пары родственных слов.

Воспитатель. Подберите родственные слова и составьте с ними предложения.

- Соль — солить, солонка, соленый, подсолить.
- Мука — мукомольный, муковоз, мучной, мучнистый.
- Сахар — сахарница, сахарный, сахарин.

8. Игра «Незнайка-поваренок»

Цель: развивать связную речь (умение строить сложное предложение доказательной формы высказывания); упражнять детей в установлении причинно-следственных связей.

Материал: изображение Незнайки, конверт с письмом.

Вариант 1. «Умозаключения».

Игровые действия: закончить предложение.

Воспитатель. Незнайка прислал вопросы, которые ему задал повар Пончик. Помогите ему закончить предложения.

- Грушу надо помыть перед едой, потому что...
- Я почистила картошку, чтобы...
- Я угостил друга яблоком, потому что...
- Люди консервируют овощи, потому что...
- Мы едим овощи круглый год, потому что...
- Капуста бывает кислая, потому что...
- Нельзя сразу съесть много слив, потому что...
- Варенье назвали вишневым, потому что... И т. д.

Вариант 2. Игровые действия: определить правильность ответа Незнайки и помочь ему исправить ответ.

В случае верного высказывания надо хлопнуть в ладоши. Если высказывание неверное, надо помочь Незнайке его исправить, то есть предложить правильный вариант.

- Морковь — это фрукт.
- Слива — это фрукт.
- Всем полезно кушать капусту.
- Турнепс — это зверь.
- Нельзя кушать незрелые плоды фруктов.
- Из вишен можно сварить варенье и компот.
- Из огурцов люди делают кремы и лосьоны.
- Клубнику можно солить в бочках на зиму.
- Из яблок получается грушевое варенье.
- Из свеклы можно приготовить салат.
- Суп из капусты называется рассольник.

Тема: Посуда

1. Игра «Федорино горе»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия предметов посуды, их деталей (частей), характерных признаков.

Материал: иллюстрации к сказке К. Чуковского «Федорино горе», предметы посуды, картинки с их изображением, ширма с прорезями.

Вариант 1. Игровые действия: узнавать предметы по видимой части, называть детали и части предметов посуды.

Воспитатель. Предметы посуды убежали от Федоры, спрячутся от нее за деревьями, в овраге, под кустом.

Педагог предъявляет детям предметы посуды (или их изображение на картинках) сквозь прорези в ширме («зашумленное изображение»).

— Помогите Федоре рассмотреть и узнать свою посуду. Например, что вы тут видите? (*Я вижу чайник.*)

— Как ты узнал чайник? (*Я увидел носик чайника, крышку, ручку чайника.*)

Вариант 2. Игровые действия: отгадывать загадки, объяснять отгадки.

Воспитатель. Ребята, посуда согласится вернуться к Федоре, если она угадает загадки. Помогите Федоре угадать, какую посуду прячет загадка.

- | | |
|---|--|
| 1. При виде еды
Не считают ворон,
Бросаются дружно
С обеих сторон. | 3. На огне я стою,
Еду вкусную варю.
<i>(Кастрюля.)</i> |
| 2. Сама не ем,
А людей кормлю.
<i>(Ложка.)</i> | 4. Новая посуда,
а вся в дырках.
<i>(Дуршлаг, решето.)</i> |
| | 5. Из горячего колодца
Через нос водица льется.
<i>(Чайник.)</i> |
| | 6. Сверху — дыра, снизу — дыра,
А посередине — огонь и вода.
<i>(Самовар.)</i> |

* * *

7. Я пыхчу, пыхчу, пыхчу,
Больше греться не хочу.
Крышка громко зазвенела:
«Пейте чай — вода вскипела».
(Чайник.)



2. Игра «Разная посуда»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия материала и предметов посуды, их качества.

Материал: разнообразные предметы посуды или их изображения.

Вариант 1. Игровые действия: подбирать названия посуды к характерному признаку.

Воспитатель. Ребята, мы приглашаем сказочных гостей на бал. Для этого нам надо много разной посуды. Закажем ее в специальном магазине, исходя из того, как она хранится на складе.

- Посуда хрупкая — ... (чашки, тарелки, блюда, стаканы).
- Широкая — ... (тарелки, миски, кастрюли, сковородки).
- Большая — ... (кастрюли, чайники, самовары).
- Острая — ... (ножи, вилки).
- Прочная — ... (кастрюли, сковородки, чайники, ножи, ложки, вилки).
- Узкая — ... (графины, кувшины, вазы). И т. д.

Вариант 2. Игровые действия: подбирать слова-антонимы, характеризующие признаки предметов посуды.

Воспитатель. Скажи наоборот: посуда бывает хрупкая, а бывает, наоборот. Какая? (Прочная.)

- Прочная — ... (хрупкая), широкая — ... (узкая), низкая — ... (высокая), мелкая — ... (глубокая), маленькая — ... (большая), белая — ... (черная), толстая — ... (тонкая), тупая — ... (острая).

Вариант 3. Игровые действия: узнавать материал, из которого сделаны предметы посуды; классифицировать предметы посуды по материалу.

Воспитатель. Из чего делают посуду? (Из глины, из фарфора, из стекла и т. д.)

— Посуда из фарфора какая? (Фарфоровая.)

- Из глины — .., из стекла — .., из хрусталя — .., из керамики — .., из пластмассы — .., из дерева — .., из железа — .., из чугуна — .., из алюминия — .., из серебра — ...

— Разложите на разные полки предметы (картинки) глиняной посуды, стеклянной, пластмассовой и т. д.



3. Игра «Три медведя за столом»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия предметов посуды; упражнять в словоизменении (форма множественного числа, уменьшительная форма).

Материал: картинки с изображением предметов посуды разной величины, набор цифр от 1 до 10.

* * *

Три медведя за столом

Дружно кушали втроем:

Каждому своя посуда —

подавай (посчитай, называй) скорее блюдо!

Вариант 1. Игровые действия: договаривать фразу, согласуя название цифры и посуды: «На столе стоят...».

Воспитатель показывает цифры от 1 до 3 (10) и предмет посуды.

— Посчитайте предметы посуды на столе.

1	2	3	10
... тарелка	... тарелки	... тарелки	... тарелок
... чашка	... чашки	... чашки	... чашек

Вариант 2. Игровые действия: называть предметы посуды в уменьшительно-ласкательной форме.

Воспитатель. Медведица Анастасия Ивановна накрывает стол, подает каждому его посуду. Что кому она подаст?

• Медведю: миска, тарелка, вилка, нож, стакан, ложка, чашка, чайник, самовар, сахарница, солонка и т. д.

• Мишутке: мисочка, тарелочка, вилочка, ножик, стаканчик, ложечка, чашечка, чайничек и т. д.

— Составьте предложение с двумя словами.

Например: «У медведя — миска, а у Мишутки — мисочка», «У медведя — вилка, а у Мишутки — вилочка». И т. д.

Вариант 3. Игровые действия: раскладывать и называть предметы по величине.

Воспитатель. Помогите Мишутке расставить предметы посуды по величине от большого к маленькому и назвать их.

- Блюдо — тарелка — блюдо.
- Самовар — чайник — заварник.
- Нож кухонный — нож столовый — ножик десертный (перочинный).
- Половник — ложка — ложечка. И т. д.



4. Игра «Что для чего нужно?»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия предметов посуды, образуя их от названия продуктов; упражнять в суффиксальном словообразовании, словосложении.

Материал: картинки с изображением продуктов питания и предметов посуды.

Вариант 1. Игровые действия: называть продукты питания и предметы посуды, подходящие к ним по назначению.

Три медведя за столом
Дружно кушали втроем:
Каждому своя посуда —
Называй скорее блюдо!

Один ребенок — «Мишутка», другой — «Медведица».

Например:

Мишутка. Сахар!

Медведица. Вот сахарница!

• Масло — масленка, селедка — селедочница, конфеты — конфетница, соль — солонка, перец — перечница, хлеб — хлебница, суп — супница, соус — соусница, бутерброды — бутербродница, сухари — сухарница, салфетки — салфетница. И т. д.

Вариант 2. Игровые действия: называть предметы посуды и действия с ними.

Воспитатель. Мишутка помогает на кухне маме-медведице. Но он еще плохо знает названия всех кухонных принадлежностей. Помогите ему разобраться, что как называется!

— Как называется одним словом кухонный прибор, если он варит кофе? (*Кофеварка.*)

• Рубит мясо — ... (*мясорубка*), режет овощи — ... (*овощерезка*), выжимает сок — ... (*соковыжималка*), варит быстро, скоро — ... (*скороварка*).

Вариант 3. Игровые действия: составлять простое предложение, правильно называя предмет посуды и его назначение.

Воспитатель. У нас открыт магазин посуды. Чтобы купить ее, надо точно знать, что вы хотите: какой это предмет, зачем он нужен. Если назвать неправильно, продавец не поймет вас и не продаст нужную вещь. Сначала рассмотрим, какие изображения посуды есть в наборе: вот знакомые вам... (*хлебница, сахарница, салфетница, сухарница, масленка*).

Например: «Мне нужна хлебница, чтобы в ней хранить хлеб», «Мне необходима скороварка для быстрого приготовления пиццы». И т. д.

Названные предметы посуды ведущий выбирает из общего набора картинок и отдает игроку. Игра продолжается, пока все картинки посуды не будут разобраны.



5. Упражнение «Частушки веселых поварят»

Цель: закреплять навык правильного звукопроизношения, выразительного интонирования речи.

Методические рекомендации: чисто и правильно произносить фразу чисто-скороговорки, упражнять в разном интонировании.

Воспитатель. Ребята, маленькие повара веселят повара веселыми чистоговорками и частушками. Повторим их с разной интонацией.

Л — Р (ль — рь)

Взял Валерка
Тарелку,
Взял Валерка
Поднос, —
Другу тарелку Валерка
На подносе принес.

Ц — Ч

1. Очень часто бьются
У Танечки блюда.
2. Чебурачка хочет чай.
К чаю ты его встречай!
Чашку дай ему, печенья
И чуть-чуть еще варенья.

Физкультминутка: имитация действий.

Точим нож! Точим нож!
Будет очень он хорош.
Будет резать он припасы:
Масло, сало, хлеб, колбасы,
Помидоры, огурцы...
Угощайтесь, молодцы!

Ч

Я пыхчу, пыхчу, пыхчу,
Больше греться не хочу.
Крышка громко зазвенела:
«Пейте чай, вода вскипела!» (*Чайник.*)
(Ю. Илларионова.)

Игра «Угадай, где кружки, а где кружкы?».

Цель: закреплять знания о важности правильного ударения в схожих по звучанию словах.

Материал: две кружки и два кружкы.

Игровые действия: показывать и называть расположение предметов.

Педагог в роли повара показывает детям кружки и кружкы, называет их и просит повторить. Когда они усвоят эти слова, педагог держит кружки над кружками и спрашивает, что находится сверху, а что снизу. Дети отвечают. Потом педагог меняет местами предметы и снова спрашивает, где находятся кружки, а где кружкы. Дети дают полный ответ.

Воспитатель следит за тем, чтобы дети правильно указывали, где какой предмет находится, и четко выговаривали слова.



6. Игра «Праздничный стол для друзей»

Цель: развивать связную речь (умение строить сложное предложение с союзом *а*); упражнять детей в установлении причинно-следственных связей.

Материал: картинки с изображением предметов посуды, продуктов питания, сказочных героев.

Вариант 1. Игровые действия: классифицировать предметы по назначению, подбирать пары по существенному признаку.

Воспитатель. Ребята, к приходу гостей надо красиво сервировать стол.

— Какое угощение к чаю мы приготовим нашим гостям: козлапому Мипутке, Незнайке, Винни-Пуху, друзьям Карлсону и Малышу, Чебурашке, Снегурочке?

Мед, варенье, пирожное, арбуз, конфеты, мороженое, фрукты, плюшки, компот, сок и т. д.

Объясните выбор продуктов для каждого гостя.

Выберите на картинках посуду, необходимую для сервировки праздничного стола к чаю, и назовите ее.

— Скажите, что здесь лишнее?

- Тарелка, чашка, вилка, чайная ложечка, нож, столовая ложка, кастрюля, зубная щетка, блюдце, чайник, сковорода, самовар, сахарница, супница.

— К приходу гостей надо выбрать угощение для праздничного стола. Выберите его на картинках и назовите.

- Конфеты, торт, лук, печенье, свекла, пряники, булочки, пирог, борщ, котлеты, кефир, сушки, сахар, пельмени, сухарики, фрукты.

Для того чтобы угостить гостей, нужно положить продукты в необходимую посуду.

— Назовите, в какую посуду вы положите угощения?

- Сахар — в сахарницу; сухарики, вафли — в сахарницу; масло — в масленку; хлеб — в хлебницу; фрукты — в вазу; пирожки — на блюдо, тарелку.

Вариант 2. Игровые действия: исправлять ошибки в сервировке стола.

Воспитатель. Ребята, гостей принимает Рассеянный с улицы Бассеенной. Он что-то перепутал. Помогите ему в правильной сервировке стола.



7. Игра «Веселые повара»

Цель: активизировать в речи детей названия предметов посуды; стимулировать развитие связной речи (умение строить простое полное предложение с предлогом, практически применять форму творительного, предложного падежей с предлогом).

Материал: предметы посуды, их фото или картинки.

Вариант 1. Игровые действия: задавать вопросы, подбирать картинки, отвечать на вопрос полным простым предложением.

Воспитатель. Ребята, на королевской кухне учились работать веселые повара. Хотите с ними поиграть? Одна команда задает вопрос о продуктах — в чем их приготовить (*по картинкам*), а другая команда выбирает подходящую посуду (*картинку*) и отвечает на вопрос.

Например: «В чем варят суп?» — «Суп варят в кастрюле».

- В чем кипятят воду?
- В чем хранят сахар?
- Куда кладут хлеб?
- Куда кладут сахар?
- Куда кладут конфеты?
- На чем жарят рыбу?
- Куда кладут масло?
- Куда кладут соль?
- Куда кладут салат?
- Куда наливают сливки?
- Куда наливают молоко? И т. д.

Вариант 2. Игровые действия: классифицировать предметы посуды по назначению, объяснить свой выбор.

Воспитатель. Старший повар дал задание веселым поварьям: расставить всю посуду на свои места. А поварья запутались, растерялись. Помогите им выполнить задание: где какая посуда должна стоять?

- Кастрюля, сковорода, дуршлаг — это кухонная посуда. (*На кухне, на плите.*)

- Чашка, блюдце, чайник — это чайная посуда. (*В буфете.*)

- Глубокая тарелка, супница, мелкая тарелка — это столовая посуда. (*На кухне.*)

- Вилка, ложка, нож — это столовые приборы. (*На кухне.*)

И т. д.



8. Игра «В магазин за посудой!»

Цель: развивать связную речь; упражнять детей в умении описывать предмет посуды с разной опорой (предмет, картинка, схема рассказа и т. п.).

Материал: картинки с изображением предметов посуды, схема для составления описательного рассказа, атрибуты для игры в магазин.

Игровые действия: классифицировать предметы по назначению, составлять описательную загадку, выполнять роли продавцов (покупателей).

Воспитатель. Ребята, мы с вами сейчас отправимся в магазин за новой посудой. Сначала поделимся на «продавцов» и «покупателей».

«Продавцы» расставляют всю посуду на полки на разных витринах.

— Как будут называться эти витрины? (*Витрина кухонной посуды, столовой посуды, столовых приборов, чайной посуды.*)

«Покупатели» не просто просят определенный предмет посуды, а описывают его внешний вид, назначение, не называют, а при этом о самом предмете говорят загадками.

Чтобы «покупателю» легче было составлять загадку, нужно опираться на схему.

Размер, части, детали	
Форма	
Цвет	
Материал	
Действия с предметом	

Схема 1

Если «продавец» правильно отгадывает просьбу «покупателя», они меняются ролями. Игра повторяется.



Тема: Бытовая техника

1. Игра «Фотоаппарат»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия бытовых приборов, техники, инструментов; стимулировать зрительную память, мыслительные операции классификации, обобщения, переключение мыслительных процессов.

Материал: предметы бытовой техники или их изображение, ширма.

Вариант 1. Игровые действия: называть предметы бытовой техники по памяти.

Воспитатель. Представьте, что вы — фотографы. Будете фотографировать разные предметы.

Педагог показывает набор предметов, просит детей назвать их и запомнить, затем назвать общим словом, то есть «сфотографировать».

Затем прячет предметы и просит вновь назвать их все.

По мере называния предметы достаются из-за ширмы, чтобы ребенок не повторял уже названные. Выигрывает тот, кто смог назвать все предметы сразу.

Вариант 2. Игровые действия: отвечает только «фотограф», необходимо называть предметы только заданной категории. Ошибающийся ребенок выбывает. Побеждает тот, кто правильно «сфотографировал» все предметы.

Педагог раскладывает перед детьми набор картинок: инструменты, бытовые приборы, измерительные приборы, электротехника.

Воспитатель. У нас сегодня в группе необычный фотоаппарат. Он будет фотографировать не все предметы, а только, например, электроприборы.

— «Сфотографируйте» только электроприборы.

Дети имитируют движениями рук процесс фотографирования и называют по порядку картинки, на которые указывает воспитатель.

Затем все картинки закрываются экраном, а один из детей называет свои «фотографии» — картинки электроприборов, которые он запомнил из общего набора.

Остальные игроки при правильном ответе хлопают в ладоши. Игра повторяется.

— Сфотографируйте только измерительные приборы.

И т. д.



2. Игра «Ремонтная мастерская»

Цель: закреплять умения детей называть части предмета, выделять его функцию и материал, узнавать предмет по названной части или детали.

Материал: картинки с изображением деталей предметов; предметные картинки готовых изделий, материал для детского творчества (карточки подходящего к картинкам размера, цветные карандаши и др.); игрушки «Кот» и «Собака», изображения предметов бытовой техники с недостающими деталями.

Игровые действия: найти картинки деталей к предъявленному на общей картинке предмету, назвать их, дополнить более мелкими деталями самостоятельно. Побеждает команда, первой правильно собравшая детали к своему предмету.

Воспитатель. Кот Матроскин и пес Шарик открыли в деревне Простоквашино мастерскую по ремонту различных предметов. У них накопилось много работы. Они просят вас о помощи. Для этого надо подобрать все подходящие детали для готового изделия.

Вариант 1. Педагог показывает картинку целого предмета, а дети перечисляют его основные детали. Выигрывает ребенок, последним назвавший правильное слово.

Вариант 2. Все дети делятся на команды — по количеству картинок с изображением собранного предмета. Изображения целых предметов педагог раздает командам. Согласно заданию дети ищут и собирают из общего набора картинок детали только своего предмета.

Вариант 3. Детям предлагаются картинки с недорисованными частями: телефон без диска или трубки, часы с одной стрелкой, пылесос без колес, утюг без провода, настольная лампа без плафона и т. п.

Воспитатель. Назовите, чего не хватает на вашем рисунке? Дорисуйте эту часть (по контуру или самостоятельно).

Например: корпус, трубка, диск, крученный шнур, провод с вилкой — телефон.

- Корпус, кинескоп, провод, дистанционный пульт — телевизор.
- Двигатель, пылеприемник, шланг с насадками, шнур — пылесос.
- Циферблат, стрелки, стекло, браслет или ремешок — часы.
- Ручка, гладкая металлическая подошва, шнур, отпариватель с водой — утюг.
- Колба, нить накаливания, цоколь — лампочка.
- Двигатель, барабан, дверца, шланг для слива воды, панель управления, электрошнур — стиральная машина. И т. д.



3. Игра «Закончи фразу»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия бытовой техники; упражнять в словоизменении (различные падежные формы).

Материал: картинки или предметы бытовых приборов.

Вариант 1. Игровые действия: называть предметы, согласуя с предъявленным числительным.

Воспитатель. Ребята, посмотрите на вывеску: в какой магазин вы пришли? (Магазин электротоваров и бытовой техники.)

На наборном полотне перед детьми представлены предметные картинки электроприборов с цифрами поочередно от 1 до 10 и цифра 100.

— Назовите, сколько каких товаров привезли в магазин?

«В магазин привезли 1 холодильник и 2 обогревателя»; «...3 телевизора и 4 пылесоса»; «...5 видеомагнитофонов и 6 утюгов»; «...7 телефонов и 8 соковыжималок»; «...9 настольных ламп и 10 фонариков»; «...привезли 10 люстр и 10 бра»; «...привезли 100 часов».

Вариант 2. Игровые действия: составлять предложение о любом предмете по образцу, чтобы получить картинку (на тему применения данного предмета в быту).

Воспитатель. Чтобы покупатель смог купить товар, надо продавцу объяснить, для чего он ему нужен. Например: «Я хочу купить холодильник, чтобы хранить продукты».

— «Я хочу купить телевизор, чтобы... (смотреть кино)».

— «Я хочу купить часы, чтобы... (не опаздывать в детский сад)».

• Фен (чтобы сушить волосы), тостер (чтобы поджаривать хлеб), видеомагнитофон (чтобы смотреть фильмы и мультики), компьютер (чтобы играть в компьютерные игры), вентилятор (чтобы проветривать воздух в комнате). И т. д.

Игрок в роли продавца при правильном и полном ответе раздает детям их «покупки».

Вариант 3. Игровые действия: называть действия, составлять фразу по опорным картинкам с помощью предлогов.

Воспитатель. Закончите предложение с помощью картинок.

• «Я чищу ковер... (чем?) (пылесосом)».

• «Я стираю белье... (где?) (в стиральной машине)».

• «Я слушаю новости по..; я глажу белье..; я смотрю фильм по..; я ищу новую информацию в..; я сбиваю сливки с помощью..; я храню продукты в..; я шью платье на..; я разговариваю с другом по..; я делаю снимок нашей семьи... . И т. д.



4. Игра «Часы»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия бытовых приборов, закреплять навык деления слов на слоги; упражнять в словообразовании.

Материал: картинки бытовых приборов и разнообразных часов, картинка с изображением Самоделкина.

Вариант 1. Игровые действия: называть слова-определения к разным видам часов по их описанию.

Воспитатель. Ребята, мы пришли в мастерскую к Самоделкину. Рассмотрите картинки (*пылесос, утюг, настольная лампа*).

— Что у них есть общего? (*Шнур, вилка.*) Для чего нужны эти детали? (*Включать в розетку.*) А что есть в розетке? (*Электрический ток.*) Правильно. Все эти приборы работают от электричества. Они так и называются — электроприборы.

— Как называется этот электроприбор? (*Электронные часы.*) Какие еще часы вы видели?

* * *

Бываю часы песочные, точные.	С вечера заведешь
В них песчинки текут —	и спокойно спать пойдешь.
секунды бегут.	Будильник разбудит, не забудет.
Как песчинки собрались,	А есть электронные,
Холмиком улеглись	Часы неугомонные!
В колбочке из стекла —	Только раз заведи,
Так минута истекла.	Заведешь и год ходи.
А еще есть часы — малютки,	Есть часы настенные,
Как сердечко бьется в грудке.	Чинные, степенные,
Тики-таки! Круглые сутки.	Не убегают, не отстают,
А ходики-избушки!	Вовремя идут.
В них живут кукушки.	Маятник туда, сюда,
Окошко распахнется,	Сегодня, завтра и всегда.
Кукушка встрепенется:	Каких часов на свете нет!
Ку-ку, ку-ку!	И в каждый свой секрет.
Как в лесу на суку.	Есть часы, на полу стоящие,
А будильник!	Бом-бом-бом, на весь дом!

— О каких часах говорится в стихотворении?

Вариант 2. Игровые действия: деление слов на слоги (*части*).

Воспитатель. Ребята, часы с боем ритмично стучат: «Бом-бом-бом!» Все часы ритмично тикают: «Тик-так, тик-так!» Сейчас мы поможем Самоделкину отрегулировать ритм во всех бытовых приборах. Для этого надо их правильно ритмично назвать — поделить слово на части (*слоги*).

Например: пы-ле-сос, са-мо-вар, ча-сы, ко-фе-вар-ка и т. д.

— Самоделкин просит вас разложить все картинки этих предметов на полки по количеству слогов в каждом слове.



5. Упражнение «Телевизор»

Цель: закреплять навык правильного звукопроизношения, выразительного интонирования речи.

Материал: макет экрана телевизора, картинки бытовых приборов.

Вариант 1. Методические рекомендации: чисто и правильно произносить чистоговорки, отгадывать загадки.

- | | |
|---|--|
| 1. Раин папа утром рано
Смотрит в каждый дом с экрана.
Вот какой у папы труд,
Его диктором зовут. | 5. На стене часы висят,
Но не ходят, а стоят.
День и ночь они скучают:
О починке часы мечтают. |
| 2. Летом папа наш привез
В белом ящичке мороз,
И теперь мороз седой
Дома летом и зимой
Бережет продукты:
Мясо, рыбу, фрукты.
(Холодильник.) | 6. Через реки, через горы
Слышим песни, разговоры,
Нам услышать их помог
Этот чудо-сундучок.
Ставлю я на подоконник
Новый... (радиоприемник). |
| 3. Указать мне компас смог
Путь на запад и восток.
Север с югом спутаю
Без компаса в минуту я. | 7. Этот робот не простой.
Этот робот заводной.
Робот вертит головой,
Робот двигает рукой. |
| 4. Четыре синих «солнца»
У бабушки на кухне,
Четыре синих «солнца»
Горели и потухли.
Сварили кашу и уху,
Спасибо «солнцам» за еду.
(Газовая плита.) | 8. Есть у нас в квартире робот,
У него огромный хобот.
Любит робот чистоту
И гудит, как лайнер ТУ.
Он с хоботом резиновым,
С желудком парусиновым,
Как загудит его мотор,
Глохает он и пыль, и сор.
(Пылесос.) |

Вариант 2. Методические рекомендации: произносить на одном выдохе слова и фразы из двух слов. Педагог предлагает рассмотреть картинку в «телевизоре» (*часы*).

* * *

Вот часы, они в пути,	Часы людям помогают,
Тик-так, тик-так.	Тик-так, тик-так.
И не устают идти,	Они время отмеряют,
Тик-так, тик-так.	Тик-так, тик-так.
Утром, вечером и днем,	Долго им еще идти,
Тик-так, тик-так.	Тик-так, тик-так.
Даже ночь им нипочем,	Пожелаем мы часам
Тик-так, тик-так.	Доброго пути!

(Т. Гризик.)

Далее педагог повторяет стихотворный текст вместе с детьми: педагог — первую и третью строчки в каждом четверостишии, дети на выдохе — звукоподражание «тик-так, тик-так» и последнюю фразу.



6. Игра «Веселый телефон»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия бытовых приборов, закреплять навык правильного звукопроизношения, стимулировать развитие слухового внимания, голосовой модуляции.

Материал: картинки с изображением бытовых приборов или предметы, скакалки «телефоны».

Вариант 1. Игровые действия: называть предмет так тихо, чтобы слышал только один игрок (*шепотом, на ушко*); слушать внимательно партнера по игре, находить в общем наборе названный предмет.

Дети сидят полукругом перед столом, на котором разложены предметы (*картинки*). Ведущий шепотом называет один из предметов, лежащих на столе, рядом сидящему ребенку, тот также, шепотом, должен назвать его соседу. Слово передается по цепочке. Ребенок, который услышал слово последним, отыскивает на столе данный предмет и громко называет его, вручает ведущему. При правильном ответе он становится ведущим.

Примерные слова:

- пылесос,
- духовка,
- телевизор,
- фен,
- плойка,
- чайник. И т. д.

Педагог следит, чтобы все дети, произнося слова шепотом, выговаривали их достаточно отчетливо.

Вариант 2. Игровые действия: слушать инструкцию, запомнить задание и выполнять действия по инструкции.

— Ребята, разделитесь на пары и возьмите по 1 скакалке — это будет провод вашего телефона. На каждом конце этого провода прикреплена коробочка. Один игрок будет придумывать и говорить задание своему напарнику.

— Задача напарника — услышать задание, правильно его выполнять. Потом поменяетесь ролями.

Примерные задания:

- принеси миксер и пылесос;
- переверни картинку с изображением холодильника;
- разложи картинки электроприборов в ряд;
- первой в ряду положи картинку с изображением телевизора

и т. п.



7. Игра «Витрина магазина «Бытовые приборы»

Цель: упражнять в описании пространственного расположения предметов с использованием предлогов в активной речи.

Материал: картинки бытовых приборов.

Игровые действия: классифицировать, располагать на воображаемой витрине магазина предметы бытовой техники, называть их расположение.

Педагог располагает бытовые приборы или их предметные картинки на «витрине» магазина (*на столе, доске, фланелеграфе*).

Воспитатель. Ребята, нас пригласили в магазин бытовой техники для оформления витрины.

Вариант 1. Игровые действия: назвать предметы бытовой техники, которые стоят на витрине. Что здесь лишнее? Убрать лишние предметы.

Вариант 2. «Покажи и назови».

— Что стоит в центре витрины? Что сверху или в верхней части витрины? Что внизу или в нижней части витрины?

Вариант 3. Предметы бытовой техники убираются. Затем педагог просит восстановить порядок: «Назови, где находится...». И т. д.

Вариант 4. Педагог делит детей на пары и просит рассказать друг другу о местоположении бытовых приборов в помещении группы, спрятав руки за спиной, не используя указательные жесты. Партнер должен назвать загаданный предмет. При правильном ответе роли в паре меняются.

Вариант 5. «Фантастические приборы».

Дети выбирают по 2 (3) картинки из приборов, инструментов и фантазируют, какие действия может выполнять такая машина, где и для чего она может пригодиться.

— Какой бытовой прибор получится, если соединить утюг и телевизор? (*Такой утюг сможет показывать на своем экране всю информацию о ткани, одежде. Этот прибор будет необходим в больших ателье.*)

• Пила и пылесос: «Во время работы с пилой всегда много мусора — опилок. А пылесос сразу же будет весь мусор всасывать. Его будут использовать строители, столяры и другие мастера при ремонте мебели, дома». И т. д.



8. Игра «Компьютерные диски Робота»

Цель: развивать связную речь, закреплять умение классифицировать предметы по заданному признаку с опорой на символы.

Материал: картинки бытовых приборов, картонные круги разных размеров, картинка или игрушка «Робот».

Игровые действия: классифицировать предметы бытовой техники и описывать их.

Воспитатель. Ребята, где могут применяться приборы, инструменты? (Дома, на работе, на заводе, в детском саду и т. д.) Посмотрите, какие разные диски принес нам Робот! На первый, самый маленький диск мы положим две картинки: «Дом» и «Завод», которые укажут, где могут использоваться эти вещи.

Робот. Пусть ребята с картинками разделятся на две группы и скажут мне, например: «У Миши картинка холодильника». Для чего холодильник дома? А где еще бывают холодильники? (В магазине, в столовой, на хлебозаводе, кондитерской фабрике и т. д.)

— Второй диск — побольше. Здесь мы видим три значка: «молния», «рука», «механизм». Электроник, что они обозначают?

Робот. Пусть ребята подберут к своим электрическим предметам такие же механические или ручные.

Например: миксер — механический миксер — взбивалка.

• Швейная машина электрическая — швейная машина механическая — иглолка швейная. И т. д.

— Еще один диск — побольше — с маленькими символами, которые обозначают, для чего этот предмет нужен. Посмотрите, что обозначает «солнышко»? (Предметы, необходимые для освещения.)

• «Красный крест» — техника и приборы для лечения.

• «Книга с вопросительным знаком» — техника для получения, хранения и передачи информации. И т. д.

Робот. А ваши картинки разложите на самом большом диске так, чтобы они подходили к этим символам. Расскажите, для чего нужен ваш прибор, где и кем он применяется.

— Диски у нас собраны. Попробуем включить. Что-то не работает.

Робот. Посмотрите на панель управления. Горят ли там лампочки?

— Горят и красные, и синие, и желтые, и зеленые. Но не все подряд.

Робот. Посмотрите внимательно на них и определите очередность лампочек. Вам надо быть внимательными, чтобы точно и правильно продолжить их набор.



Тема: Приборы. Инструменты

1. Игра «Мастерская Самоделкина»

Цель: называть предметы, облегчающие труд в строительстве, объяснять их назначение.

Материал: картинки с изображением различных предметов, а также предметов, облегчающих труд человека в строительстве; фишки.

Вариант 1. Игровые действия: группировать картинки, рассказывать о действиях с предметами.

Предметные картинки раскладываются на столе.

Воспитатель. Самоделкин строит новую мастерскую. Он просит вас о помощи. Вы можете ему выбрать картинки с изображением предметов, помогающих в строительстве.

Дети по очереди берут картинки, называют инструмент, рассказывают, для чего он служит человеку. Ребенок, правильно назвавший предмет и рассказавший, для чего он служит человеку, берет картинку себе.

Например: «Это молоток. Он нужен столяру, плотнику для того, чтобы забивать гвозди в доску».

• «А это — тиски. Они нужны слесарю и столяру, чтобы зажимать и удерживать предмет в нужном положении, чтобы легче было с ним работать, чтобы освободить руку».

• «Это — напильник. Он нужен для того, чтобы затачивать острые края».

• «Это — стамеска. Она нужна, чтобы выдалбливать ямки в деревяшке».

• «Это — гаечный ключ. Им выкручивают гайки».

• «Это — плоскогубцы. Ими удобно держать и сдавливать».

И т. д.

Вариант 2. Игровые действия: узнавать предмет по описанию, самостоятельно описывать по образцу.

Воспитатель. Ребята, Самоделкин забыл, как называются некоторые предметы. Он вам расскажет о них, а вы вспомните названия. Расскажите, как узнали этот предмет. Какие слова помогли его узнать?

Педагог описывает один из предметов. Игрок, первым отгадавший предмет, получает фишку. Выигрывает участник, набравший большее число фишек. Далее ведущим может быть и ребенок.



2. Игра «Кому что нужно для работы?»

Цель: активизировать словарь по темам: «Инструменты», «Канцелярские принадлежности», «Профессии»; развивать зрительную, смысловую память дошкольников, мыслительные операции сравнения, обобщения.

Материал: набор из 15 предметов канцелярских принадлежностей и разнообразных других приборов и инструментов.

Вариант 1. Игровые действия: называть и запоминать предметы указанного педагогом рода (*вида*).

Например, педагог раскладывает на столе 10 предметов, из которых 3 — инструменты, 7 — канцелярские товары.

Воспитатель. Назовите, что вы здесь видите.

Выбирает одного ребенка и приглашает стать спиной к столу:

— Вспомни, какие канцелярские принадлежности лежали на столе?

Если ребенок не справляется с заданием, вызывается второй ребенок. После первого правильного выполнения задания вызывается вновь первый участник и пробует свои возможности. Затем набор предметов меняется, игра повторяется.

Вариант 2. Игровые действия: называть предметы, подходящие названной профессии из общего набора предметов (*картинок*).

Педагог раскладывает предметы на полках так, чтобы на второй полке предметы были те же, но их было бы меньше, чем на первой. Вторая полка закрывается экраном.

Воспитатель. Ребята, посмотрите, сколько в магазине канцелярских товаров! Здесь можно выбрать все, что надо для школы; что пригодится бухгалтеру, воспитателю, программисту, студенту.

— Скажите, что купит бухгалтер? (*Калькулятор, карандаши простые, ластик, бумагу.*) Что купит студент? Писатель? Учитель? Школьник?

Педагог открывает занавеску:

— Посмотрите внимательно и скажите, что купили в магазине мама с сыном?

За каждый правильный ответ педагог вручает фишку-приз.

Вариант 3. Игровые действия: называть инструменты, подходящие людям нескольких профессий, группировать предметы по заданному признаку.

Педагог раскладывает на столе все фото (*картинки*) с изображением людей разных профессий и предлагает участникам игры выбрать картинки с изображением инструментов, необходимых для работы людям всех этих профессий. Дети по очереди берут картинки, называют предмет, рассказывают, для чего он служит в конкретной профессии.

Затем ведущим может быть и ребенок.



3. Игра «Мастера Винтик и Шпунтик»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия инструментов, приборов, материалов; упражнять в словоизменении.

Материал: предметы или картинки с изображением разных инструментов, приборов, канцелярских товаров, карточки с цифрами, коробки разной величины.

Вариант 1. Игровые действия: изменять форму слова с единственным числом на множественное.

Воспитатель. На наших картинках изображено по одному предмету, а в мастерской их много. Назовите это множество предметов по картинкам.

• Пила — ... (*пилы*); молоток — ... (*молотки*); рубанок — ... (*рубанки*); карандаш — ... (*карандаши*); ластик — ... (*ластики*); скотч — ... (*скотчи*). И т. д.

Вариант 2. Игровые действия: считать предметы, согласуя с числительным.

Воспитатель. Ребята, мы сейчас с вами попали в мастерскую героев Цветочного города Винтика и Шпунтика. Посмотрите, сколько у них разных предметов! Как их назвать одним словом? (*Инструменты.*)

— Мастера любят порядок, который необходим для чего? (*Для того чтобы быстро найти ту или иную деталь, прибор, инструмент или чтобы не пораниться при работе.*) Помогите друзьям навести порядок.

— В случайном порядке выбираем из стопки карточек с цифрами одну, другую — из общего набора картинок. Получится вместе: «3 скрепок», «4 отвертки», «2 молотка», «1 пила». И т. д.

Вариант 3. Игровые действия: называть картинки с изображением инструментов, приборов, канцелярских принадлежностей в уменьшительно-ласкательной форме.

Воспитатель. Ребята, вспомните, какого роста были все жители Цветочного города? (*Очень маленькие.*) Значит, и инструменты у них очень маленькие.

— Назовите, какие инструменты у человека-мастера, а какие у этих друзей-мастеров?

• Пила — ... (*пилочка*).
• Молоток — ... (*молоточек*).
• Грабли — ... (*грабельки*).
• Ножницы — ... (*ножнички*).
• Игла — ... (*иглочка*).
• Линейка — ... (*линеечка*). И т. д.

Вариант 4. Игровые действия: называть картинки с изображением инструментов, приборов, канцелярских принадлежностей со словом «нет» (*форма родительного падежа*).

— Мы отправим мастерам свои картинки. Скажите, чего у нас теперь в группе нет? (*Нет молотка, нет пилы, нет рубанка и т. д.*)



4. Игра «Что из чего сделано?»

Цель: уточнять представления детей о разнообразии материалов, из которых сделаны окружающие предметы (металл, дерево, стекло, пластмасса, резина, шерсть и т. д.), активизировать их названия в речи; образовывать качественные прилагательные при назывании материала предмета.

Материал: картинки с изображением предметов, различных материалов, ящик для посылки.

Вариант 1. Игровые действия: находить в наборе картинки, на которых изображен заданный материал, называть его, перечислять свойства этого материала и особенности изделия из него; называть признаки материалов, не повторяясь; придумывать необычные сочетания материалов, новые свойства, возможности предметов.

Воспитатель. Самоделкин любит мастерить, изобретать различные предметы для жителей Цветочного города. У него много разных материалов, но он не знает, из чего лучше сделать тот или иной предмет. Он прислал нам посылку с картинками подходящих предметов. Давайте ему поможем.

Например, картинка с изображением письменного стола. Какой материал мы посоветуем ему выбрать для такого стола? Для чего подойдет такой стол? Где его можно использовать? Можно ли сделать стол из другого материала? Чем такой стол будет отличаться от предыдущего?

Вариант 2. Игровые действия: классифицировать предметы по признаку материала, из которого они изготовлены.

Воспитатель (открывает один из сундуков). Ребята, загляните в сундук. Что там лежит? (*Кусок дерева.*) Значит, в этом сундуке должны лежать предметы, сделанные (*из чего?*) (*из дерева.*) Теперь заглянем в другой сундук. (*Открывает.*) Что там лежит? (*Кусок металла.*) Значит, в этом сундуке должны лежать предметы, сделанные (*из чего?*) (*из металла.*)

— Разложите предметы (*картинки*) так, чтобы в каждом сундуке лежали предметы, сделанные из одного материала.

Вариант 3. Игровые действия: фантазировать и рассуждать о возможности изменения качества предмета при замене материала, из которого он изготовлен.

Воспитатель. К Самоделкину в гости пришел его друг Фантазер. Он умеет изменять свойства предметов. Только мы должны ему хорошенько объяснить, что надо поменять и для чего нам это пригодится.

— Самое простое для волшебства — это мяч. Какой у нас в группе мяч? (*Резиновый.*) Что умеет такой мяч? (*Он отлично прыгает, скачет, катится.*) А какие еще бывают мячи? (*Из кожи — кожаные, из пластмассы — пластмассовые, из ткани — тряпичные и т. д.*) Какой будет мяч из стекла? Для чего он пригодится? Что умеет такой мяч? И т. д.



5. Упражнение «Загадки»

Цель: закреплять навык правильного звукопроизношения, выразительного интонирования речи.

Вариант 1. Методические рекомендации: чисто и правильно произносить стихотворную фразу, загадку, изменять силу, высоту и темп произношения.

- | | |
|---|--|
| 1. Птичка-невеличка,
Носик стальной,
Хвостик льняной.
<i>(Иголка с ниткой.)</i> | 8. Рядом с дворником шагаю,
Разгребаю снег кругом,
И ребятам помогаю
Делать горку, строить дом.
<i>(Лопата.)</i> |
| 2. Хоть и ростом невелик,
А к почтению привык:
Перед ним дубы и клены,
И березы бьют поклоны.
<i>(Топор.)</i> | 9. Я землю копала —
Ничуть не устала.
А кто мной копал,
Тот и устал. <i>(Лопата.)</i> |
| 3. Гладит все, чего касается,
А дотронешься — кусается.
<i>(Утюг.)</i> | 10. Два кольца, два конца,
А посередине гвоздик.
<i>(Ножницы.)</i> |
| 4. Древесину ест едок,
Сто зубов в один рядок. | 11. По деревянной речке
Плывет кораблик новый,
Свивается в колечки
Дымок его сосновый.
<i>(Рубанок.)</i> |
| 5. Ела-ела дуб, поломала зуб!
<i>(Пила.)</i> | 12. Без головы, а в шляпе.
Одна нога, и та без сапога.
<i>(Гвоздь.)</i> |
| 6. Толстый тонкого побьет,
Тонкий что-нибудь прибьет.
<i>(Молоток и гвоздь.)</i> | 13. На пальце одном
Ведерко вверх дном.
<i>(Наперсток.)</i> |
| 7. Кошка лапой меня ратала,
На мне все нитки размотала.
<i>(Катушка с нитками.)</i> | |

Вариант 2. Методические рекомендации: чисто и правильно произносить заданную фразу в роли выбранного инструмента.

Воспитатель. Ребята, сейчас я вас заколдую и превращу в разные инструменты или приборы. Вы начнете разговаривать необычным образом.

• Молоток стучит, поэтому все слова делит на слоги: «Я са-мый бой-кий ра-бо-чий!».

• Пила в работе визжит, поэтому в словах со свистящими и шипящими звуками она их растягивает и произносит громче обычного: «Расссскажжжжу я вам рассссказззз в полтора десссятка фразззз!».

• Клещи громко щелкают, поэтому между словами слышен громкий щелчок языком.

• Плоскогубцы сильно сжимают зубы и удерживают деталь, поэтому и разговаривают «сквозь зубы», не разжимая их даже на гласные. И т. д.



6. Игра «Молоток»

Цель: развивать звукопроизношение и речевой слух (определять на слух звук [т] в словах); закреплять навык звукобуквенного анализа, деления слов на части (слоги), подбора рифмы.

Вариант 1. Игровые действия: слушать слова ведущего, подавать заранее оговоренный сигнал при произнесении заданного звука.

Воспитатель рассказывает стихотворение.

* * *

Ток, ток, ток,
Бей крепче, молоток!
Тук-тук-тук,
Если «т» услышишь вдруг!

Текст повторяется вместе с детьми. Воспитатель перечисляет предметы (или показывает картинки): инструменты, приборы, канцелярские принадлежности. Если дети слышали в слове звук [т], то они ударяют кулачком по кулачку, произнося: «Тук-тук-тук».

Вариант 2. Игровые действия: делить слова на части (слоги), отстукивая «молоточком» (кулачком) ритм.

* * *

— Наши молоточки — бойкая братва,
Стучат что есть мочи, засучили рукава!
Сожмите пальцы в кулаки —
Постучите, молотки!
В каждом слове молоток
Прибьет к слогу нужный слог!

Воспитатель. Делим слова на слоги, отстукиваем своим «молоточком»-кулачком нужное количество слогов: бе-ре-за — 3 слога (3 раза постучать); ка-ран-да-шик — 4 слога, пи-ла — 2 слога, на-сос — 2 слога, гвоздь — 1 слог. И т. д.

Вариант 3. Игровые действия: подбирать слова в рифму, сочинять двустишия.

Воспитатель. «Молоток — браток, любит порядок!». Все слова, что похоже заканчиваются (на -ок или -ток), будут «дружить» с молотком.

• Молоток — листок, поясок, носок, восток, крючок.

— У других инструментов — другие друзья по рифме. Например, пила — метла, верстак — мастак, гвоздик — мостик, иголка — елка. И т. д.

— Ребята, помогите словам крепче подружиться — соедините их в стихотворении.

Например:

1. Стукнул по березе молоток,
Упал с березы последний... (листок).
2. День работала пила — напилела, насекла.
К вечеру упала, метла... (заплясала).
3. Чтобы починить наш мостик,
Пригодится папин... (гвоздик).



7. Игра «Узнай мастера по инструменту»

Цель: уточнять знания детей о содержании и особенностях труда взрослых по созданию различных предметов рукотворного мира; стимулировать развитие мышления, связной речи.

Материал: предметы или картинки с изображением разных предметов рукотворного мира, предметные и сюжетные картинки по темам «Профессии», «Инструменты».

Воспитатель. Ребята, мы попали с вами в город Мастеров. Выберите себе роль какого-нибудь мастера, профессию. Для этого необходимо взять нужную сюжетную картинку, рассказать, кто на ней изображен.

Вариант 1. Игровые действия: группировать инструменты, приборы (или картинки с их изображением), объяснять свой выбор.

Дети делятся на подгруппы и выбирают из набора картинок понравившихся профессий. Затем они подбирают инструменты (предметные картинки), которые необходимы для работы людей этих профессий.

После дети называют действия с данными инструментами.

Вариант 2. Игровые действия: узнавать профессию человека по выбранным им инструментам.

Первый ведущий определяется по считалке. Он выбирает из общего набора на столе картинки предметов, относящихся к определенной профессии. Затем называет их: «Я взял линейку, карандаш, картон, копировальную бумагу, лекала. Какая у меня профессия?» Игрок, угадавший первым слово «модельер-конструктор», сменяет в игре ведущего и собирает другие картинки инструментов, приборов для своей загадки.

Вариант 3. Игровые действия: называть детали инструментов, приборов, их назначение.

Воспитатель. Иногда приходится мастерам ремонтировать и чинить свои инструменты и приборы. Посмотрите, какие детали вы видите? От какого они инструмента (прибора)? Для чего они предназначены? Например:

• Рукоятка и боек — это от молотка. За рукоятку человек держит молоток, а бойком ударяет по гвоздю.

• Деревянные ручки, металлические зубцы и пластина — это от пилы. За ручки люди тянут и толкают пилу, а зубчиками режут деревянную деталь.

• Шариковый стержень с чернилами, пластмассовые трубка, носик и крышечка — это шариковая ручка. Шариковый стержень прячется в трубке, крепится носиком и крышечкой. А шарик в носике стержня распределяет тонкий слой чернил по бумаге. И т. д.



8. Игра «Помоги Незнайке»

Цель: *развивать связную речь (умение строить сложное предложение доказательной формы высказывания); упражнять детей в установлении причинно-следственных связей.*

Материал: *фото или картинки инструментов, приборов, канцелярских принадлежностей; изображение Незнайки.*

Вариант 1. Игровые действия: опровергать неверное высказывание, исправлять, объяснять свою точку зрения.

Воспитатель. Незнайка пришел в мастерскую к Самоделкину. Но совсем не знает, какой предмет для чего нужен. Помогите Незнайке исправить ошибки.

— Незнайка считает, что пилой режут хлеб, колбасу, замороженное мясо и рыбу. Вы с ним согласны? Почему?

— А еще Незнайка говорит, что молотком нужно стучать в дверь, чтобы открыли. Это правильно? Почему?

— А гаечным ключом, по мнению Незнайки, открывают замки. Это верно? Объясните, почему?

— Придумайте сами, какие небылицы мог сочинить Незнайка про все эти инструменты, приборы и канцелярские принадлежности.

Вариант 2. Игровые действия: объяснять пословицы, поговорки об инструментах.

Воспитатель. Ребята, в народе всегда ценились трудолюбивые люди. О них складывались пословицы и поговорки. А вот значение этих пословиц не всем понятно. Объясните Незнайке, о чем говорится в таких пословицах, какой смысл в них передается нам с давних времен?

- Если инструмент работает хорошо, надо хвалить руки.
- Без сохи — не пахарь, без молотка — не кузнец.
- Без топора — не плотник, без иглы — не портной.
- Без клещей кузнец, что без рук.
- Плотник без топора, что изба без угла.
- Не молот железо кует, а кузнец, что молотом бьет.
- Не игла шьет, а руки.
- У плохого мастера всегда инструмент виноват.
- Без косы и сена не накосишь. *(Надо заранее подготовить инструмент и материал для работы.)*
- Худая снасть и отдохнуть не даст. *(Если не беречь инструмент, то и работать будет тяжелее.)*
- Молоть жерновом — не то, что языком. *(Работа тяжелее разговоров, болтовни.)*
- Для того наперсток сделан, чтобы руки не наколоть. *(Надо выбирать инструмент, подходящий для конкретной работы.)*
- И малый топор может срубить большое дерево. *(В работе нужны усилия.)*

Литература

1. Дыбина О. В. Рукотворный мир : сценарии игр-занятий для дошкольников. М., 2001. 96 с.
2. Дыбина О. В. Что было до... : игры-путешествия в прошлое предметов. М., 1999. 160 с.
3. Игры и упражнения в обучении шестилеток : пособие для учителя ; [под ред. Н. В. Седж]. Минск, 1985. 136 с.
4. Илларионова Ю. Г. Учите детей отгадывать загадки : пособие для воспитателя дет. сада. М., 1985. 160 с.
5. Кобитина И. И. Дошкольникам о технике : книга для воспитателя детского сада. М., 1991. 63 с.
6. Ладутько Л. К., Шкляр С. В. Ребенок познает рукотворный мир : пособие для педагогов учреждений, обеспечивающих получение дошкольного образования. Минск, 2008. 376 с.
7. Ладутько Л. К., Шкляр С. В. Ребенок познает рукотворный мир : учебно-наглядное пособие для педагогов учреждений, обеспечивающих получение дошкольного образования. Минск, 2008. 376 с.
8. Пралеска : программа дошкольного образования / Е. А. Панько и др. Минск, 2007. 320 с.
9. Работаем по программе «Пралеска» : пособие для педагогов и руководителей учреждений, обеспечивающих получение дошкольного образования, с русским языком обучения / Е. А. Панько и др. Минск, 2007. 304 с.
10. Сорокина А. И. Дидактические игры в детском саду (ст. группы) : пособие для воспитателя дет. сада. М., 1998. 96 с.
11. Чего на свете не бывает? : занимательные игры для детей от 3 до 6 лет : книга для воспитателей детского сада и родителей / Е. Л. Агаева, В. В. Бروفман, А. И. Булычева [и др.] ; под ред. О. М. Дьяченко, Е. Л. Агаевой. М., 1991. 64 с.
12. Швайко Г. С. Игры и игровые упражнения для развития речи : книга для воспитателя детского сада : из опыта работы / [под ред. В. В. Гербовой]. М., 1983. 64 с.

Содержание

От авторов	3
Тема: Мебель	7
Тема: Одежда	15
Тема: Обувь	23
Тема: Игрушки	31
Тема: Дом	39
Тема: Транспорт	47
Тема: Книги	55
Тема: Продукты	63
Тема: Посуда	71
Тема: Бытовая техника	79
Тема: Приборы. Инструменты	87
Литература	95



Мы содействуем самореализации!

«Образовательной компанией «Содействие» изданы книги по дошкольному и начальному образованию для педагогов, студентов педагогических специальностей вузов, родителей и детей. Предлагаем вашему вниманию книги: «Картотека дидактических игр и упражнений по развитию речи дошкольников к разделу «Человек и природа», «Речевое развитие дошкольников с использованием моделей».



В издании представлены дидактические игры и упражнения по развитию речи дошкольников, систематизированные по 18 темам раздела «Практически» «Человек и природа». Материал составлен с учетом основных направлений речевого развития и предназначен для формирования и закрепления навыков практического словообразования, словоизменения, звукопроизношения, развития связной речи и общения дошкольников в процессе игровой деятельности.



В издании представлен материал, направленный на развитие связной речи детей с помощью моделей (картинок). Данный способ обучения обеспечивает успешное освоение дошкольниками знаний об объектах и явлениях окружающего мира, учит передавать эти знания с помощью речевых высказываний.

ISBN 978-985-520-360-6



9 789855 203606

«Образовательная компания «Содействие» приглашает к взаимовыгодному сотрудничеству авторов и специалистов для организации продаж.

С нами можно связаться по телефонам:

8 (02351) 2-97-81, 2-40-67,

8 (02351) 2-42-46 (тел./факс),

8 (029) 163-47-22, 8 (029) 234-47-22.

E-mail: oks_rig@mail.ru, oks_pirl@mail.ru