



МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ГОРОД КРАСНОДАР

«ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА № 177»
им. Ковалева, 8, г. Краснодар, 350062, тел/факс(861)226-14 -67

**«Игра как средство развития познавательно-речевой активности детей
старшего дошкольного возраста с ТНР»**

Методическая разработка

Автор: Киселёва Елена Валерьевна

Должность: учитель – логопед

Квалификационная категория: высшая

Соавтор: Демченкова Елена Владимировна

Должность: воспитатель

Квалификационная категория: высшая

Киселёва Е.В. - педагогический стаж: 27 лет

Демченкова Е.В. – педагогический стаж 26 лет

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
Раздел 1. Познавательное-речевое развитие дошкольников	5
1.1 Основные задачи познавательного – речевой деятельности	5
1.2. Направления по развитию познавательного-речевой деятельности	6
Раздел 2. Особенности познавательного – речевого развития детей с ТНР.....	8
Раздел 3 Особенности игровой деятельности дошкольников с ТНР.....	11
Раздел 4 Развитие речевой активности у дошкольников с ТНР через использование познавательного-исследовательской деятельности при коррекции звукопроизношения	13
Раздел 5. Использование многофункциональных дидактических игр на этапе автоматизации и дифференциации звуков у дошкольников с ТНР.....	15
Заключение	19
Список литературы	20
Приложение	22
Приложение 1. Перспективное планирование игр по развитию познавательного-речевой активности детей с ТНР	22
Приложение 2 Календарное планирование индивидуальной работы по коррекцию звукопроизношения	28
Приложение 3. Карточка игр по развитию познавательного-речевой активности при автоматизации и дифференциации звуков	34
Приложение 4. Карточка игр на развитие зрительной памяти	37
Приложение 5. Конспекты игр-занятий на развитие познавательного-речевой активности.....	40
Приложение 6. Задания по развитию познавательного-речевой активности при коррекции звукопроизношения	60
Приложение 7. Карточка игр и упражнений на развитие познавательного – речевой активности детей старшего дошкольного возраста	74
Приложение 8. Консультации родителям.....	167
Приложение 9. Советы педагогов	179

Введение

Дошкольный возраст является уникальным периодом развития личности ребенка, так как в этот период формируются представления ребенка об окружающем мире, происходит его интенсивное физическое и психическое развитие. Одной из граней его развития является формирование у дошкольника познавательных интересов.

Проблема развития познавательного интереса – одна из наиболее трудных в педагогике, так как она отражает очень сложные взаимодействия психофизиологических, биологических и социальных условий развития. Ее разработке посвятили свои труды многие ученые: Л.И. Божович, Л.А. Вегнер, Е.Н. Кабанова-Меллер, А.А. Люблинская, Г.М. Чуткина и др.

Познавательный интерес ребенка выражается в стремлении узнать новое, узнать непонятное о качествах, свойствах предметов и явлений действительности, в желании понять их суть, найти имеющиеся между ними отношения и связи. Между уровнем развития познавательного интереса и приобретением ребенком знаний об окружающем мире существует взаимосвязь. С одной стороны, благодаря познавательному интересу у ребенка значительно расширяется кругозор, с другой стороны, знания - важнейший "строительный материал", который является фундаментом развития познавательного интереса. Прочные знания - основа активности ребенка, они способствуют проявлению живого интереса к действительности. Под влиянием познавательного интереса знания ребенка становятся более глубокими, яркими, образными. Процесс их приобретения также претерпевает существенные изменения, так как познавательный интерес активизирует многие проявления психики: восприятие, внимание, память, воображение. При наличии интереса восприятие ребенком предметов, явлений окружающего мира становится более полным, точным. Он легче и точнее запоминает интересный материал, быстро и образно его воспроизводит. Чем обширнее кругозор ребенка, тем больше развит у него и познавательный

интерес, так как условием его возникновения является установление связи между имеющимся опытом и вновь приобретенными знаниями, нахождение в привычном, хорошо знакомом предмете, новых сторон, свойств, отношений.

Обладая огромной побудительной силой, интерес заставляет ребенка активно стремиться к познанию, искать способы и средства удовлетворения "жажды знаний". О том, что волнует дошкольника, он часто спрашивает взрослых, просит их прочитать, рассказать. В вопросах познавательного характера, задавая которые, ребенок стремится к получению новых знаний, проявляется его пытливость, любознательность. "Возникновение вопроса", - пишет известный психолог С. Л. Рубинштейн, - есть верный признак начинающейся работы мысли и зарождающегося понимания". В настоящее время учеными доказано, что нет ни одной области действительности, которой не интересовался бы ребенок. На протяжении дошкольного возраста вопросы меняются по форме и по содержанию.

Раздел 1. Познавательно-речевое развитие дошкольников

Развитие познавательно – речевой деятельности является одним из важнейших разделов дошкольной педагогики и направлен он на умственное развитие ребёнка. Чем лучше будет организована познавательно – речевая деятельность детей, тем выше гарантии успешности школьного обучения.

Приёмы, используемые при формировании познавательно – речевого развития, традиционны:

- наглядные: наблюдения, рассматривание картин, демонстрация фильмов, презентаций
- практические: упражнения, игры, эксперименты и опыты, моделирование, проектная и исследовательно – поисковая деятельность
- словесные: рассказ, чтение, вопросы, беседы, использование художественного слова.

1.1 Основные задачи познавательно – речевой деятельности

1. Обогащать познавательную сферу детей информацией через занятия, наблюдения, экспериментальную деятельность, речь.

2. Обогащать эмоционально – чувственный опыт в процессе непосредственного общения с предметами, явлениями, людьми.

3. Помочь упорядочить сведения об окружающем мире, формировать представления его целостности.

4. Формировать бережное отношение к окружающему миру, закреплять положительные эмоции, умение их проявлять.

5. Создать условия, способствующие выявлению и поддержанию интересов, проявлению самостоятельности в познавательно – речевой деятельности .

6. Поддерживать условия для развития познавательно – речевых процессов дошкольников во всех видах деятельности.

Развивать речь ребёнка, не включая его в познавательную деятельность, невозможно, так как речь сопровождает и совершенствует познавательную деятельность детей, делая её более целенаправленной и осознанной.

1.2. Направления по развитию познавательно-речевой деятельности

Чтобы правильно организовать познавательно – речевое развитие, можно выделить следующие направления:

1. Речь самого педагога, имеющая обучающую и воспитательную направленность. Главным является качество языкового содержания, обеспечивающее высокие результаты труда. Дошкольник, проводящий большую часть времени в детском саду, общаясь с воспитателем, учится у него многому, в том числе и культуре речи. Ребёнок воспринимает речь взрослого как образец. Педагог должен говорить правильно, не искажая звуков, не съедая окончаний. Особенно чётко нужно произносить длинные или незнакомые слова, вводимые в детский словарь.

2. Формирование представлений об окружающем мире. Дошкольник каждый день сталкивается с новыми для себя предметами и явлениями. Но накопление знаний и представлений без соответствующего руководства будет поверхностным или ошибочным. Главная задача педагога состоит в последовательном увеличении запаса знаний у детей, их упорядочении, систематизации.

3. Развитие любознательности. Любознательность – качество, присущее всем детям. Оно выражается в активном интересе к окружающему миру, в стремлении всё рассмотреть, потрогать, привести в действие. Задача воспитателя – поддержать любознательность ребёнка, организуя его деятельность, стараясь вовремя и доступно отвечать на возникающие вопросы, направлять детские мысли на самостоятельный поиск ответа и умение делать выводы.

4. Сенсорное воспитание. Для ребёнка – дошкольника познание окружающего мира начинается с ощущения и восприятия. Чем выше уровень их развития, тем богаче возможности познания окружающего мира. В содержание сенсорного воспитания входит развитие слуховой и тактильной чувствительности, т.е. умение различать и называть качества предметов.

5. Игра. Одним из самых действенных средств познавательно – речевого развития дошкольников является игра. Во время игры ребёнок имеет возможность отразить свои знания об окружающем мире, поделиться ими с товарищами, найти единомышленников по интересам. Отдельные виды игр по – разному действуют на познавательно – речевое развитие.

Сюжетно – ролевые игры расширяют представления об окружающем мире, способствуют развитию речевого диалога.

Игры – драматизации способствуют более глубокому пониманию смысла обыгрываемых произведений и активизируют речь.

Строительно – конструктивные игры развивают конструктивные способности, расширяют знания о геометрических формах и пространственных отношениях.

Дидактические игры занимают особо важное место в этой работе, так как обязательным элементом в них являются познавательное содержание и умственные задачи. Многократно участвуя в игре, ребёнок прочно осваивает знания, которыми он оперирует. А, решая умственную задачу в игре, он научится запоминать, воспроизводить, классифицировать предметы и явления по общим признакам.

Игры – эксперименты – особая группа игр, которые очень эффективны в решении познавательно – речевых задач, а также интересны и увлекательны для старших дошкольников, так как при этом они имеют возможность научиться видеть проблему, решать её, анализировать и сопоставлять факты, делать выводы и добиваться результата.

Для детей дошкольного возраста познавательно – речевое развитие – это сложный комплексный феномен, включающий в себя формирование

умственных процессов. Но, если педагог подходит к решению этого раздела грамотно и творчески, то проблем в усвоении знаний у детей не возникает.

Раздел 2. Особенности познавательно – речевого развития детей с ТНР

В настоящее время увеличивается количество детей со сложной структурой дефекта речи. Дети с ТНР – это особая категория детей с отклонениями в развитии, у которых сохранен слух, первично не нарушен интеллект, но есть значительные речевые дефекты, влияющие на становление психики.

Дети с ТНР характеризуются раздражительностью, повышенной возбудимостью, двигательной расторможенностью, часто эмоционально неустойчивы.

Речевые нарушения негативно влияют на развитие умственных способностей, у детей отмечается недостаточная устойчивость внимания, ограниченные возможности его распределения, снижена вербальная память, страдает продуктивность запоминания. Дети с трудом сосредотачиваются на анализе условий, поиске различных способов и средств решения. Им гораздо труднее сосредоточить внимание на выполнении задания в условиях словесной инструкции, чем в условиях зрительной.

Дети с речевым недоразвитием отличаются от сверстников менее сформированной мотивацией, низкой познавательной активностью. Патология речи снижает успеваемость в школе и зачастую является причиной школьной дезадаптации.

Дети с ТНР имеют ряд психологических особенностей, которые затрудняют формирование речевой деятельности и требуют целенаправленной коррекции.

У данной категории детей отмечаются серьезные проблемы в развитии восприятия (слухового, зрительного, кинестетического, фонематического и

др.), т.е. в формировании представлений о предметах и явлениях окружающего мира.

У детей с ТНР выявлены трудности в пространственной ориентации. Дети в основном затрудняются в дифференциации понятий «право» и «лево», обозначающих месторасположения объектов. Также возникают трудности в ориентировке в собственном теле, особенно при усложнении заданий.

Исследование памяти у детей с тяжелыми нарушениями речи обнаруживает, что объём их зрительной памяти практически не отличается от нормы. Исключение касается возможности продуктивного запоминания серии геометрических фигур. Также отмечается, что, чем ниже уровень речевого развития у детей с ТНР, тем более снижается и уровень слуховой памяти. Дети часто забывают сложные инструкции (трёх – четырёхступенчатые), опускают некоторые их элементы и меняют последовательность предложенных заданий, не прибегают к речевому обобщению в целях уточнения инструкции.

У детей с ТНР отмечается низкий уровень словесной памяти, что носит специфический речевой характер. При относительной сохранности смысловой, логической памяти у детей снижена вербальная память, страдает продуктивность запоминания.

Связь между речевыми нарушениями и другими сторонами психического развития проявляется также в специфических особенностях мышления. Дети:

- отстают в развитии словесно – логического мышления;
- с трудом овладевают мыслительными операциями (анализом и синтезом, сравнением и обобщением, классификацией);
- обнаруживается недостаточный объём сведений об окружающем, о свойствах и функциях предметов действительности;
- возникают трудности в установлении причинно – следственных связей явлений;
- трудности в формировании математических представлений, развитии логического мышления

Развитию детского воображения способствует своевременное формирование речевого навыка, а задержка речи приводит к его отставанию. Рассказы таких детей отличаются бедностью замысла и содержания. Они плохо понимают переносные значения слов, метафор и испытывают трудности в составлении творческих рассказов. Это объясняется бедностью словарного запаса, упрощённостью фраз, нарушениями грамматического строя речи.

У большинства детей отмечается нарушения в развитии двигательной сферы, т.е. общей и мелкой моторики (плохая координация движений, снижение скорости и ловкости при их выполнении).

Наибольшие трудности выявляются при выполнении упражнений для пальцев и кистей рук, сопровождающихся словесной инструкцией.

У дошкольников с ТНР наблюдается невысокий уровень развития игровой деятельности: низкая речевая активность в ходе игр, неумение организовать сюжетно-ролевую игру, отказ от участия в играх вербального характера.

Работая с детьми с ТНР и сталкиваясь с проблемами в их обучении, приходится искать вспомогательные средства, облегчающие и систематизирующие процесс усвоения детьми знаний.

Одним из основных показателей уровня развития умственных способностей ребенка можно считать богатство его речи. Для ребёнка хорошо сформированная связная речь – это успех в обучении.

Раздел 3 Особенности игровой деятельности дошкольников с ТНР

Игры имеют большое значение в умственном, нравственном, физическом и эстетическом воспитании детей. По уровню развития игровых действий ребёнка можно определить его готовность к школьному

обучению, ибо, по мнению авторов, основные предпосылки для перехода к учебной деятельности формируются в рамках игры. Игра как форма деятельности ребёнка способствует гармоничному развитию его психики, личностных черт, интеллекта.

Проблема же игровой деятельности у детей с речевыми нарушениями представляет для науки большой интерес и является одним из актуальных вопросов на современном этапе.

Дети с нарушениями речи в большинстве случаев интеллектуально сохранны, следовательно, потребности в игре у них такие же, как у сверстников. Поэтому у таких дошкольников игровая деятельность сохраняет своё значение как необходимое условие всестороннего развития личности и интеллекта.

Речевой дефект приводит к изменениям в психической сфере, а именно к появлению таких черт, как повышенная раздражительность, возбудимость, замкнутость, депрессивные состояния, негативизм, заторможенность, психическая истощаемость, чувство ущемлённости и прочее.

Нарушение звукопроизношения, недостаточно четкое восприятие звукового образа слов, ограниченность словаря, полное или частичное отсутствие грамматических форм, а также изменение темпа речи, её плавности – всё это, в разной степени выраженное у данных детей, влияет и на их игровую деятельность, порождает особенности поведения в игре.

В частности, об этом свидетельствуют наблюдения Г. В. Косовой. Ослабленность условно-рефлекторной деятельности, замедленная дифференцировка, нестойкость памяти затрудняют включение этих детей в коллективные игры. Нарушения общей и речевой моторики, особенно при дизартрии, вызывают быстрое утомление.

Дети с пониженной активностью коры, склонные к тормозным процессам, проявляют в игре робость, вялость. Их движения скованны, они быстро утомляются. Детям с повышенной возбудимостью не хватает

сосредоточенности, внимания и настойчивости в доведении игры до конца. Неуравновешенность, двигательное беспокойство, суетливость, речевая утомляемость затрудняют включение их в коллективную игру. Такие дети требуют частой смены раздражителей.

Игровая деятельность детей с ТНР складывается только при непосредственном воздействии направляющего слова взрослого и обязательном повседневном руководстве ею. На первых порах игровые действия протекают при очень ограниченном речевом общении, что порождает сокращение объёма игр и их ограниченность. Основные свои знания и впечатления такие дети получают в целенаправленной игровой деятельности, когда у них возникает потребность в словесном общении, закрепляются речевые навыки, полученные на логопедических занятиях.

Таким образом, можно сформулировать две основные задачи, стоящие перед педагогами в их коррекционной работе с дошкольниками.

1. Необходимо широко использовать игры, при этом следует помнить об их значимости как средстве физического, умственного, нравственного и эстетического воспитания детей.

В процессе игры необходимо учитывать возможные особенности поведения детей с различными речевыми расстройствами.

Опыт показывает, что игра может проводиться как самостоятельное, предваряющее или закрепляющее занятие, а также как отдых. Очень важно в логопедической работе применять её как основное средство коррекции речевых нарушений.

Раздел 4 Развитие речевой активности у дошкольников с ТНР через использование познавательно-исследовательской деятельности при коррекции звукопроизношения

Одно из обязательных условий эффективности системы коррекционного обучения и воспитания детей дошкольного возраста с нарушениями речи —

высокий уровень их речевой и познавательной активности. В современных исследованиях понятие «речевая активность» рассматривается в двух взаимосвязанных аспектах: с одной стороны, это свойство личности, проявляющееся в способности высказываться и воспринимать речь другого субъекта речевой коммуникации; с другой — качественно-количественная характеристика речевой деятельности. Обучение детей с ТНР состоит в побуждении их к речемыслительной активности в различных сферах индивидуальной и коллективной учебной деятельности, с использованием проблемных ситуаций, речевых игр, исследовательской деятельности, специальных упражнений, которые обеспечат успешность формирования речевой и познавательной активности у детей на этапе подготовки к школе. Основные направления исследовательской деятельности, которые используются в ДОУ, на логопедических занятиях с детьми с тяжёлыми нарушениями речи.

1. Первое направление исследовательской деятельности — это исследование собственного артикуляционного аппарата. Оно происходит на индивидуальных занятиях, с использованием зеркала. Дети сидят перед зеркалом внимательно изучают свой аппарат, исследуют губы, язык, верхние и нижние зубы, твердое и мягкое небо. Логопед лишь подсказывает, какие опыты можно произвести на речевом аппарате, но что происходит с тем или иным органом, какое участие в произнесении звуков принимают гортань, зубы, язык, губы, дети видят сами и также самостоятельно делают необходимые выводы.

Работа проводится в три этапа: Вначале ребята просто находят органы, участвующие в образовании звуков, рассматривают их. Далее, с помощью артикуляционной гимнастики исследуют, как открывается и закрывается рот, как сжимаются и растягиваются губы, в каких направлениях может двигаться язык, какова роль всех органов при произнесении тех или иных звуков. Завершается работа экспериментом, какие звуки можно произнести, а какие нельзя, если сжать губы пальцами и не позволять открываться рту, если зажать

нос, если не двигать языком, для чего последовательно прижимать его, то к нижним зубам, то к верхним. Итак, очень важно дать ребенку посмотреть, пощупать, послушать.

2. Второе направление — это исследование неречевых звуков. Развитие фонематического восприятия. Для этого логопед использует разные предметы, которые производят звуки, разные по тембру, по громкости, по высоте. Это могут быть: бубен, листы бумаги, колокольчики, свистульки, стеклянные и пластиковые бутылочки, коробочки от киндер-сюрпризов, дудки и многое другое. Восприятие и анализ этих звуков способствует усвоению фонематических различий, а самостоятельная попытка их копировать и воспроизводить готовит речевой аппарат к освоению шипящих, свистящих, сонорных звуков. Если у ребенка отмечается нарушение звуковосприятия, то логопед предлагает отвернуться ребенку, а сам извлекает какой — либо звук, а затем предлагает определить, какой предмет он использовал. Любят дети игру «шумящие баночки», где дети находят одинаково звучащие ёмкости от киндер-сюрпризов.

3. Третье направление — исследование речевого дыхания. Для изучения речевого дыхания в разных ситуациях дети надувают шары, дуют на комки ваты, ленточки, ручку, тяжелый кубик, загоняют ватные шарики в рот животных в игре «Накорми животное», тем самым регулируют воздушную струю и готовят аппарат к постановке звуков.

4. Четвертое направление- трансформация букв и слов. Большие возможности для развития познавательно исследовательской деятельности детей дает трансформация букв и слов.

- Первое направление – это конструирование букв из разного материала. Это могут быть: счетные палочки, шнурки, камешки марблс, мозаика, пуговицы, карандаши, кирпичики, гнущаяся проволока, различный природный материал. Чем активнее ребенок, тем богаче набор предметов. Здесь создается ситуация выбора, из чего выложить буквы. По мере накопления опыта появляется способность к мысленному моделированию,

когда ребята, не прикасаясь к предметам, догадываются, какие из них удастся изогнуть нужным способом, хватит ли длины. Как усложнение задания, можно предложить выложить ту же букву с помощью иных приемов и материалов. Так в процессе исследовательской деятельности логопедическая задача — запомнить внешний вид и начертания букв.

- Второе направление - трансформация букв: как из одной буквы получить другую (передвинуть палочку, что-то добавить, или убрать, заменить один предмет другим).

Раздел 5. Использование многофункциональных дидактических игр на этапе автоматизации и дифференциации звуков у дошкольников с ТНР.

Игра-ведущая деятельность дошкольника, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта. Игра – отражение жизни. Здесь все «как будто», «понарошку», но в этой условной обстановке, которая создается воображением ребенка, много настоящего; действия играющих всегда реальны. Игра для ребенка - это вид активности и возможности узнать окружающий мир.

В совместных играх формируются:

- коммуникативные навыки детей;
- их умение учитывать желания и мнения других людей;
- согласовывать свои действия с действиями партнеров, улаживать конфликты и т. д.

Работа логопеда нуждается в использовании игровых приемов. Именно благодаря тому, что педагог общается в этот момент с ребенком «на равных», преодолевается скованность и застенчивость детей .

Создание на каждом из этапов логопедического воздействия целенаправленных игровых ситуаций, формирует у детей навыки правильной, самостоятельной речи, побуждает к познавательной активности.

При автоматизации используются упражнения и игры, которые направлены на автоматизацию звуков изолированно, в слогах, словах, предложениях и речи.

При автоматизации изолированно я использую игры :

- длинный-короткий - произнесение звука длительно или коротко.

– вертелки-крутилки

-тактильные дорожки – используется коробка от конфет, внутри коробки приклеены губки разной структуры, сверху гласные буквы,

В зависимости от того какой звук автоматизируем прикрепляем соответствующую букву и произносим с определенной гласной на дорожке, если А, ребенок проводит пальчиком по дорожке вверх-прямые слоги, вниз-обратные.

- палитра- прикрепляем соответствующую букву и повторяем с соответствующей гласной, если цифра 1 один раз- РА, если 2, то РО, РО, при этом можно шагать пальчиком.

- коврик для мытья посуды – используется по тому же принципу с добавлением ориентировки в пространстве. Например: два шага вниз, 5 шагов вправо и в зависимости от того какая гласная произносим слог РА или АР, так же АРА.

Так же применяется картинка с домиками, на середину выставляется звук, который мы автоматизируем, далее к какой гласной причаливает лодочка такие слоги произносим.

- лесенка с гласными– пальчики поднимаются по лесенке вверх-прямые слоги, вниз по лесенке- обратные слоги.

Автоматизация в словах.

Игра-«Рыбалка» – с какой картинкой поймали рыбку такое слово на соответствующий звук ребенок произносит.

Прищепки– ребенок берет цветок называет картинку и цветочек прикрепляем прищепкой к подставке.

Игра «Обжорки» все ребята любят чипсы и в этой игре используется коробка из-под чипсов и чипсы из гофрированной бумаги, ребенок достает чипсу и называет картинку.

Игра Вешалка. По такому же принципу используется вешалка с прищепками.

Коврик для посуды применяется так же, как в слогах, только здесь ребенок находит по расположению картинку и называет ее.

Игра с мячиками «Закинь мяч в корзину»– ребенок берет мячик, называет картинку на звук и закидывает мяч в корзину.

Автоматизация в предложении.

К картинке прикрепляются прищепки и ребенок проговаривает предложение, если это Ракета, можно сказать (на ракете прилетел поросенок, крокодил и т. д).

Волшебный экран – в игре используются черно-белые картинки и цветные пленки и проговариваются фразы, например (было яблоко белое, стало красное), был ежик белый, стал зеленый) все зависит от того какой звук автоматизируется.

Дифференциация звука

Для этого используются губки, мягкие игрушки, резиновые игрушки, ребенок повторяет слово и нажимает пальчиками на предмет и с заданным звуком, например: тортик-звук С, а булочка звук Ш или желтая лягушка звук Ж, зеленая звук З.

Тактильные коврики, если произносим звук Ш- раскрываем ладошки, если звук С- сжимаем кулачки.

Звуковые схемы. Используются формочки для льда, палитры и шарики мягкие и колючие, губки трех цветов.

Так же можно использовать прищепки, силиконовые шнурки, коробки от конфет, резиночки, колечки трех цветов.

Игра « Морское путешествие» чтение слогов с соответствующей буквой.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Повышение активности посредством включения ребенка в игровую ситуацию, формирование игровой мотивации, способствующей развитию самоконтроля, обеспечивают:

Оптимальность коррекционного процесса

Сокращение продолжительности процесса автоматизации.

В ходе занятий с использованием игры создаются благоприятные условия для речевого общения детей, для активизации и развития их речи.

Использование игр и игровых упражнений на занятиях и вне занятий способствовало формированию звуковой стороны речи, что положительно повлияло на развитие речи, у детей повысился интерес к игре, пробудилась потребность постоянного общения со звуком и желание постоянно совершенствовать правильное звукопроизношение.

Таким образом, при использовании дидактической игры создаются благоприятные условия для закрепления правильного произношения всех звуков, для чистого и внятного произнесения слов, устранения речевых нарушений.

Исходя из этого, проблема целесообразного и адекватного использования дидактических игр, игровых приемов при развитии познавательно-речевой активности на разных этапах логопедической работы приобретает большое теоретическое и практическое значение.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1.Брежнева, О. В. Формирование познавательной активности у старших дошкольников // Дошкольное воспитание. — 2008. — № 2. — С. 12.

2.Смирнова Е.М. «Детская психология: учеб. для студ. высш. пед. учеб. заведений, обучающихся по специальности «Дошкольная педагогика и

психология» - М.: гуманитар. изд. Центр ВЛАДОС, 2006. – 366с. – (учебник для вузов).

3. Стребелева Е.А., Венгер А.Л., Екжанова Е.А. Специальная дошкольная педагогика/под.ред. Стребелевой Е.А. – М. Издательский центр «Академия», 2006.

4. Примерная адаптированная основная образовательная программа дошкольного образования детей с тяжелым нарушением речи.

5. Чиркина Г.В. – Программы дошкольных образовательных учреждений компенсирующего вида для детей с нарушением речи. Коррекция речевых нарушений. – М.: Просвещение, 2009.

6. Смелая. О.В. Развитие речевой активности у дошкольников с ТНР через использование познавательно-исследовательской деятельности в работе учителя-логопеда / О.В. Смелая, Н.В. Гриднева. /Вопросы педагогики. – 2020.

7. Заводчиков, О. Индивидуальный подход к развитию речи детей / О. Заводчиков // Дошкольное воспитание. - 2014. - № 4. - С. 21-25.

8. Лалаева, Р. И. Формирование правильной разговорной речи у дошкольников / Р. И. Лалаева, Н. В. Серебрякова. – Ростов-на-Дону : Феникс, 2004. – 290 с.

Приложение 1 . Перспективное планирование игр по развитию познавательно-речевой активности детей с ТНР

ТЕМА	РЕЧЬ	ВОСПРИЯТИЕ	ВНИМАНИЕ	ПАМЯТЬ	МЫШЛЕНИЕ	ВООБРАЖЕНИЕ
ОСЕНЬ. ОСЕННИЙ ЛЕС.	«Назови действие»	«Дорисуй-ка»	«Что изменилось?»	«Осенние приметы»	«Дождливая погода»	«Я – кленовый листочек»
ПЕРЕЛЁТНЫЕ ПТИЦЫ.	«Ответь на вопросы»	«Мозаика» «Чей голос?»	«Нелепицы»	«Угадай птицу»	«Какая птица лишняя?»	«Выложи птицу»
ОВОЩИ. ОГОРОД.	«Поварёнок»	«Хлопай в ладоши»	«Доскажи словечко»	«Интересные загадки»	«Что сажают в огороде?»	«Неоконченный рисунок»
ФРУКТЫ .САД.	«Сосчитаем фрукты»	«Чудесный мешочек»	«Узнай по описанию»	«В борщ или в компот?»	«Подбери одежду»	«Танец»
ГРИБЫ. ЯГОДЫ.	«Узнай ягоду по описанию»	«Сложи грибы»	«Назови гриб»	«Выдели и запомни названия грибов»	«Сравни ягоды»	«За грибами»

ДОМАШНИЕ ЖИВОТНЫЕ И ИХ ДЕТЁНЫШИ.	«Что ни шаг, то зверь»	«Бурёнки»	«Узнай домашних животных»	«Отгадай, кто это?»	«Кто лишний?»	Игра- драматизация. Разыгрывание по ролям стихотворения И.Жукова «Киска»
ДИКИЕ ЖИВОТНЫЕ И ИХ ДЕТЁНЫШИ.	«Подбери словечко»	«Сложи картинку»	«Доскажи словечко»	«Назови по порядку»	«Узнай зверя по описанию»	«Сказочное животное»
ОДЕЖД А.	«Из чего – какое?»	«Чего не хватает?»	«Про кого я говорю?»	«Чего не стало?»	«Когда это носят?»	«Опиши одежду»
ОБУВЬ.	«Много – один»	«Что обувает?»	«Отгадайте одежду, обувь или головной убор»	«Кто больше назовёт?»	«Собери картинку»	«Выдумай историю»
ЗИМА.	«Назови зимние слова»	«Перечисли, что спряталось на рисунке»	«Исправь ошибки»	«Закончи пословицу о зиме»	«Когда это бывает?»	«Придумай рассказ»

ЗИМУЮЩИЕ ПТИЦЫ.	«Назови ласково»	«Где какая птица находится?»	«Что склевали птицы?»	«Подскажи словечко»	«Закончи предложения»	«В зимней столовой»
ЖИВОТНЫЕ ХОЛОДНЫХ СТРАН.	«Составь предложение»	«Сложи картинку»	«Кто это такой?»	«Кто на Севере живёт?»	«Бывает ли это на Севере?»	«Волшебные кляксы»
НОВОГОДНИ И ПРАЗДНИК	«Подбери признаки»	«Новогодняя гирлянда»	«Подскажи словечко»	«Бусы»	«Придумай загадку»	«Волшебники»
РЫБЫ.	«Рыболов»	«Найди»	«Отгадай загадку»	«Кто где живёт?»	«Продолжи ряд»	«Сказочная рыбка»
МЕБЕЛЬ.	«Из чего – какой?»	«Узнай предмет»	«Отгадай – ка»	«Чего не стало?»	«Количество, признак, объект»	«Волшебная мозаика»
ПОСУДА	«Гномики»	«Какая посуда?»	«Поручения»	«Что это?»	«Хорошо – плохо»	«Поварята»

ТРАНСПОРТ.	«Узнай по описанию»	«Сравни и опиши»	«Четвёртый лишний»	«Тише едешь, дальше будешь»	«Скажи одним словом»	«Путешествие автомобиля по волшебной дорожке»
ПРОФЕССИИ.	«Перечисли профессии на выбранную букву»	«Исправь ошибки»	«Правда или нет?»	«Кому что нужно для работы?»	«Подскажи словечко»	«Угадай, кто я?»
НАША АРМИЯ.	«Кого в армии много?»	«Соберём картинку»	«Что нужно артиллеристу?»	«Отгадай военную профессию»	«Образуй новое слово»	«Кем я буду в армии служить?»
СТРОЙКА. СТРОИТЕЛЬНЫЕ ПРОФЕССИИ.	«Подбери глагол»	«Выдели и назови слова, противоположные по смыслу»	«Найди свой дом»	«Путешествие по сказкам»	«Что будет, если...?»	«Не скажу, а покажу»
СЕМЬЯ. ЖЕНСКИЙ ДЕНЬ 8 МАРТА.	«Назови семью»	«Мама»	«Поймай звук»	«Как зовут членов семьи»	«Назови ласково»	«Если нет единства»

ХЛЕБ.	«Какой хлеб?»	«Разложи блинчики»	«Узнай профессию»	«Что сначала, что потом?»	«Кому что нужно для работы?»	«Что мы делали, не скажем, а как делали – покажем»
КОСМОС.	«Посчитай от 1 до 5»	«Устрани пробоину»	«Найди свою звезду»	«Разложи планеты на орбитах»	«Доскажи словечко»	«Космос»
КОМНАТНЫЕ РАСТЕНИЯ.	«Магазин: «Цветы»»	«Собери растение из частей»	«Найдите, что опишу»	«Где спрятано растение?»	«Отгадайте, что за растение?»	«Сказочное растение»
НАСЕКОМЫЕ.	«Подбери признаки»	«Чудесный мешочек»	«Кто лишний?»	«Насекомые»	«Отгадай – ка»	«Заколдованный лес»

КРАСНОДАРСКИЙ КРАЙ. КРАСНОДАР.	«Опиши и угадай»	«Наш Краснодар»	«Деревья нашего края»	«Что за ягода такая?»	«Казачья горница»	«Собери узор на рушнике»
ПРАВИЛА ДОРОЖНОГО ДВИЖЕНИЯ.	«Подбери действие»	«Играй, да смекай!»	«Дорога к бабушке»	«Весёлый жезл»	«Продолжи предложение»	«Где мы были, мы не скажем, на чём ехали – покажем»
ШКОЛА.	«Кто работает в школе?»	«Поймай звук»	Школьные принадлежности»	«Собери рюкзак в школу»	«Копилка первоклассника»	«Школьные чувства»
ЛЕТО.	«Без чего не бывает лета?»	«Хлопаем – топаем»	«Скажи, какой?»	«Кто больше?»	«Найди причину»	«Отгадай загадки, нарисуй отгадки»

Приложение 2 Календарное планирование индивидуальной работы по коррекцию звукопроизношения

Календарное планирование индивидуальной работы на период октябрь – декабрь

№ недели	октябрь	ноябрь	декабрь
1	<p>Артикуляционная гимнастика: «Заборчик», «Трубочка», «Улыбка», «Улыбка – трубочка», «Накажи непослушный язычок», «Лопатка», «Постучи в заборчик».</p> <p>Упражнения для развития речевого дыхания: «Подуй на вертушку», «Насос», «Загони мяч в ворота».</p> <p>Массаж на расслабление мышц языка.</p>	<p>Артикуляционная гимнастика: «Улыбка – трубочка», «Накажи непослушный язычок», «Лопатка», «Постучи в заборчик», «Горка», «Почистим нижние зубы», «Качели», «Лодочка»</p> <p>Упражнения для развития речевого дыхания: «Насос», «Загони мяч в ворота», «Подуй через трубочку», «Сдуй снежинку».</p> <p>Массаж на расслабление мышц языка.</p> <p>Самомассаж: «Открой языком заборчик», «Дотянись до носа»</p>	<p>Артикуляционная гимнастика: «Улыбка – трубочка», «Накажи непослушный язычок», «Лопатка», «Постучи в заборчик», «Горка», «Почистим нижние зубы», «Качели», «Лодочка», «Язык перешагивает через зубы»</p> <p>Упражнения для развития речевого дыхания: «Насос», «Загони мяч в ворота», «Подуй через трубочку», «Сдуй снежинку».</p> <p>Упражнять в произношении звука С.</p>
2	<p>Артикуляционная гимнастика: «Заборчик», «Трубочка», «Улыбка», «Улыбка – трубочка», «Накажи непослушный язычок», «Лопатка», «Постучи в заборчик», «Горка».</p> <p>Упражнения для развития речевого дыхания: «Подуй на вертушку», «Насос», «Загони мяч в ворота».</p> <p>Массаж на расслабление мышц языка.</p>	<p>Артикуляционная гимнастика: «Улыбка – трубочка», «Накажи непослушный язычок», «Лопатка», «Постучи в заборчик», «Горка», «Почистим нижние зубы», «Качели», «Лодочка»</p> <p>Упражнения для развития речевого дыхания: «Насос», «Загони мяч в ворота», «Подуй через трубочку», «Сдуй снежинку».</p> <p>Массаж на расслабление мышц языка.</p> <p>Самомассаж: «Открой языком заборчик», «Дотянись до носа»</p>	<p>Артикуляционная гимнастика: «Улыбка – трубочка», «Накажи непослушный язычок», «Лопатка», «Постучи в заборчик», «Горка», «Почистим нижние зубы», «Качели», «Лодочка», «Язык перешагивает через зубы»</p> <p>Упражнения для развития речевого дыхания: «Насос», «Загони мяч в ворота», «Подуй через трубочку», «Сдуй снежинку».</p> <p>Упражнять в произношении звука С в звукосочетаниях (С в конце звукосочетаний)</p>

3	<p>Артикуляционная гимнастика: «Заборчик», «Трубочка», «Улыбка», «Улыбка – трубочка», «Накажи непослушный язычок», «Лопатка», «Постучи в заборчик», «Горка».</p> <p>Упражнения для развития речевого дыхания: «Подуй на вертушку», «Насос», «Загони мяч в ворота».</p> <p>Массаж на расслабление мышц языка.</p>	<p>Артикуляционная гимнастика: «Улыбка – трубочка», «Накажи непослушный язычок», «Лопатка», «Постучи в заборчик», «Горка», «Почистим нижние зубы», «Качели», «Лодочка», «Язык перешагивает через зубы».</p> <p>Упражнения для развития речевого дыхания: «Насос», «Загони мяч в ворота», «Подуй через трубочку», «Сдуй снежинку».</p> <p>Массаж на расслабление мышц языка.</p> <p>Самомассаж: «Открой языком заборчик», «Дотянись до носа».</p>	<p>Артикуляционная гимнастика: «Улыбка – трубочка», «Накажи непослушный язычок», «Лопатка», «Постучи в заборчик», «Горка», «Почистим нижние зубы», «Качели», «Лодочка», «Язык перешагивает через зубы».</p> <p>Упражнения для развития речевого дыхания: «Насос», «Загони мяч в ворота», «Подуй через трубочку», «Сдуй снежинку».</p> <p>Упражнять в произношении звука С в звуко сочетаниях (С в конце звуко сочетаний).</p> <p>Упражнения на развитие графических навыков.</p>
4	<p>Артикуляционная гимнастика: «Улыбка», «Улыбка – трубочка», «Накажи непослушный язычок», «Лопатка», «Постучи в заборчик», «Горка», «Почистим нижние зубы».</p> <p>Упражнения для развития речевого дыхания: «Подуй на вертушку», «Насос», «Загони мяч в ворота».</p> <p>Массаж на расслабление мышц языка.</p> <p>Самомассаж: «Открой языком заборчик».</p>	<p>Артикуляционная гимнастика: «Улыбка – трубочка», «Накажи непослушный язычок», «Лопатка», «Постучи в заборчик», «Горка», «Почистим нижние зубы», «Качели», «Лодочка», «Язык перешагивает через зубы».</p> <p>Упражнения для развития речевого дыхания: «Насос», «Загони мяч в ворота», «Подуй через трубочку», «Сдуй снежинку».</p> <p>Упражнять в произношении звука С.</p>	<p>Артикуляционная гимнастика: «Улыбка – трубочка», «Накажи непослушный язычок», «Лопатка», «Постучи в заборчик», «Горка», «Почистим нижние зубы», «Качели», «Лодочка», «Язык перешагивает через зубы».</p> <p>Упражнения для развития речевого дыхания: «Насос», «Загони мяч в ворота», «Подуй через трубочку», «Сдуй снежинку».</p> <p>Упражнять в произношении звука С в звуко сочетаниях (С в конце звуко сочетаний).</p> <p>Упражнения на развитие графических навыков.</p>

5	<p>Артикуляционная гимнастика: «Улыбка», «Улыбка – трубочка», «Накажи непослушный язычок», «Лопатка», «Постучи в заборчик», «Горка», «Почистим нижние зубы»</p> <p>Упражнения для развития речевого дыхания:</p> <p>«Подуй на вертушку», «Насос», «Загони мяч в ворота».</p> <p>Массаж на расслабление мышц языка.</p>		
---	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

Календарное планирование индивидуальной работы на период январь - май

№ недели	январь	февраль	март
1	<p>Артикуляционная гимнастика: «Улыбка – трубочка», «Накажи непослушный язычок», «Лопатка», «Постучи в заборчик», «Горка», «Почистим нижние зубы», «Качели», «Лодочка», «Язык перешагивает через зубы»</p> <p>Упражнения для развития речевого дыхания: «Насос», «Загони мяч в ворота», «Подуй через трубочку», «Сдуй снежинку».</p> <p>Упражнять в произношении звука С в звукосочетаниях (С в разных позициях звукосочетаний).</p> <p>Упражнения на развитие графических навыков.</p>	<p>Автоматизация звука С в конце слов.</p> <p>Автоматизация звука С в начале слов.</p> <p>Упражнять в составлении словосочетаний (согласование прилагательных с существительными).</p> <p>Упражнения на развитие графических навыков.</p>	<p>Постановка звука З (упражнять в произношении звука).</p> <p>Автоматизация звука С в предложениях.</p> <p>Упражнять в составлении предложений с предлогами.</p>
2	<p>Автоматизация звука С в звукосочетаниях (в разных позициях).</p> <p>Упражнять в выделении заданного звука в словах (начало, середина, конец слов).</p> <p>Определение количества слогов в двух-трехсложных словах.</p>	<p>Автоматизация звука С в начале и в конце слов.</p> <p>Определение количества слогов в двух-трехсложных словах.</p> <p>Упражнять в составлении предложений из двух – трех слов.</p>	<p>Автоматизация звука З в слогах.</p> <p>Автоматизация звука С в предложениях.</p> <p>Упражнять в составлении предложений с предлогами.</p>
3	<p>Автоматизация звука С в звукосочетаниях (в разных позициях).</p> <p>Упражнять в выделении заданного звука в словах (начало, середина, конец слов).</p> <p>Определение количества слогов в двух-трехсложных словах.</p> <p>Упражнения на развитие графических навыков.</p>	<p>Автоматизация звука С в начале, середине и в конце слов.</p> <p>Определение количества слогов в двух-трехсложных словах.</p> <p>Упражнять в определении места заданного звука в словах.</p>	<p>Автоматизация звука З в словах.</p> <p>Упражнять в пересказе небольшого текста по вопросам.</p>

4	<p>Автоматизация звука С в конце слов. Упражнять в составлении словосочетаний (согласование прилагательных с существительными). Упражнения на развитие графических навыков.</p>	<p>Автоматизация звука С в словах и словосочетаниях. Учить согласовывать существительные с числительными (по теме). Упражнения на развитие графических навыков.</p>	<p>Дифференциация звуков С – З в слогах. Упражнять в произношении звука Ц.</p>
---	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------

<i>№ недели</i>	<i>апрель</i>	<i>май</i>
1	Постановка шипящих звуков. Артикуляционная гимнастика: «Качели», «Маляр», «Парус», «Грибок». Составление предложений с определениями по теме.	Автоматизация звука Ш в слогах. Упражнять в составлении предложений с предлогами.
2	Дифференциация С – З в словах. Постановка шипящих звуков. Артикуляционная гимнастика: «Качели», «Маляр», «Парус», «Грибок». Составление предложений с определениями по теме.	Автоматизация звука Ш в слогах. Упражнять в составлении предложений с предлогами. Развитие графических навыков.
3	Дифференциация С – З в словах. Постановка шипящих звуков. Артикуляционная гимнастика: «Качели», «Маляр», «Парус», «Грибок». Развитие графических навыков.	Автоматизация звука Ш в конце слов. Упражнять в проведении звукового анализа слов. Развитие графических навыков.
4	Дифференциация С – З в словах. Постановка шипящих звуков. Артикуляционная гимнастика: «Качели», «Маляр», «Парус», «Грибок». Упражнять в подборе картинок с заданным звуком.	Автоматизация звука Ш в словах. Упражнять в проведении звукового анализа слов. Развитие графических навыков.
5	Дифференциация С – З в словах и предложениях. Постановка шипящих звуков. Артикуляционная гимнастика: «Качели», «Маляр», «Парус», «Грибок». Упражнять в подборе картинок с заданным звуком.	

Приложение 3 Картотека игр по развитию познавательно-речевой активности при автоматизации и дифференциации звуков

Игры на развитие познавательно-речевой активности при постановке, автоматизации и дифференциации звуков.

«Прятки»

На столе вперемешку лежат карточки с изображением картинок-символов разных звуков. Ребёнку объясняется, что звуки тоже любят играть в прятки. Вот и сейчас звук «С» («З», «Ш», «Р» и т.д.) хочет поиграть с ним в прятки и спрятался среди других звуков. Ребёнку предлагается найти карточку изображением картинки-символа поставленного звука и произнести этот звук.

«Таблицы»

Ребенку предлагаются таблицы с картинками-символами разных звуков (в файлах), разными рисунками. Обводя определенный рисунок, ребёнок произносит длительно звук. Можно зачеркивать рисунок, можно просто дотрагиваться пальчиком и произносить звук.

«Говорящий карандаш»

Рисуем, обводим разные линии и тянем звук. В этом и других заданиях, требующих рисования, я использую прозрачные пластиковые папки, в которые вкладываю лист с заданием. Ребенок рисует водным маркером. Таким образом, пособие можно использовать многократно.

«Скажи столько же раз»

1 в. Бросить кубик, посчитать точки, сказать заданный звук столько же раз (опора на зрительный анализатор).

2 в. Послушай, сколько раз логопед хлопнет, топнет и т. п. и скажи столько же раз нужный звук (опора на слуховой анализатор).

3 в. Ребенок закрывает глаза. Логопед ударяет несколько раз пальцем по ладошке ребенка. Ребенок считает и проговаривает звук нужное количество раз (опора на кожно-кинестетический анализатор).

«Лесенка».

Игрушка поднимается по лесенке. На каждой новой ступеньке чётко произносится отрабатываемый звук.

«Звуковые дорожки».

Проводим пальчиком по дорожке, произносим отрабатываемый звук.

Использование звукоподражаний:

- Спеть «песенку водички» с-с-с.
- «Накачать насос» с-с-с.
- Позвенеть, как «комар» з-з-з. комарик зь-зь-зь.
- Пошипеть, как змея ш-ш-ш.
- Пожужжать, как жук ж-ж-ж.
- Порычать, как тигр р-р-р. Тигрёнок рь-рь-рь.
- Погудеть, как самолёт л-л-л.

Этап автоматизации звука в слогах:

«Живые звуки»

Для автоматизации звука в слоге необходима карточка, а также картинка с соответствующим изображением. Например; для автоматизации звука [с] берем карточку зеленого цвета с изображением цветов и лейку. Взрослый предлагает ребенку полить цветы. «Как водичка льется?» (сссс). Пока лейку несем к цветку поем песенку водичку (сссс), когда поднесем к цветку произносим тот гласный звук, схема которого размещена на цветке (а; о; у; ы; э; и).

«Скажи столько же раз»

1 в. Бросить кубик, посчитать точки, сказать заданный слог столько же раз (опора на зрительный анализатор).

2 в. Послушай, сколько раз логопед хлопнет, топнет и т. п. и скажи столько же раз нужный слог (опора на слуховой анализатор).

3 в. Ребенок закрывает глаза. Логопед ударяет несколько раз пальцем по ладошке ребенка. Ребенок считает и проговаривает слог нужное количество раз (опора на кожно-кинестетический анализатор).

«Лесенка».

Игрушка поднимается по лесенке. На каждой новой ступеньке чётко произносится заданный слог.

«Звуковые дорожки».

Проводим пальчиком по дорожке, произносим отрабатываемый звук, «дойдя» до гласного произносим его. Этап автоматизации звука в словах:

«Рыбалка».

Удочка с магнитом. Картинки с металлической скрепкой на автоматизируемый звук. Ребёнок вылавливает «рыбку» - называет предмет, изображённый на картинке.

«Лабиринт».

Ребенок, четко произнося изучаемый звук, называет в заданном порядке картинки, перемещая по стрелкам пальчик.

«Веселый счет»

Сколько их, всегда мы знаем – хорошо мы все считаем (одна оса, две осы, пять ос).

«Скажи ласково»

На Гномика посмотри, да ласково назови (самолёт – самолётик, миска – мисочка).

«Один-много»

Мы – волшебники немного: был один, а станет много (самокат–самокаты, коса–косы, нос–носы).

Домино «Один-много», лото «Найди контур», «Слоговые пазлы», «Бродилки», игры с фонариком и т. д.

Этап автоматизации звука в предложении:

«Путаница»

Составить предложение из перепутанных слов;

- «Исправь Звуковичка» - ребёнок исправляет неправильное произношение звука в предложении;

- «Так бывает или нет?» - исправить смысловую оболочку предложения;

- «Дополни предложение» - дополнить предложение недостающим словом;

- «Четвёртый лишний» - составление сложноподчиненных предложений;

- «Верно – не верно» - составление сложноподчиненных предложений

«Что под лупой», «Кого (что) встретил (нашёл) Леопольд?» и т.д.

Приложение 4 Картотека игр на развитие зрительной памяти

Игры на развитие зрительной памяти:

Игра №1 Название игры «Опиши по памяти»

Детям на очень короткое время показывается кукла (или любая другая игрушка, обладающая множеством различным деталей), а затем они по памяти должны ответить на вопросы: какие у куклы волосы, какое платье, какие глаза, были ли банты, туфли, носочки, стоит она или сидит и так далее.

Игра №2 Название игры «Найди картинку»

Ребенку на короткое время показывается картинка, а затем из набора похожих картинок предлагается выбрать ту, которую ему показывали.

Игра №3 Название игры «Запомни картинку»

Ребенку в течение 2-3 секунд демонстрируется лист бумаги с изображенными на нем в произвольном порядке фигурами, после чего его просят по памяти воспроизвести фигуры. Подобное задание можно проводить с изображениями букв и цифр, геометрических фигур.

Игра №4 Название игры: «Что изменилось?»

Перед ребенком ставят несколько игрушек и дают посмотреть на них несколько секунд. Затем просят его отвернуться и меняют местами несколько игрушек. Повернувшись, ребенок должен озвучить изменения.

Игра №5 58 Название игры: «Я фотоаппарат»

Ребенку предлагается представить себя фотоаппаратом, который может сфотографировать любой предмет, ситуацию, человека и так далее. Например, ребенок в течение нескольких секунд внимательно рассматривает все, что происходит за окном. Затем закрывает глаза и перечисляет все, что ему удалось запомнить.

Игры на развитие двигательной памяти:

Игра №1 Название игры: «Добавь движение»

Игра проводится с подгруппой детей 5-7 человек. Один ребенок показывает любое двигательное действие. Второй ребенок повторяет показанное движение и добавляет какое – либо свое. Третий ребенок повторяет два предыдущих движения

и показывает третье. Четвертому ребенку придется повторить уже три движения, а потом показать свое движение и т.д. Если игрок допускает ошибку, то игра начинается заново с другими движениями. Или игроки, допустившие ошибку, выбывают из игры. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.

Игра №2 Название игры «Скопируй позы»

Два участника игры стоят лицом друг к другу, один из них в течении 3- 4 секунд принимает определенную позу, затем возвращается в исходное положение. Второй участник должен повторить позу, затем они меняются ролями. Далее в игре принимают участие две пары детей, потом играют трое, четверо против четырех и т.д. Выигрывают те игроки, которые выполнили задание успешнее. Остальные участники могут выполнять функцию жюри.

Игра №3 Название игры «Запомни движения».

Дети повторяют движения рук и ног за ведущим. Когда они запомнят очередность упражнений, повторяют их самостоятельно, но в обратном порядке. Например:

- Присесть, встать, поднять, опустить руки.

- Отставить правую ногу в право, приставить, отставить левую ногу в лево, приставить.

- Присесть, встать, повернуть голову вправо, повернуть голову влево.

Упражнение «Повторяй за мной»

Для занятия можно использовать подручный спортивный инвентарь (мяч, скакалку). Упражнение заключается в том, что ведущий показывает одиночные движения или серии движений, а дети смотрят, запоминают и правильно их повторяют. От классической утренней гимнастики это занятие отличается тем, что выполнение движений не сопровождается комментариями, то есть ребенок, зрительно воспринимает последовательность движений и запоминает их путем повторения.

Упражнение «Запрещенное движение»

Для занятия можно использовать подручный спортивный инвентарь. Ведущий сообщает детям, что он будет показывать различные движения, которые все должны точно повторять за ним. Но одно конкретное движение повторять запрещено! В этот

момент дети договариваются, какое движение нельзя повторять за ведущим. Например, сегодня запрещенное движение – поставить руки на пояс. Экспериментатор старается запутать игроков, показывает движения в быстром темпе, отвлекает внимание смешными движениями. Задача детей

– не ошибиться и не повторить за ведущим запрещенное движение. Таким образом, данный список игр, на базе которых можно придумывать и многие другие (чтобы дети не привыкали и не теряли бó интереса к игре), действительно способен улучшить уровень познавательных процессов у детей старшего дошкольного возраста с нарушением речи.

Несмотря на то, что данные игры направлены на развитие памяти, не следует упускать из виду и то, что без применения внимания и мышления, в данные игры невозможно играть. Таким образом, играя в игры на развитие памяти, дети упражняют и внимание, и мышление.

Приложение 5 Конспекты игр-занятий на развитие познавательно-речевой активности

Игры на развитие познавательно-речевой активности при постановке, автоматизации и дифференциации звуков.

«Прятки»

На столе вперемешку лежат карточки с изображением картинок-символов разных звуков. Ребёнку объясняется, что звуки тоже любят играть в прятки. Вот и сейчас звук «С» («З», «Ш», «Р» и т.д.) хочет поиграть с ним в прятки и спрятался среди других звуков. Ребёнку предлагается найти карточку изображением картинка-символа поставленного звука и произнести этот звук.

«Таблицы»

Ребенку предлагаются таблицы с картинками-символами разных звуков (в файлах), разными рисунками. Обводя определенный рисунок, ребёнок произносит длительно звук. Можно зачеркивать рисунок, можно просто дотрагиваться пальчиком и произносить звук.

«Говорящий карандаш»

Рисуем, обводим разные линии и тянем звук. В этом и других заданиях, требующих рисования, я использую прозрачные пластиковые папки, в которые вкладываю лист с заданием. Ребенок рисует водным маркером. Таким образом, пособие можно использовать многократно.

«Скажи столько же раз»

1 в. Бросить кубик, посчитать точки, сказать заданный звук столько же раз (опора на зрительный анализатор).

2 в. Послушай, сколько раз логопед хлопнет, топнет и т. п. и скажи столько же раз нужный звук (опора на слуховой анализатор).

3 в. Ребенок закрывает глаза. Логопед ударяет несколько раз пальцем по ладошке ребенка. Ребенок считает и проговаривает звук нужное количество раз (опора на кожно-кинестетический анализатор).

«Лесенка».

Игрушка поднимается по лесенке. На каждой новой ступеньке чётко произносится отрабатываемый звук.

«Звуковые дорожки».

Проводим пальчиком по дорожке, произносим отрабатываемый звук.

Использование звукоподражаний:

- Спеть «песенку водички» с-с-с.
- «Накачать насос» с-с-с.
- Позвенеть, как «комар» з-з-з. комарик зь-зь-зь.
- Пошипеть, как змея ш-ш-ш.
- Пожужжать, как жук ж-ж-ж.
- Порычать, как тигр р-р-р. Тигрёнок рь-рь-рь.
- Погудеть, как самолёт л-л-л.

Этап автоматизации звука в слогах:

«Живые звуки»

Для автоматизации звука в слоге необходима карточка, а также картинка с соответствующим изображением. Например; для автоматизации звука [с] берем карточку зеленого цвета с изображением цветов и лейку. Взрослый предлагает ребенку полить цветы. «Как водичка льется?» (сссс). Пока лейку несем к цветку поем песенку водичку (сссс), когда поднесем к цветку произносим тот гласный звук, схема которого размещена на цветке (а; о; у; ы; э; и).

«Скажи столько же раз»

1 в. Бросить кубик, посчитать точки, сказать заданный слог столько же раз (опора на зрительный анализатор).

2 в. Послушай, сколько раз логопед хлопнет, топнет и т. п. и скажи столько же раз нужный слог (опора на слуховой анализатор).

3 в. Ребенок закрывает глаза. Логопед ударяет несколько раз пальцем по ладошке ребенка. Ребенок считает и проговаривает слог нужное количество раз (опора на кожно-кинестетический анализатор).

«Лесенка».

Игрушка поднимается по лесенке. На каждой новой ступеньке чётко произносится заданный слог.

«Звуковые дорожки».

Проводим пальчиком по дорожке, произносим отрабатываемый звук, «дойдя» до гласного произносим его.

Этап автоматизации звука в словах:

«Рыбалка».

Удочка с магнитом. Картинки с металлической скрепкой на автоматизируемый звук. Ребёнок вылавливает «рыбку» - называет предмет, изображённый на картинке.

«Лабиринт».

Ребенок, четко произнося изучаемый звук, называет в заданном порядке картинки, перемещая по стрелкам пальчик.

«Веселый счет»

Сколько их, всегда мы знаем – хорошо мы все считаем (одна оса, две осы, пять ос).

«Скажи ласково»

На Гномика посмотри, да ласково назови (самолёт – самолётик, миска – мисочка).

«Один-много»

Мы – волшебники немного: был один, а станет много (самокат–самокаты, коса–косы, нос–носы).

Домино «Один-много», лото «Найди контур», «Слоговые пазлы», «Бродилки», игры с фонариком и т. д.

Этап автоматизации звука в предложении:

«Путаница»

Составить предложение из перепутанных слов;

- «Исправь Звуковичка» - ребёнок исправляет неправильное произношение звука в предложении;

- «Так бывает или нет?» - исправить смысловую оболочку предложения;

- «Дополни предложение» - дополнить предложение недостающим словом;

- «Четвёртый лишний» - составление сложноподчиненных предложений;

- «Верно – не верно» - составление сложноподчиненных предложений

«Что под лупой», «Кого (что) встретил (нашёл) Леопольд?» и т.д.

Конспект игры-занятия в подготовительной группе «В гостях у Забавы»

Образовательная область «Познание»:

Программные задачи:

- расширение знаний о культуре и быте русского народа;
- закрепление знаний о русских народных играх, пословицах;
- знакомство с лекарственными растениями, с изготовлением саше;
- развитие логического мышления.

Образовательная область «Физическая культура»:

Программные задачи:

- развитие физических качеств, обогащение двигательного опыта;
- умение участвовать в русских народных подвижных играх;

Образовательная область «Здоровье»:

Программные задачи:

- сохранение и укрепление физического и психического здоровья;
- обеспечение двигательной активности в ходе проведения народных игр;

Образовательная область «Социализация»:

Программные задачи:

- развитие игровой деятельности;
- воспитание уважения к русским народным обычаям, играм и традициям;
- воспитание бережного отношения и любви к природе.

Образовательная область «Коммуникация»:

Программные задачи:

- развитие устной речи.

Способы организации: сидя на стульях (беседа), стоя в кругу (игра), стоя у стола (изготовление саше).

Оборудование: музыкальный центр, аудиозапись: с русскими народными мелодиями, с пением птиц; 2 стола, 2 скатерти, 4 подставки, ложки, баночки с

травами, картинки с русскими народными играми, забавами; лекарственными растениями; шапочка козы, корона, атласная лента для игры; мешочки для саше.

Словарная работа: околица, травники, саше.

Предварительная работа:

1. Беседа о культуре и быте русского народа;
2. Знакомство с русскими народными играми, пословицами о здоровье;
3. Беседа о лекарственных растениях;

Ход игры-занятия.

Мотивационно - организационный этап

Дети собираются в гости. Детей встречает Забава. Она предлагает им окунуться в атмосферу далекой старины, вспомнить быт наших предков, как они жили, чем лечились, в какие русские народные игры играли. Желание принять участие определяет цель предстоящей работы.

Поисковый этап

Чтобы больше узнать о культуре и быте русского народа, о русских народных играх, пословицах, традициях Забава приглашает к себе в гости.

Практический этап

Загадывание загадок.

Забава загадывает загадки о русских народных играх:

1. Я не вижу ничего,
Даже носа своего.
На моём лице повязка,
Есть такая вот игра,
Называется она (Жмурки).
2. Ай, люли, ай люли,
Наши руки мы сплели.
Мы их подняли повыше,
Получилась красота!
Получились не простые,
Золотые ворота.... (Ручеек).

3. Я давно в траве сижу,
Ни за что не выхожу.
Пусть поищут, раз не лень,
Хоть минуту, хоть весь день... (Прятки).

4. Нам прислали сто рублей.
Что хотите, то купите,
Черный, белый не берите,
Да и нет - не говорите! (Фанты).

5. Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Стой подоле,
Гляди на поле,
Глянь на небо,
Птички летят
Колокольчики звенят (Горелки)

Русская народная игра «Заря - заряница»

Забава приглашает детей за околицу поиграть.

Дети встают в круг, руки держат за спиной. Водящий – заря ходит за спиной игроков в кругу с лентой или платочком и говорит:

Заря-заряница,
Красная девица,
По полю ходила,
Ключи обронила.
Ключи золотые,
Ленты голубые,
Кольца обвитые
За водой пошла!

С последними словами ведущий осторожно кладет ленту на плечо одному из вас.

Тот быстро берет ленту, поворачивается спиной к ведущему:

И на слова:

Раз – два – не воронь,

Беги как огонь!

Оба разбегаются в разные стороны по кругу, кто быстрее возвратится на место. Кто не успел, тот становится водящим - зарей.

Бегущие не должны пересекать круг, играющие в кругу не оборачиваются.

Беседа «О природе»

Забава рассказывает детям о том, что в старые времена русский народ с любовью и трепетом относился к окружающей природе и оберегал ее. Люди ласково называли реченьку быстрой, солнышко красным, травушку шелковой. Лес в жизни русского народа всегда играл огромную роль. С давних времен русские люди использовали лес для различных нужд. В лесу люди находили полезные травы, которыми лечились. Играет в игру «Зеленая аптека». Загадывает загадки про лекарственные растения:

Неприметна среди трав,

У нее спокойный нрав.

Кто полезностью гордится?-

Ароматная... (Душица).

Он на розу так похож, разве что не так хорош,

Но зато его плоды всем пригодны для еды? (Шиповник).

Семена, как коготки,

Жёлто-красные цветки.

От горла помогают,

Кто же их не знает? (Календула).

Выпускает он листы

Широченной широты.

Держатся на стеблях крепких

Сто плодов шершавых, цепких:

Если их не обойдешь –

На себе их все найдешь. (Лопух).

Растение видное, а имя обидное. (Лопух).

На откосе, на лугу, босиком на снегу,

Первые цветочки – желтые глазочки? (Мать-и-мачеха).

Если стебель отломить,

Руки трудно уж отмыть!

Желтый сок в листочках,

В маленьких цветочках –

Тот сок для добрых чистых дел,

А что за травка? (Чистотел).

Травка очень душистая,

Ароматные листья.

Поскорей собирай

И заваривай чай! (Мята).

Трава, которую и слепой узнает? (Крапива).

Я на луг с утра пошел

Травку нужную нашел:

Мелкий, желтенький цветок

Он не ярк, не высок,

Вылечит недуг любой.

Что же это? – (Зверобой).

Русский народ лечился травами, и сложил немало пословиц и поговорок о здоровье.

Забава играет в игру «Доскажи словечко»:

В здоровом теле ... *здоровый дух.*

Где здоровье, там и ... *красота.*

Ешь чеснок и лук – *не возьмет недуг.*

Если хочешь быть здоров ... *закаляйся.*

Болен – лечись, а здоров ... *берегись.*

Чистота - залог ... *здоровья.*

Береги платье снову - а здоровье ... *смолоду.*

В путь дорогу собирайся, за здоровьем ... *отправляйся.*

Хороводная игра «Шла коза по лесу»

Забава приглашает детей поиграть в хороводную игру «Шла коза по лесу».

Начинаем игру, ходим по кругу, взявшись за руки и выполняем движения согласно тексту.

Пошла коза по лесу, по лесу, по лесу (идут по кругу, взявшись за руки)

Искать себе принцессу, принцессу, принцессу. (идут по кругу, взявшись за руки)

Прошла коза по лесу, по лесу, по лесу, (останавливаются лицом в круг)

Нашла себе принцессу, принцессу, принцессу. (коза выбирает себе принцессу, одевает ей на голову корону и выводит в центр круга)

Давай коза попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем (все участники игры прыгают)

И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем, (все выполняют движение, согласно тексту)

Давай, коза, покружимся, покружимся, покружимся (все кружатся)

И мы с тобой подружимся, подружимся, подружимся (поворачиваются друг к другу лицом и обнимаются)

Игра повторяется 2-3 раза

Разгадывание кроссворда.

Забава рассказывает детям, что много лет назад в России появились первые аптеки, где продавали лекарственные травы. А в далекие времена лечебные травы собирали специальные люди ...

А как их называли, они узнают, разгадав кроссворд.

1. Вроде сосен, вроде елок, а зимою без иголок.

(Дерево чем-то похожее на елку. У нее мягкие длинные колючки).

(Лиственница).

2. Длинноногие сестрички вышли стайкой на лужок.

Словно снег у них реснички и, как солнышко, глазок. *(Ромашка).*

3. Как зовут меня – скажи, часто прячусь я во ржи,
Скромный полевой цветок, синеглазый... *(Василек).*

4. Золотой и молодой за неделю стал седой,
А денечка через два облысела голова.... *(Одуванчик).*

5. У дороги вырос лекарь, вдоль тропинки луговой.

Он для нас с тобой аптекарь. Догадайся, кто такой? *(Подорожник).*

6. Красная ягода всех привлекает,
Вкусом и пользой своей покоряет,
Летом в саду собирает Алина,
Нежное лакомство, чудо - ... (*Малину*).

7. Спроси теленка и барашка: вкусней цветка на свете нет,
Ведь не случайно красной кашкой его зовут за вкус и цвет. (*Клевер*).

Решив кроссворд, мы с вами узнали ключевое слово – травник.

«Травниками» называли людей, которые собирали лекарственные растения.

Травы собирали ранним утром, когда солнце еще не поднялось. Затем травы высушивали и смешивали друг с другом. Пучок высушенной травы хранили завязанным в тряпочку или полотняный мешочек. В наше время это называется *саше*.

Познавательный рассказ «Что такое саше»

Саше имеет французские корни. В этой стране несколько веков назад так обозначали подушечки, обрызганные духами, или же мешочки с зашитыми в них травами. Такие мешочки украшали гостиные и спальни самых богатых домов. Впрочем, каждая уважающая себя девушка стремилась завести в своей комнате саше, ведь эта занятная вещица не только радует своим видом, но и распространяет приятный аромат. Саше использовали и в лекарственных целях. Целебные травы заключали в мешочек и клали рядом с человеком. Запах растений мог успокоить, избавить от бессонницы, помочь при простуде. Саше, разумеется, были не только во Франции. Секрет саше

был известен и нашим прапрабабушкам. Они не знали такого слова, но собирали душистые целебные травы и делали из них подушки, на которых спали, овеянные луговыми или лесными ароматами. Саше можно наполнять не только травами, но и лепестками цветов, специями и цитрусовыми.

Рефлексивно-оценочный этап

Забава спрашивает детей, понравилось ли им слушать, отгадывать загадки, играть в игры. Забава предлагает поделиться впечатлениями, приглашает за стол, где дети делают себе сувенир на память (саше), руководствуясь своим вкусом и фантазией, и продолжают обмен впечатлениями.

Конспект непосредственно – образовательной деятельности «Весёлые занятия»

Цель: формировать познавательные процессы и способы умственной деятельности; развивать речь как средство познания.

Задачи:

Образовательная область «Здоровье»:

Создавать условия, необходимые для защиты, сохранения и укрепления здоровья ребенка. Развивать мелкую моторику рук посредством нанизывания макарон на шнурок.

Образовательная область «Физическая культура»:

Развивать и корректировать речь посредством движения.

Образовательная область «Социализация»:

Формировать умения сотрудничать с взрослыми и сверстника.

Образовательная область «Труд»:

Учить детей начатое дело доводить до конца.

Образовательная область «Познание»:

Развивать зрительное, слуховое и тактильно-двигательное восприятия.

Развивать мыслительные процессы: сравнения, анализа, синтеза, обобщения и классификации.

Образовательная область «Коммуникация»:

Закреплять умения пользоваться антонимами, предложениями, обобщениями.

Закреплять умения образовывать прилагательные от существительных, существительные в уменьшительно-ласкательной форме.

Развивать умения отвечать на вопросы полным ответом.

Совершенствовать связную речь.

• **Образовательная область «Музыка»:**

Повысить эмоциональный настрой детей.

Оборудование: мольберты, картинки фруктов и одежды; картинный материал к заданиям: «4 лишний», «Найди правильный домик для звука»; разрезная картинка школы; мяч, медали, персонажи Почтальон и Знайка.

Ход:

Вступительное слово.

Ребята! Встаньте в круг, возьмитесь за руки, закройте глаза и вместе со мной говорим:

Мы спокойны, мы спокойны.

Говорим всегда красиво,

Четко и неторопливо.

Вспоминаем обязательно,

Что учили на занятиях.

(дети садятся на стулья).

Почтальон вносит письмо и посылку.

Почтальон: «Здравствуйте, детки, это подготовительная группа?»

Дети: «Да».

Почтальон: «Тогда вам письмо и посылка. Получите.»

Педагог: «Спасибо, а от кого?» (Почтальон уже ушёл).

Педагог: «Ну, если нам принесли, давайте читать письмо».

«Здравствуйте, ребятки! Я долгое время наблюдал за вами, переживал ваши неудачи, радовался вашим успехам. Вы очень прилежные дети и достойны пойти в школу. Но я приготовил для вас последние испытания. За каждое правильно выполненное задание вы будете получать бонус (детали картинки), а когда соберете все мои бонусы тогда и узнаете, кто же я, этот незнакомец».

Педагог: «Ребята давайте посмотрим, что же в посылке. А здесь как раз для нас задания. Давайте же их выполним и узнаем, кто такой этот Незнакомец».

1 задание:

«Четвертый лишний».

Педагог: «Из 4 картинок нужно найти одну лишнюю и объяснить, почему она лишняя.

Репка, свекла, груша, морковь».

Дети: «Лишняя груша, потому что она – фрукт, а все остальные овощи».

Педагог: «Молодцы! Вот мы и выполнили наше первое задание, а вот и бонус» (часть от разрезной картинки).

2 задание:

«Выбери одежду» (работа с перфоконвертами).

Педагог: «Я показываю одежду, если это зимняя одежда, то рисуем снежинку, а если летняя, то рисуем солнышко».

Дети выполняют задание.

Педагог: А вот мы и справились со вторым заданием (получаем бонус).

3 задание:

«Какой сок? Какое варенье?»

Педагог: (на доске картинки фруктов и ягод: клюква, апельсин, ананас, черника, клубника, яблоко)

«Какой сок из апельсина?» — апельсиновый и т.д.

4 задание:

«Непослушный котенок».

Педагог: «Нужно ответить полным предложением, где находится котенок. (на, в, около, под, к, из-за.).

5 задание:

Дети встают в круг. Игра с мячом.

«Скажи наоборот»

Старый -... (новый)

Громко -... (тихо)

Упал -... (поднял)

Весело — ... (грустно)

Уронить -... (поднять)

Устал — ... (отдохнул).

Разминка:

Игра «Ледышка, горячая картошка, бабочка».

Дети выполняют движения: ледышка – дышат, согревая ладони; горячая картошка – дышат, остужая ладони; бабочка – сдувают с ладони мнимую бабочку.

«Зайчики на полянке».

Педагог: «Я называю звуки, а вы скачете по полянке (на ковре) как зайчики, когда услышите звук [Р]? подбегаете ко мне, образуя круг.

6 задание:

«Домики для звуков».

Педагог: «Вам необходимо расселить картинки по вагонам (если звук в начале слова – селим в первый вагон, если в середине слова – селим во второй вагон, если в конце слова – селим в третий вагон)».

7 задание:

«Бусы из макарон»

Педагог: «Я вам показываю картинку, а вы каждый самостоятельно надевает столько макарон, сколько слогов в этом слове. Затем мы все вместе проверим».

Педагог: «Давайте с вами теперь соберем все наши бонусы и посмотрим, что нам прислал наш Незнакомец».

Дети собирают части разрезной картинки и получают картинку школы.

Педагог: «Как вы думаете, кто же такой этот Незнакомец, раз нам прислал картинку школы?»

Дети отвечают.

Появляется Знайка.

Знайка: «Здравствуйте, ребята! Я очень рад, что вы справились со всеми моими сложными заданиями. Теперь я вижу, что вы готовы пойти в школу. Вы уже скоро станете первоклассниками. А каким должен быть первоклассник? Что должен уметь первоклассник?»

Дети отвечают.

Знайка: «Я вам желаю, чтобы вы в школе всегда были внимательными, много читали книг, слушали учителя и учились на одни пятерки. Сегодня вы занимались на пятерку, и для вас я приготовил медали. (Награждает медалями под музыку). А сейчас давайте с вами встанет в круг».

Дети образуют круг.

Знайка: «Будем передавать сердечко и, называя ласково друга, дарить пожелания для первоклассника».

Знайка: «Я увидел, что вы много знаете и теперь могу спокойно возвращаться домой. До свидания!»

Дети прощаются со Знайкой.

Конспект НОД в подготовительной группе «К школе готовы!»

Цель: Доставить детям радость и удовольствие от игр развивающей направленности. Поддерживать интерес к интеллектуальной деятельности, желание играть, проявляя настойчивость, целеустремлённость, взаимопомощь. Закрепить у детей знания полученные ранее.

Задачи: Формировать навык составления предложений, развивать связную речь детей.

Стимулировать развитие мыслительных способностей.

Закрепить обратный счёт в пределах 10, упражнять в нахождении соседей цифры.

Развивать у детей интерес к самостоятельному решению познавательных задач. Закрепить знания геометрических фигур.

Закреплять умение определять первый звук в слове, умение подбирать схемы к словам.

Закрепить знания детей о последовательности времен года, месяцев года, о природных явлениях.

Развивающая среда: воздушный шар, конверт (с письмом и разрезной картинкой волшебника), корзинка с мячами (на каждом мяче цифра от 1 до 6), фланелеграф, фишки для решения задач, схемы слов, карточки с геометрическими фигурами, предметные картинки, мяч, карточки с буквами и цифрами.

Ход:

Круг радости - "Улыбка" (эмоциональный настрой)

В группу залетает воздушный шар (наполненный гелием), а к ниточке привязан конверт.

Педагог: « Ребята, посмотрите, что это такое? (конверт не подписан). Странный какой-то конверт, на нём ничего не написано. Давайте откроем конверт и посмотрим что там?» (Воспитатель открывает конверт, в конверте лежит разрезная картинка и письмо).

«В конверте лежат разрезные картинки, давайте мы их сейчас соберём и тогда может быть узнаем, от письма. (дети собирают картинки, на картинке изображен волшебник).

-Всё ясно, значит, письмо нам прислал Волшебник. Теперь мы можем с вами его прочесть.

Педагог читает письмо:

"Здравствуйте дорогие ребята! Хочу поздравить вас, ведь вы идёте в школу. И по такому замечательному поводу, я приготовил для вас сюрприз, вы сможете его найти, если пройдёте все испытания. Задания будут сложными, но интересными; выполнив их, вы узнаете, где лежит клад. Вы готовы к путешествию? Тогда удачи. Даю подсказку:

«Мячики лежат в лукошке,

А лукошко у окошка».

(Дети находят корзину с мячами, на каждом мячике цифра, а цифры соответствующие цифрам на мячах заранее расположены по всей группе, за каждой цифрой закреплено задание, которое надо выполнить.)

Педагог: «Ну что, ребята, начнем путешествие?» (один из ребят достаёт мяч.)

По ходу всего путешествия ребята достают мячи и выполняют задания.

Задание №1

Педагог: «Мы все скоро идём в первый класс, и уже многое умеем. Докажем это. На карточках опорные слова. Прочитаем их и составим с ними предложения. Я начну первой. ШКОЛА – Скоро мы будем учиться в школе. УЧИТЕЛЬ – В школе работает учитель. УЧЕНИК – Я буду хорошим учеником. ПОРТФЕЛЬ – Мама купила мне новый портфель. ЗВОНОК – Звенит звонок на урок. ПЕРЕМЕНА - После урока будет перемена. ОЦЕНКА – Мы будем получать только хорошие оценки. ПАРТА – Дети в школе сидят за партой. Попробуем связать все эти предложения в связный рассказ. Помогут нам картинки-подсказки на обратной стороне слов» (дети составляют рассказ).

Задание №2

Игровое упражнение «Как мы знаем сказки» (отгадать сказку по опорному слову)

Лиса, заяц, собака, медведь, петух с косою на плечах. («Заюшкина избушка»)
Девочка ленивая, девочка трудолюбивая, злая мачеха, дед Мороз. («Морозко»)
Отец, мачеха, три дочери, царь, принц, фея. («Золушка»)
Царь, три сына, стрела, болото, лягушка. («Царевна-лягушка»)
Емеля, печка, щука, царевна («По щучьему веленью»)
Медведь, корзина, Маша, пенек, пирожок («Маша и медведь»)

Задание №3

Игра "Буквы заблудились"

(Нарисованы буквы, под ними цифры)

Педагог: «Ребята, здесь написано какое-то слово, я не могу его прочитать, помогите мне, пожалуйста. Расставьте цифры в обратном порядке от 9 до 1, и прочитаем, что получится, (дети расставляют буквы вместе с цифрой по заданию воспитателя).

- А получилось слово – Школьники.

-Посмотрите, ребята, на свои цифры. У каждого из вас своя цифра, назовите ее соседей.

Физкультминутка «Гусеница».

Этот странный дом без окон (руки над головой сцеплены)

У людей зовется «кокон». (обхватываем руками себя)

Свив на ветке этот дом, (вращение пальцем в воздухе)

Дремлет гусеница в нем. (поочередно прижимаем все пальцы к большому пальцу)

Спит без просыпа всю зиму. (ладони под голову)

Но зима промчалась мимо - (трясем ладонями)

Март, апрель, капель, весна... (загибаем пальцы)

Просыпайся, соня- сонюшка!(руки поднимаем кверху)

Под весенним ярким солнышком (образуем руками круг)

Гусенице не до сна-

Стала бабочкой она! (имитируем порхание бабочки)

Задание №4

Игра «Веселый счет»

(У каждого ребенка набор фишек. Дети должны ответить на вопрос задачи, помогая себе фишками.)

Педагог: «А сейчас мы с вами пройдем к своим местам за столом и выполним следующее задание. На столе у каждого из вас есть фишки, с их помощью мы будем решать задачи.

Пять котят песок копают,

Три на солнце загорают,

Два купаются в золе.

Сколько всех, ответьте мне? (10)

На большом диване в ряд

Куклы Катины сидят:

Два медведя, Буратино,

И веселый Чиполино,

Помогите вы Катюшке

Посчитать ее игрушки. (4)

Шесть веселых медвежат

За машиной в лес спешат.

Но один малыш устал,

От товарищей отстал.

А теперь ответ найди:

Сколько мишек впереди? (5)

Четыре спелых груши

На веточках качалось.

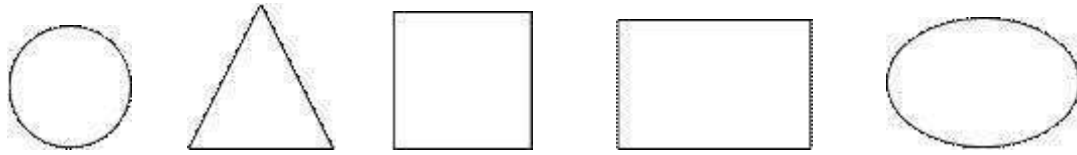
Две груши снял Павлуша,

А сколько груш осталось? (2)

Игра «Волшебные фигуры».

Педагог: «В этой игре необходимо превратить каждую геометрическую фигуру во что-то интересное, необычное».

(Дети выполняют работу за столом цветными карандашами.)



Задание №5

«Назови первый звук в слове».

Кошка, дорога, ветка, рыба, дуб, знак, река, суп, чашка.

«Определи, какая схема соответствует слову».

Дом, лиса, ветка,

Кот, стул, книга,

Рак, рыба, чашка.

(у детей предметные картинки, они самостоятельно подбирают схему и обосновывают свой выбор).

«Назови, какое слово длиннее».

Стул – стульчик

Читать – прочитать

Дом – домик

Книжка – книга

Собачка – собака

Река-речка

Веточка-ветка

Суп-супчик

Задание №6

Игра с мячом «Назови скорее».

(Дети встают полукругом, педагог бросает мяч и задает вопрос.)

-Какое сейчас время года?

(Стихотворение про весну читает ребенок)

Если речка голубая

Вновь проснулась ото сна,

Каждый знает, вместе с солнцем

В гости к нам идет весна.

-Какой сейчас месяц?

-Какой среди названных месяцев весенний: декабрь, ноябрь, май?

-Сколько месяцев в году?

-Назовите зимние месяцы?

-Назовите весенние месяцы?

-Назовите летние месяцы?

-Назовите осенние месяцы?

«Отгадай и назови».

Раскаленная стрела

Дуб свалила у села. (Молния)

Гуляет в поле, да не конь.

Летает на воле, да не птица. (Вьюга)

И не снег, и не лед,

А серебром деревья уберет. (Иней)

Уж не солнце ль виновато,

Что висит на небе вата? (Облака)

Крупно, дробно зачастил

И всю землю напоил. (Дождь)

Молоко над речкой плыло,

Ничего не видно было.

Растворилось молоко –

Стало видно далеко. (Туман)

Педагог: «Ребята, вот и прошли мы все испытания, кончились и все наши мячики, да только не понятно, где клад? Давайте, заглянем в корзину повнимательней».

Дети находят на дне корзины цветной круг, на нём написано место нахождения клада, находят клад. (там лежат конфеты).

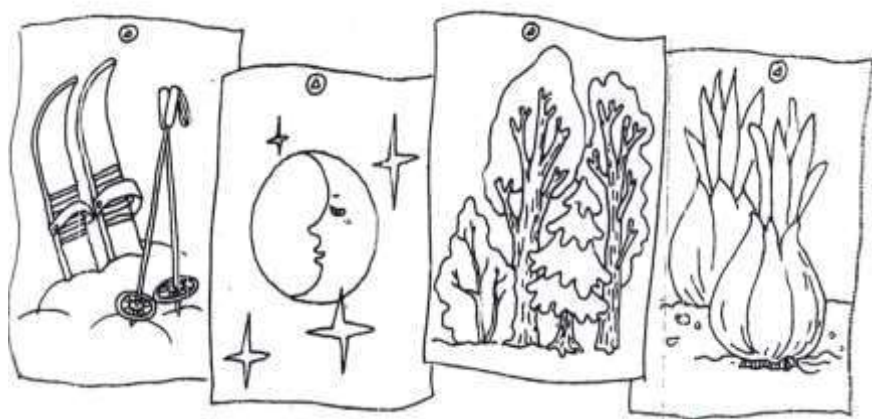
Приложение 6 Задания по развитию познавательной-речевой активности при коррекции звукопроизношения

Звук и буква «Л»

1. Определить позицию звука в словах (начало, середина, конец).



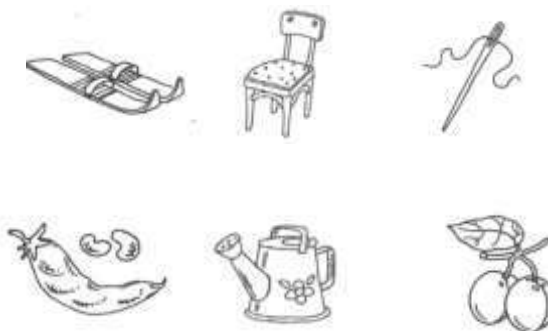
2. Найди и раскрась лишнюю картинку. Объясни свой выбор (обратить внимание на первый звук в словах).



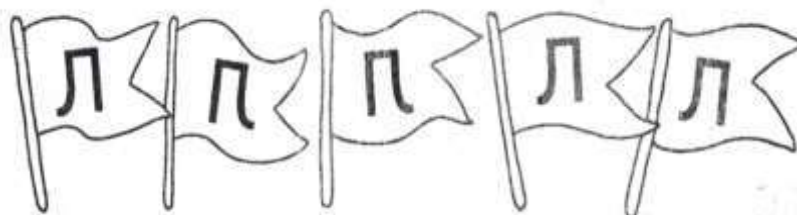
3. Написать слова в тетради и выполнить звукослоговой анализ.



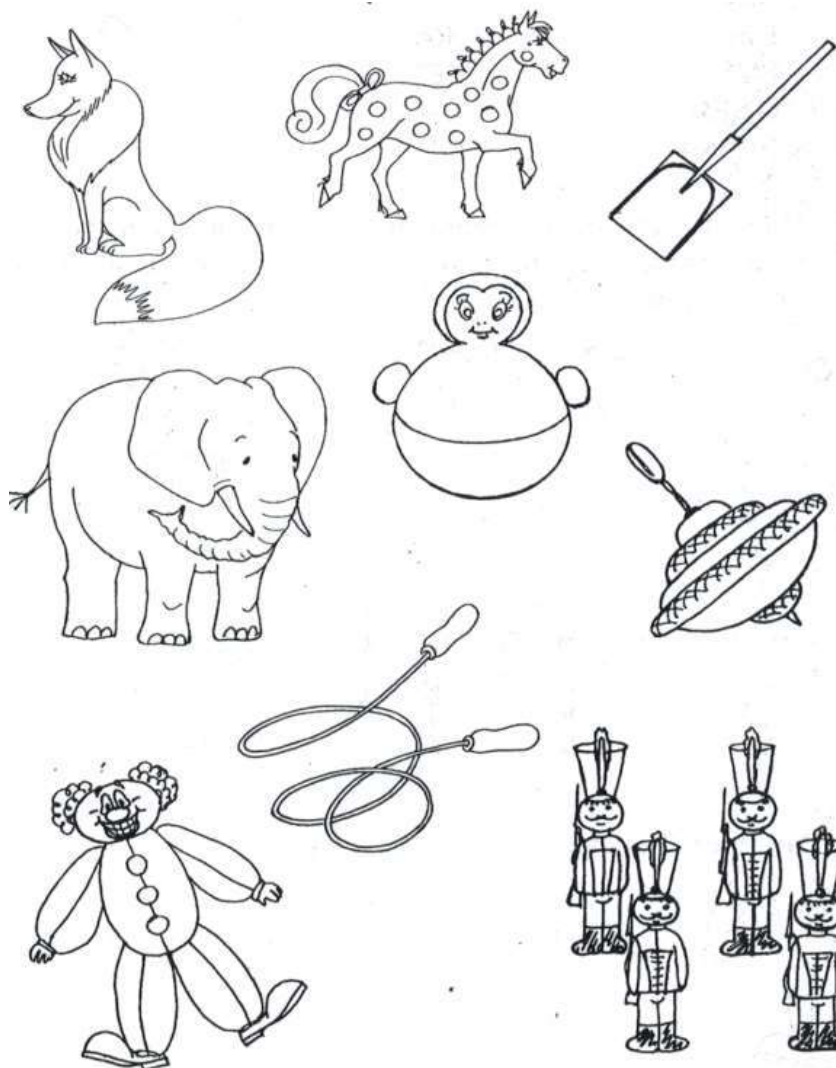
4. Раздели слова на слоги выдели ударный слог.



5. Раскрасить только те флажки, на которых буква __ написана правильно.

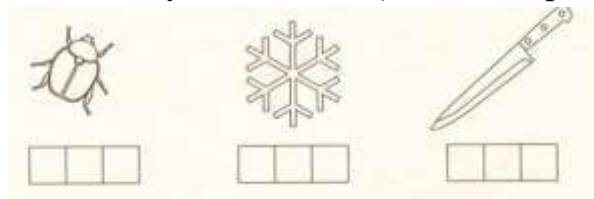


6. Раскрасить только те картинки, в словах которых звук _____ произносится твердо.



Звук и буква «Ж»

1. Определить позицию звука в словах (начало, середина, конец).



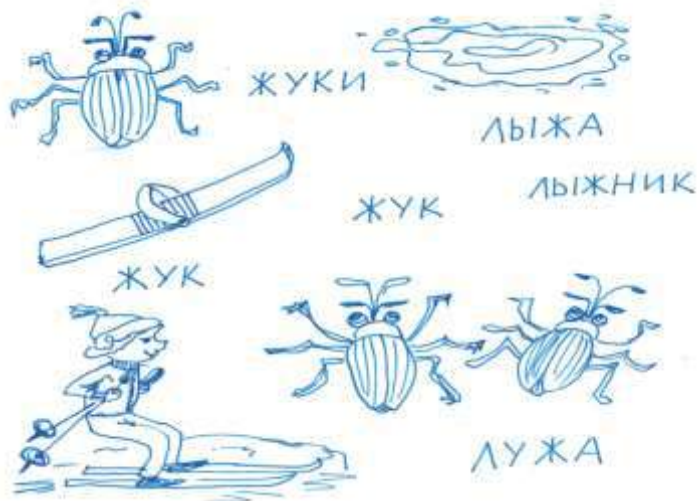
2. Зачеркнуть только те картинки, в названиях которых нет буквы _____.



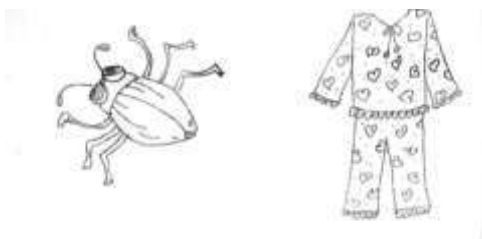
3. Разделить слова на слоги выделить ударный слог.



4. Прочитай слова. Подбери нужные картинки и соедини их со словами.



5. Написать слова, названия картинок в тетради и выполнить звукослоговой анализ.



6. Прочитать предложения. Составить схему и соединить с подходящей картинкой.

Вова ловит жука.

Жора упал в лужу.

Мальчишки сажали липу.



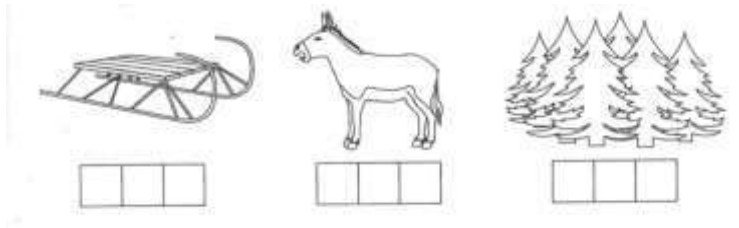
Звук и буква «С»

1. Обозначить звуки в слогах:

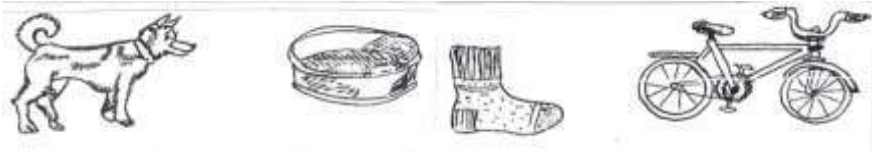
СА ОС СЫ СИ

УС ИС СУ ЫС

2. Определить позицию звука _____ в слове (начало, середина, конец).



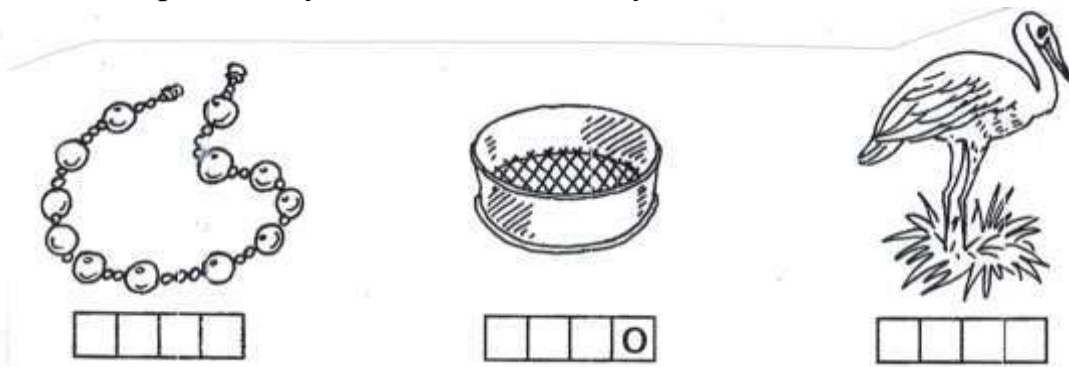
3. Разделить слова на слоги выделить ударный слог.



4. Написать слова названия картинок в тетради; разделить написанные слова на слоги, обозначить звуки, выделить ударение.

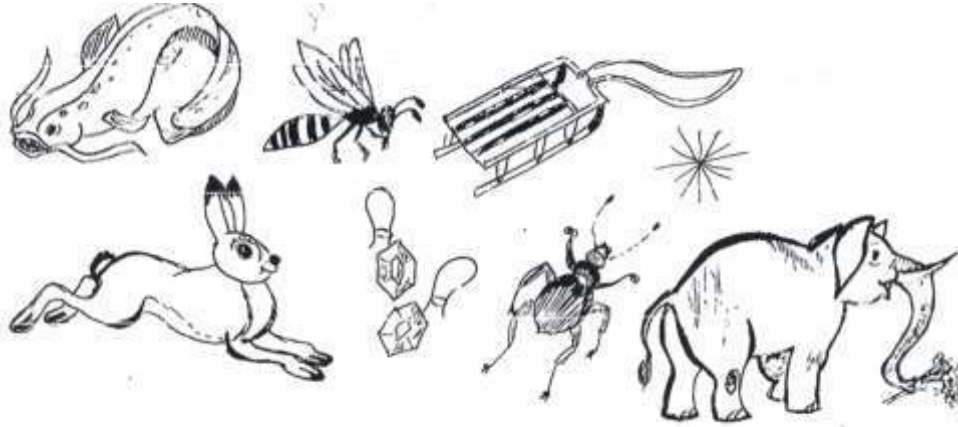


5. Впиши потерянные буквы. Обозначить звуки.

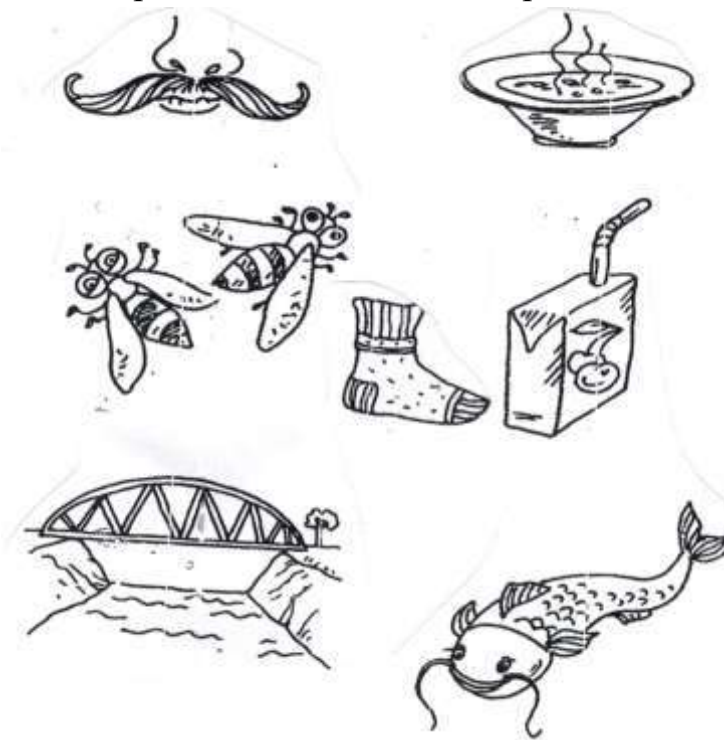


6. Соединить с буквой ____ только те картинки, слова которых начинаются на звук ____.

С



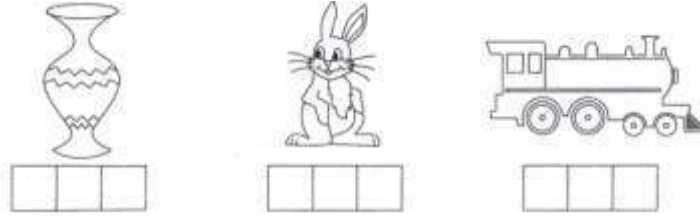
7. Прочитай слова. Подбери подходящие к ним картинки и соедини их.



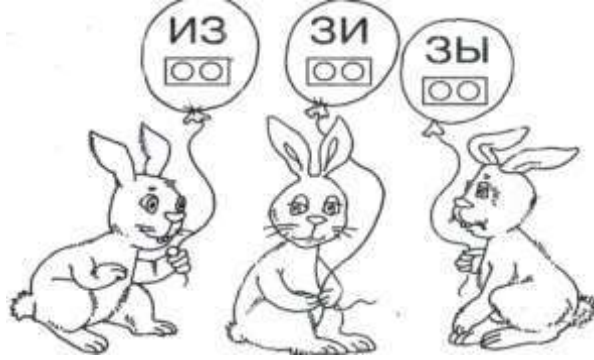
УСЫ ОСЫ СУП СОМ НОСОК МОСТ

Звук и буква «З»

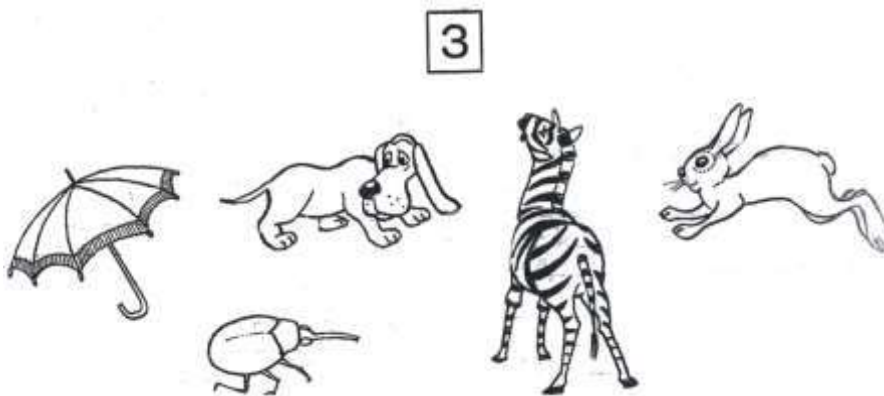
1. Определить позицию звука _____ в словах (начало, середина, конец).



2. Составить схемы слогов (обозначить звуки).



3. Соединить с буквой только те предметы, названия которых начинаются со звука _____.



4. Прочитай слова. Подбери к ним нужные картинки. Соедини слово с подходящей картинкой.



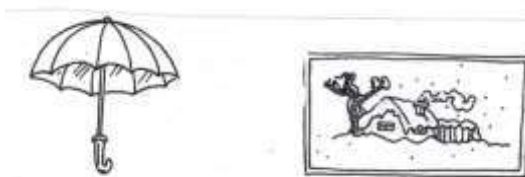
5. Разделить слова на слоги. Выделить ударный слог.



6. Раскрасить воздушных змеев, на которых буква З написана правильно. Соедини их ниточками с зайкой.

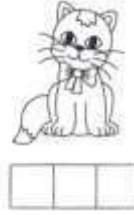
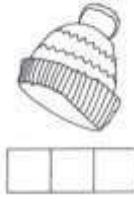
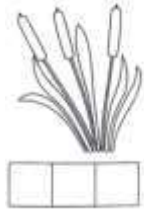


7. Написать под диктовку слова (зонт, зима) в тетради. Выполнить звуко-слоговой анализ.



Звук и буква «Ш»

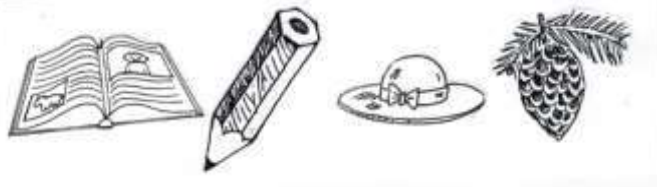
1. Определить позицию звука _____ в словах (начало, середина, конец).



2. Напиши название этих предметов в тетради и выполни звуко-слоговой анализ слов.



3. Разделить слова на слоги выделить ударный слог.



4. Прочитай слова. Подбери соответствующие картинки и соедини их линией.



шары



кукла Даша



мишка

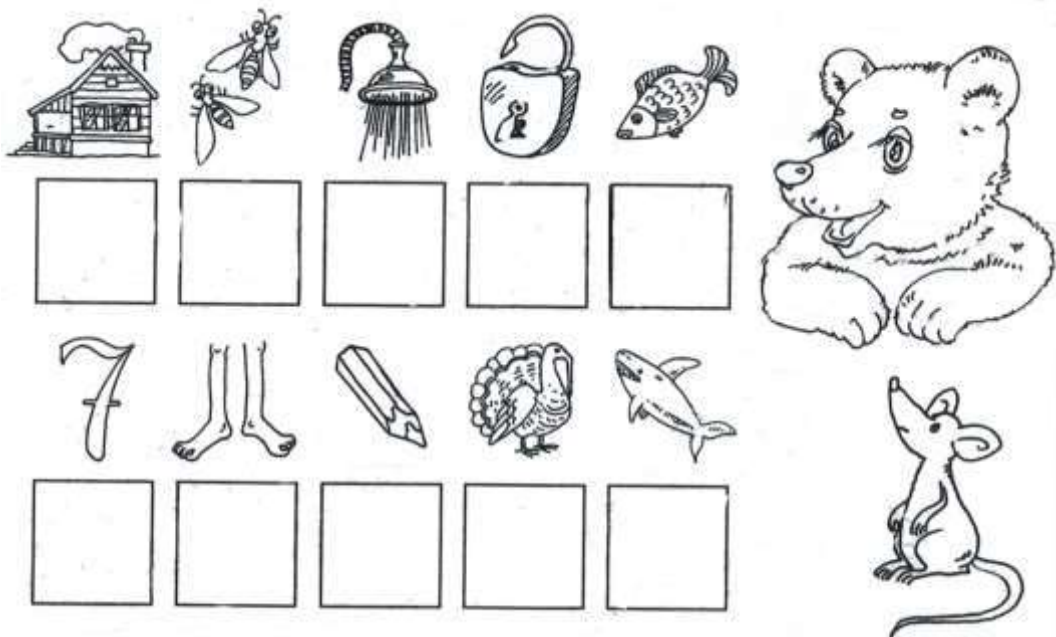


лукошко

машина



5. Разгадай ребусы по последним звукам слов, и подбери к ним отгадки-картинки, соедини их линией и раскрась.



6. Прочитай предложения и соедини их с подходящей картинкой, составь схему по образцу.

У Маши кукла Даша.

У Паши машина.

У Миши мишка.

У Шуры шары.



Дифференциация звуков «Ж-Ш»

1. Вставить в слова буквы _____ или _____

..УК

...ОВ

КО...КА

...ИНА

КА...А

КО...А

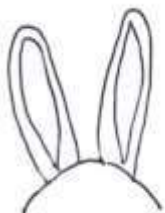
ЛЫ...И

...УТ

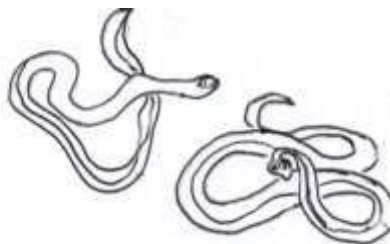
2. Соединить картинки с буквами на которые начинаются их названия.



3. Вставить пропущенные буквы в слова. Выполнить звукослоговой анализ слов.

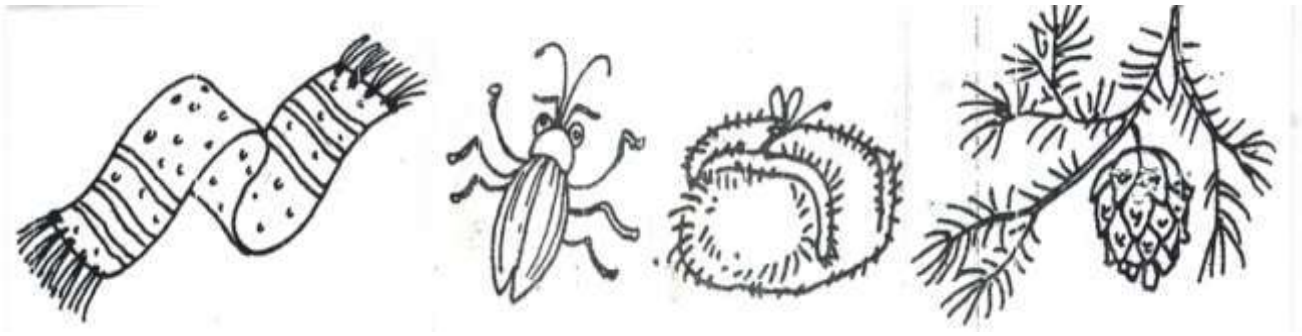


У...И



У...И

4. Раскрасить лишнюю картинку. Объясни, почему она лишняя.



5. Соедини между собой похожие слоги. Прочитай пары.

ШИ ШЕ ША ШО ШУ

ЖА ЖУ ЖИ ЖЕ ЖО

6. Вставить в слова подходящие слоги _____ или _____. Соединить слова с картинками.

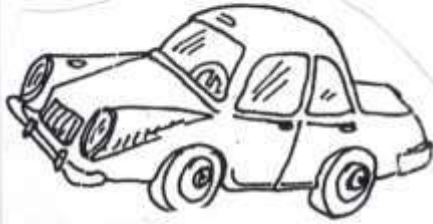


НО...

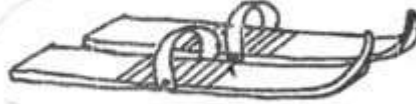
ЛЫ...



КАМЫ...



МЫ...

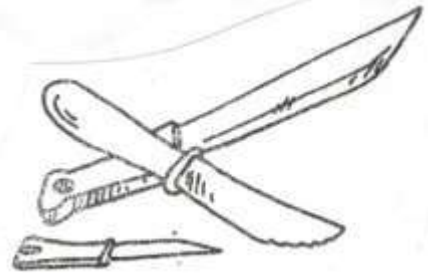


МА...НА



...РАФ

...ШКИ

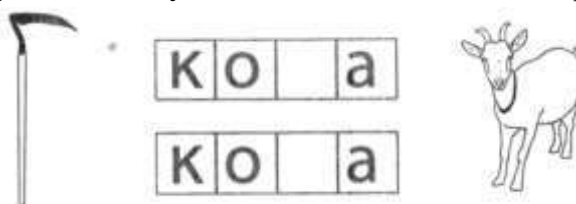


Дифференциация звуков «С-З»

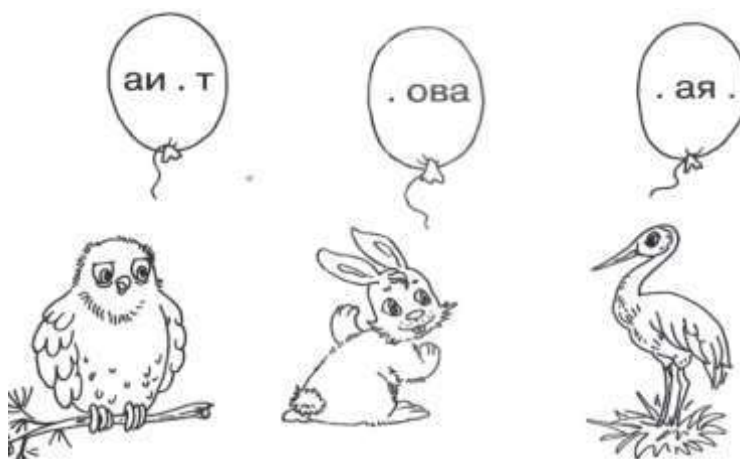
1. Соедини картинку с буквами, на которые начинаются их названия.



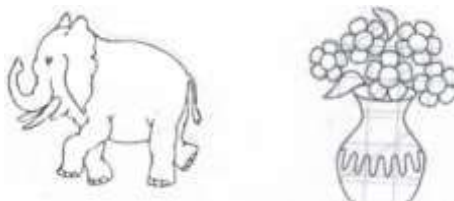
2. Вставить пропущенные буквы. Соедини слова с картинками.



3. Догадайся, где, чей шарик. Впиши необходимые буквы и соедини шарик с картинкой.



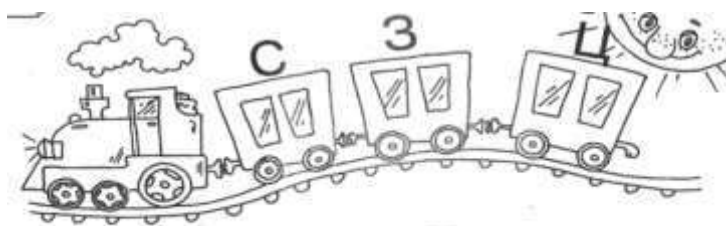
4. Написать под диктовку слова в тетради, названия картинок. Выполнить звукослоговой анализ.



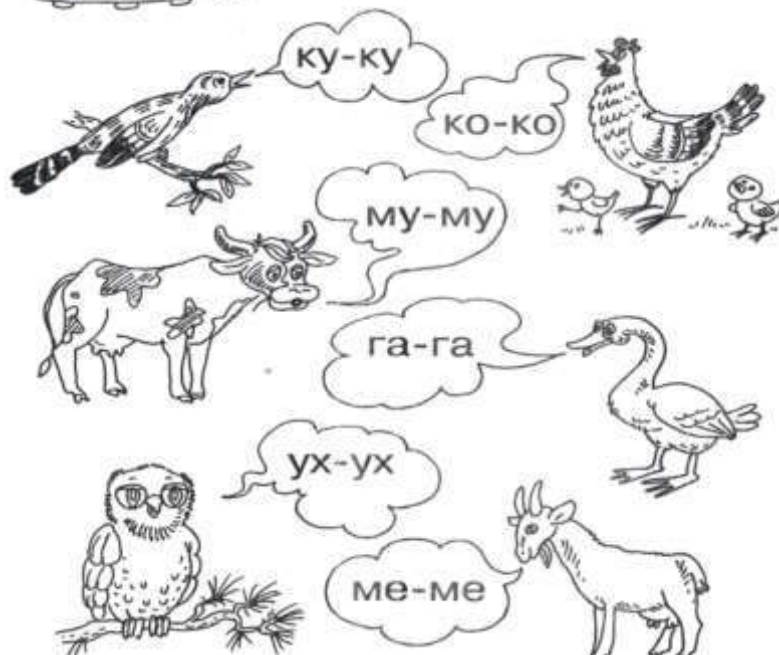
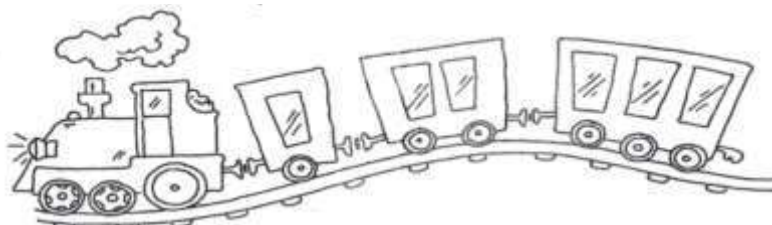
5. Закончить предложение, написав название картинки в тетради.



6. Помоги пассажирам найти свои вагончики.



7. Посели в вагончики пассажиров. В первый вагон, слова в которых один слог; во второй - два слога; в третий – три слога.



Приложение 7. Картотека игр и упражнений на развитие познавательно – речевой активности детей старшего дошкольного возраста

ОСЕНЬ. ОСЕННИЙ ЛЕС.

«Назови действие»

Цель: активизация словаря глаголов, развитие связной речи, внимания

Ход игры:

Педагог задает вопрос, а дети отвечают.

Осенью листья (что делают?) – желтеют, вянут, сохнут, опадают...

Осенью птицы (что делают?) - ...

Осенью животные (что делают?) -...

Осенью дождь (что делает?) -...

Осенью фермеры (что делают?)- ...

«Дорисуй-ка»

Цель: развитие зрительного восприятия и воображения.

Ход игры:

Предложить детям рисунок, на котором чего-то не хватает (крыши у дома, лепестка у цветка). Задача – дорисовать изображение до целого. Взрослый говорит : «Эти рисунки отличаются от других, на них что-то не так. Наверное, художник забыл нарисовать какую-то его часть, давайте вместе посмотрим и найдем пропажу». Если ребенок затрудняется, показать ему такой же рисунок, на котором изображение дано полностью, и попросить их сравнить.

«Что изменилось?»

Цель: развитие внимания, памяти, связной речи, умение описывать предмет.

Ход игры:

На столе расположены предметы в определенной последовательности (овощи, фрукты, ягоды, грибы, листочки с деревьев)

Педагог: «Посмотрите внимательно на предметы, запомните, как они расположены. Потом, когда вы отвернетесь, я что-то изменю. Когда вы повернетесь обратно, вы должны внимательно посмотреть, как лежат предметы, и сказать мне, что изменилось?»

Усложнение:

1. Описать предмет, которого не стало.
2. Рассказать о месте, где он стоял.
3. На какой звук начиналось название этого предмета.

«Осенние приметы»

Цель: закрепление знаний о приметах осени, развитие внимания, памяти

Материал: карточки с приметами осени (8 штук) и других времён года (5 -6 штук), игровое поле, разделённое на 8 клеток

Ход игры:

Дети (2 человека) по очереди берут картинку, называют, что на ней нарисовано, определяют, когда это бывает. Если осенью – кладут картинку на игровое поле. Если в другое время года – убирают в сторону. Далее по каждой картинке составляют предложение, используя ключевое слово «осенью».

«Дождливая погода»

Цель: развитие памяти, мышления, закрепление знаний об осенних признаках и явлениях

Ход игры:

Педагог говорит: «Девочка Таня гуляла на улице, потом побежала домой. Мама ей открыла дверь и воскликнула: «Ой, какой пошел сильный дождь!». Мама в окно не смотрела. Как мама узнала, что на улице идет сильный дождь?»

«Я – кленовый листочек»

Цель: развитие творческого воображения

Ход игры:

Педагог: «Дети, закройте глазки и представьте, что каждый из вас – кленовый листочек (открывают глаза). Он висел на дереве, но вдруг подул сильный ветер, листочек оторвался с ветки, и ветер его понёс далеко-далеко.

Мы листочки осенние

На деревьях висели.

Дунул ветер – полетели

Имитация движения листочка – по

желанию

И на землю тихо сели.

детей

Снова ветер пробежал

И листочки все поднял.

Закружились, полетели

И на землю тихо сели.

Листочки плавно и бесшумно падали на землю (приседание). Листочки разноцветные, золотистые, парят в воздухе, освещены лучами осеннего солнца (произвольные движения).

Но вот ветер стих. Листочек опустился на землю и остался лежать с другими листьями и ждать следующего случая, когда вновь подует ветер и перенесёт его в другое место (приседают на корточки, садятся калачиком).

Во время игры звучит специально подобранная плавная мелодия.

ПЕРЕЛЁТНЫЕ ПТИЦЫ.

«Ответь на вопросы»

Цель: закрепление знаний о перелетных птицах, развитие связной речи

Ход игры:

Педагог задает вопрос и бросает мяч. Ребенок ловит его, отвечает на вопрос и возвращает мяч обратно.

1. Почему птицы улетают в теплые края? (зимой нет корма)
2. Какие птицы улетают первыми? (которые питаются насекомыми, т. е. насекомоядные:
скворцы, соловьи, ласточки: грач добывает червяков из свежевскопанной земли; ласточка хватает мошек и других насекомых налету; кукушка охотится за гусеницами. Осенью насекомые исчезают, поэтому птицы улетают в теплые края)
3. А последними? (водоплавающие, т. е. лебеди, гуси, утки, т. к. водоёмы долго не замерзают)
4. Как называется большая группа птиц? (стая)
5. Как улетают журавли? (клином) (Углом, или клином, летят гуси, журавли, лебеди и другие крупные птицы. Гуси чаще всего летят косяком).
6. Как улетают цапли, утки? (шеренгой)
7. Как улетают ласточки, скворцы, грачи, дрозды? (стаей)
8. Какая птица улетает на юг в одиночку? (кукушка)
9. Что перелётные птицы делали весной? (вили гнёзда, выводили птенцов)
10. Что перелётные птицы делали летом? (растили птенцов, добывали им пищу, учили летать)
11. У каких птиц на лапках перепонки?
12. У каких птиц длинные ноги?
13. У каких птиц длинный клюв?
14. Какие птицы питаются лягушками?
15. Какая птица живет в скворечнике?
16. У какой птицы хвостик похож на ножницы?
17. У какой птицы длинная шея?

«Мозаика»

Цель: составление целого изображения из частей, развитие зрительного восприятия **Материал:** разрезные картинки «птицы»

Ход игры:

Необходимо из частей разрезной картинки, составить целое изображение птицы

«Чей голос»

Цель: развитие зрительного и слухового восприятия.

Материал: картинки и соответствующие аудиозаписи голосов птиц.

Ход игры:

Педагог воспроизводит птичьи голоса, а дети на слух должны определить, кому они принадлежат, указать на правильную картинку.

Есть и другой вариант игры, дополнительно развивающей речевые навыки, обогащающей индивидуальный словарь. Педагог называет распространенных пернатых, а дети должны сказать, какими звуками те общаются:

ворона – каркает;

петух – кукарекает;

воробей – чирикает;

гусь – гогочет;

сорока – стрекочет;

кукушка – кукует;

сова – ухает;

синица – свистит;

соловей – поет;

щегол – щебечет;

журавль – курлычет;

голубь – воркует;

утка – крякает

«Нелепицы»

Цель: развитие слухового внимания, мышления, связной речи.

Ход игры:

Педагог говорит: «Послушайте предложения и скажите, чего не бывает. А как должно быть на самом деле?»

Птенцы высидивают яйца.

Из яиц птиц вылупились крокодильчики.

Дети сделали для аистов скворечники.

Тело птицы покрыто шерстью.

Птенцы строят гнёзда.

Скворец живёт в будке.

«Угадай птицу»

Цель: развитие логического мышления, памяти, внимания.

Ход игры:

Педагог называет определения, а дети должны угадать, о какой птице идет речь (как вариант игры - подобрать соответствующую картинку).

«Подумай, о ком можно так сказать:

Серая, умная, громкоголосая –

Пёстрая, хищная, большеглазая –

Шустрая, белобокая, длиннохвостая –

Длинноклювый, пёстрый, красноголовый –

Маленький, красногрудый, черноголовый –

Маленькие, шумные, коричневые –

Желтогрудая, белощёкая, тонкоголосая –

Краснопёрый, чернокрылый, с перекрещивающимся клювом.

«Какая птица лишняя?»

Цель: развитие логического мышления

Ход игры:

Педагог предлагает назвать лишнюю птицу и объяснить свой выбор.

Например: *сорока, синица, курица, аист (лишняя курица, потому что это – домашняя птица).*

Сова, орёл, сокол, цапля

Ворона, клёст, соловей, воробей

Трясогузка, голубь, скворец, утка

Дятел, кукушка, гусь, трясогузка.

Грач, лебедь, утка, ворона

Ласточка, снегирь, скворец, аист

Воробей, грач, журавль, цапля

Сорока, соловей, кукушка, ласточка

Цапля, голубь, аист, грач

Ворона, кукушка, журавль, соловей.

«Выложи птицу»

Цель: продолжать учить детей выкладывать изображения птиц по схемам, используя геометрические фигуры; придумывать фантастических птиц, развивать творческое воображение, вызвать желание фантазировать.

Материал: карточки со схемами, набор геометрических фигур, игра «Сложи узор», палочки Кьюзенера, Колумбово яйцо, Вьетнамская игра.

Ход игры:

1 вариант : составить птицу по схеме.

2 вариант: Педагог предлагает поиграть в игру, в процессе которой дети придумывают свои предметы и изображения, используя ранее полученные знания и умения .

ОВОЩИ. ОГОРОД.

"Поваренок"

Цель: активизировать словарь по теме, обучать правильному употреблению существительных в винительном падеже.

Материал: картинки с изображением овощей или натуральные овощи.

Ход игры:

Педагог просит детей «приготовить» для него угощение (щи или салат). Дети выбирают нужные овощи для блюда, называют их. Затем объясняют, как они будут готовить это «угощение» (мыть, чистить, резать, варить).

«Хлопай в ладоши»

Цель: развитие слухового восприятия и внимания

Материал: предметные картинки по теме

Ход игры:

Педагог читает стихотворение, дети должны запомнить и назвать овощ, упоминаемый в стихотворении, показать или выложить картинку с его изображением. Когда читается стихотворение второй раз, дети хлопают в ладоши, если услышат название овоща.

Вот вам морковка,

Красная головка,

Хвостик зелёный.

Вот вам репка

И огурчик крепкий,

Солнцем позлащённый.

На рядах капусты

Кочаны жмутся густо

В листьях лохматых.

Вот горошек сладкий,

Зёрнышки в порядке

Спят в стручках усатых.

Что за вкусный народ

Населил наш огород.

Удивляется народ:
«Что за чудо – огород?»
Здесь редис есть и салат,
Лук, петрушка и шпинат.
Помидоры, огурцы
Зреют дружно – молодцы!
И картофель, и капуста
Растут на грядках
Густо-густо.
И все дружно говорят:
«Мы растём здесь для ребят!»

«Доскажи словечко»

Цель: развитие внимания, памяти, закрепление знаний об овощах

Ход игры:

Педагог читает, а дети досказывают предложение.
Здесь весной было пусто, летом выросла... (капуста).
Солнышко светило, чтоб ярче зеленел... (укроп).
Собираем мы в лукошко очень крупную ... (картошку).
От дождя земля намокла. Вылезай, толстушка... (свёкла).
Из земли за чуб плутовку тянем сочную... (морковку).
Помогает деду внук: собирает с грядок... (лук).
Просит дедушка Федюшку: «Собери ещё... (петрушку)».
Вот зелёный толстячок: крупный, гладкий... (кабачок).

«Интересные загадки»

Цель: развитие памяти, внимания, умения составлять описательный рассказ

Ход игры:

Ребёнок, сидя за ширмой, даёт описание овоща, при этом его не называя. Дети отгадывают, о каком овоще идет речь.

План рассказа:

1. Как выглядит (форма, цвет, размер)
2. Где растёт, как за ним ухаживают
3. Что из него можно приготовить

«Что сажают в огороде?»

Цель: умения классифицировать предметы по определённым признакам, развитие быстроты мышления, слухового внимания, речевых навыков

Игровое правило: отвечать на вопросы водящего нужно только словами «да» и «нет»

Игровое действие: кто ошибся, тот отдаёт фант, который потом отыгрывает

Ход игры:

Педагог спрашивает: «Дети, вы знаете, что сажают в огороде? Если я назову то, что сажают в огороде, вы ответите «да». Если это не растёт в огороде, отвечаете «нет».

Кто ошибётся, тот проигрывает.

«Неоконченный рисунок»

Цель: развитие творческого воображения.

Ход игры:

Детям даются листы с изображением недорисованных предметов. Предлагается дорисовать предмет и рассказать о своем рисунке.

ФРУКТЫ. САД.

«Сосчитаем фрукты»

Цель: упражнять в умении согласовывать имена существительные с числительными.

Материал: муляжи фруктов

Ход игры:

Педагог просит детей: «Выйдите на дорожку и подровняйте ножки». (Дети встают в шеренгу.) Вот корзина фруктов — посчитайте их скорей» Даёт ребенку, стоящему первым слева, муляж яблока и говорит: «Одно яблоко». Просит ребёнка передать его следующему игроку. Когда второй ребенок возьмет в руки яблоко, педагог говорит: «Два яблока». При получении муляжа третьим ребенком произносит: «Три яблока», и так далее по эстафете до конца шеренги: «Четыре яблока, пять яблок, шесть яблок...»

Следующий фрукт дети обыграют сами: они будут передавать муляж друг другу и одновременно говорить: «Одна груша, две груши... пять груш, шесть груш...» и т.д.

«Чудесный мешочек»

Цель: закрепление словаря по теме, развитие тактильного восприятия

Материал: натуральные фрукты или муляжи в непрозрачном мешке.

Ход игры:

Педагог показывает мешочек с фруктами детям и предлагает им по очереди, не заглядывая в мешочек, определить фрукт на ощупь и назвать его. Если ребенок правильно выполнит задание, фрукт достают из мешочка и кладут на стол. Если ошибся, возвращают в мешок.

«Узнай по описанию»

Цель: развитие слухового внимания, умение обобщать признаки предмета.

Материал: сюжетная картинка с изображением сада.

Ход игры:

Педагог предлагает угадать фрукт по описанию

- Круглый, сочный, оранжевый, сладкий, большой – это...апельсин;
- Длинный, жёлтый, мягкий, вкусный, сладкий – это...банан;
- Овальный, жёлтый, кислый, твёрдый, полезный – это... лимон;
- Круглое, румяное, наливное, спелое, сочное, твёрдое – это яблоко.

«В борщ или в компот?»

Цель: упражнять в умении классифицировать овощи и фрукты, знакомить со спецификой приготовления борща и компота. Развивать речь и память.

Игровые правила: На доске или мольберте выставлены картинки «кастрюля» и «банка». **Ход игры:**

Дети получают по 2-3 предметные картинки с изображением овощей и фруктов. Каждый ребенок, называя картинку, помещает ее соответственно либо в борщ (« в кастрюлю»), либо « в компот» (в « банку»)

«Подбери одежду»

Цель: формирование представления об овощах и фруктах (форма, цвет), развитие речи, мышления, восприятия.

Материал: разноцветные карточки, соответствующие тем или иным цветам фруктов и овощей, трафареты фруктов и овощей.

Ход игры:

Педагог даёт ребёнку трафарет (фрукт или овощ), спрашивает, на что похоже это контурное изображение и предлагает найти для него «одежку», т.е. представить этот фрукт (овощ) в реальности и подобрать характерный для него цвет. Приложить трафарет к выбранной карточке, показать результаты и озвучить свой выбор.

«Танец»

Цель: развитие эмоциональности и творческого воображения.

Ход игры:

Предложить детям придумать свой образ и станцевать его под определенную музыку. Остальные дети должны угадать, какой образ задуман.

Варианты – образ задан, все дети танцуют одновременно («распустившийся цветок», «ласковую кошку», «снегопад», «веселую обезьянку» и т. д.).

Усложнение – передать в танце чувства («радость», «страх», «удивление» и т.д.)

ГРИБЫ. ЯГОДЫ.

«Узнай ягоду по описанию»

Цель: обогащение речи прилагательными, характеризующими свойства и качества ягод; развитие умения узнавать ягоды по описанию

Ход игры:

Воспитатель говорит:

По тропинке ёжик шёл,

Ёжик ягоду нашёл.

Витаминов много в ней.

Ну-ка съешь её скорей!

- Ягоды – это растения. Дети, какие ягоды вы знаете? (ответы детей)

Игровое правило:

Описание ягоды запоминайте,

О чём рассказали, угадайте.

Ягоды садовые,

Крупные, гладкие,

Блестящие, сладкие,
Прозрачные... (виноград)

Ягода нежная, лесная,
Сочная, блестящая,
Немного голубая... (голубика)

Ягода садовая, крупная,
Красная, сочная, сладкая,
Ароматная, душистая... (клубника)

Ягода лесная, красная,
Гладкая, блестящая,
Кислая... (клюква)

Ягода садовая,
Полосатая, гладкая,
Блестящая, кисло-сладкая... (крыжовник)

Ягода лесная,
Травянистая, красная,
Сочная, сладкая,
Ароматная... (земляника)
Ягоды садовые, гладкие,
Блестящие, чёрные или красные,
Кисло-сладкие... (смородина)

Ягода зернистая, пушистая,
Ароматная, сочная, сладкая... (малина)

Ягода лесная, зернистая,

Чёрная, мягкая,
Сочная, кисло-сладкая... (ежевика)

«Сложи грибы»

Цель: развитие пространственного восприятия, умения составлять целое из частей

Материал: разрезные картинки грибов, картинка – образец

Ход игры:

1. Педагог предлагает детям внимательно рассмотреть картинки и на основе образца составить из частей такие же.
2. Педагог предлагает детям самим без опоры на образец сложить из разрезных картинок изображение грибов.

«Назови гриб»

Цель: закрепление знаний о съедобных и несъедобных грибах, их отличительных особенностях; развитие внимания, памяти, мышления

Ход игры:

Педагог по очереди бросает мяч детям, стоящим в круге, и называет гриб. Дети ловят мяч и отвечают, какой это гриб: съедобный или несъедобный. Если ребёнок отвечает неправильно, он пропускает кон. Затем педагог, бросая мяч, говорит слова «съедобный» или «несъедобный», а дети должны назвать конкретный гриб.

«Выдели и запомни названия грибов»

Цель: развитие слухового внимания, памяти; закрепление знаний о грибах

Материал: картинки с изображением грибов

Ход игры:

Педагог читает детям зарифмованный текст.

Подберезовик стоит,

Что-то грустный он на вид.

На него из-под осины
Подосиновик глядит.
На поляне две подружки –
Очень толстые *свинушки*.
С ними весело болтают
Неразлучные *волнушки*.
Вот под ёлкою *лисички*,
Ярко-рыжие сестрички.
Рядом скользкие *маслята*,
На пеньке растут *опята*.
А во мху *боровики*,
Всей семьёй здоровяки,
Дружно рядышком сидят
И в корзину не хотят.

«Сравни ягоды»

Цель: развитие мышления, внимания, закрепление знаний о ягодах

Материал: карточки – схемы различных ягод

Ход игры:

Педагог просит рассмотреть картинки - схемы и найти отличия ягод. Например: земляника растёт низко к земле, а малина – высоко. Земляника мелкая, а малина – крупная. У земляники стебель гладкий, а у малины – колючий. У земляники листья мелкие, а у малины – крупные.

«За грибами»

Цель: развитие творческого воображения, подражательности, координация речи с движениями

Ход игры:

Все зверушки на опушке

Дети идут в хороводе

Ищут грузди и волнушки.

Белочки скакали,

Рыжики срывали.

Лисичка бежала,

грибы

Лисички собирала.

Скакали зайчатки,

Искали опятки.

Медведь проходил,

Мухомор раздавил.

Двигаются вприсядку,

срывают воображаемые грибы

Бегут, собирают воображаемые

Скачут стоя, «срывают» грибы

Идут вразвалку, в конце строки

топают правой ногой

ДОМАШНИЕ ЖИВОТНЫЕ И ИХ ДЕТЁНЫШИ.

«Что ни шаг, то зверь»

Цель: обогащение словаря по теме «Домашние животные»; развитие речи, умения использовать в речи обобщающие понятия

Ход игры:

Дети становятся вдоль линии. Педагог предлагает вспомнить как можно больше названий домашних животных. Каждый ребёнок по очереди, идя вперёд, должен громко произносить при каждом шаге название животного. Останавливаться нельзя. Выигрывает тот, кто дальше пройдёт.

«Буренки»

Цель: развитие зрительного восприятия, внимания

Материал: бланки с изображением буренок, расположенных по восемь в ряду

Ход игры:

Варианты заданий:

а) подчеркни (сосчитай) буренок с одним рогом (с двумя)

б) подчеркни (сосчитай) буренок с одним ушком (с двумя)

в) подчеркни (сосчитай) буренок с одним рогом, одним ушком (и наоборот).

Количество задач вводить постепенно.

«Узнай домашних животных»

Цель: развивать слуховое внимание, быстроту реакции

Ход игры:

Педагог: «Я буду называть разных животных. Когда вы услышите название домашнего животного, надо хлопнуть в ладоши (подпрыгнуть, присесть, поднять руки, квакнуть и т.д.)

Бизон, сарай, овца.

Синица, гусь, кролик.

Лошадь, тигр, енот, медведь.

Баран, лось, телёнок, белка.

Жираф, курица, коза.

Утка, селезень, журавль.

Петух, индюк, куропатка.

Лиса, собака, обезьяна, заяц.

Слон, корова, рысь.

Жеребёнок, кошка, мышка.

Свинья, кабан, землеройка.

Крот, ягнёнок, уж.

Цыплёнок, волк, козлёнок.

«Отгадай, кто это?»

Цель: развитие памяти, слухового внимания, закрепление знаний о домашних животных

Ход игры:

Педагог загадывает загадки, а дети отгадывают.

Сторожит, грызёт, лает?

Хрюкает, роет?

Ржет, бегаёт, скачет?

Мяукает, лакает, царапается?

Мычит, жуёт, ходит?

Затем аналогичные загадки загадывают дети.

«Кто лишний?»

Цель: развитие логического мышления, упражнение в связном монологическом высказывании, закрепление обобщающих понятий «дикие животные» и «домашние животные»

Материал: картинки с изображением диких и домашних животных

Ход игры

Педагог выкладывает перед детьми картинки и предлагает найти лишнее животное. Ребёнок выделяет среди животных лишнее и объясняет свой выбор.

Например: лиса лишняя, т.к. она — дикое животное, все остальные — домашние. Ребёнок, ответивший правильно, забирает лишнюю картинку себе. В конце игры педагог предлагает детям сосчитать количество слогов в названии лишнего животного на картинке.

Игра-драматизация. Разыгрывание по ролям стихотворения И. Жукова

«Киска»

Цель: развитие сообразительности, воображения и фантазии

Ход игры:

Хозяйка: Здравствуй, Киска! Как дела?

Что же ты от нас ушла?

Киска: Не могу я с вами жить,

Хвостик негде положить.

Ходите, зеваете,

На хвостик наступаете.

Сначала это стихотворение разучивается в свободное время. Затем дети, разыгрывая ситуацию в паре, могут импровизировать интонации. Например, педагог ставит задачу: «Хозяйка рада, что нашла Киску» Или наоборот: «Киска относится к ней с

пренебрежением. Киска обижена на Хозяйку или рассержена и очень рада, что ушла из дома».

Взаимоотношения героев могут быть различными. Каждая пара детей представляет свою вариацию.

ДИКИЕ ЖИВОТНЫЕ И ИХ ДЕТЁНЫШИ.

«Подбери словечко»

Цель: развитие речи, формирование умений у детей подбирать и называть слова-действия

Ход игры:

Медведь (что делает?) ... (спит, переваливается, косолапит, охотится...).

Волк (что делает?) ... (воет, убегает, догоняет, высматривает,...).

Лиса (что делает?) ... (выслеживает, бежит, ловит, вынюхивает...).

Заяц (что делает?)... (прыгает, прячется, грызет...).

«Сложи картинку»

Цель: формирование умения у детей складывать картинку из частей, развитие целостного восприятия, внимания, мышления

Материал: разрезные картинки с изображением диких животных, картинки – образцы

Ход игры:

Педагог предлагает собрать целую картинку и рассказать об изображенном животном

«Доскажи словечко»

Цель: формирование умения отгадывать загадки – рифмы, развитие слухового внимания.

Ход игры:

1. Эта кошка очень злая.

Не мурлычет, но кусает.

Ей не крикнешь грозно «брысь!»

Это кошка леса — ...(Рысь)

3. Стройный, быстрый,

Рога ветвисты,

Пасется весь день.

Кто же это?.. (Олень)

5. Хитрая плутовка,

Рыжая головка,

Пушистый хвост-краса.

Кто ж это?.. (Лиса)

2. Длиннорогий и рогатый,

Лесники зовут «сохатый».

Скачет прямо он и вкось,

Крупный и могучий... (Лось)

4. Он всю зиму в шубе спал,

Лапу бурую сосал,

А проснувшись, стал реветь.

Этот зверь лесной... (Медведь).

6. Летом шубку серую,

А зимою белую

Носит попрыгайчик -

Боязливый... (Заяц)

«Назови по порядку»

Цель: развитие зрительной памяти и внимания, активизирование словаря существительных по теме.

Материал: 5-6 картинок с изображением диких животных

Ход игры:

Педагог раскладывает перед ребёнком картинки в ряд и говорит:

«На картинки посмотри

И их сейчас запомни,

Я все их уберу,

Ты по порядку вспомни»

«Узнай зверя по описанию»

Цель: формирование умения узнавать животных по описанию, развитие мышления и речи детей

Ход игры:

- Трусливый, длинноухий, серый или белый. (Заяц.)
- Бурый, косолапый, неуклюжий. (Медведь.)
- Серый, злой, голодный. (Волк.)
- Хитрая, рыжая, ловкая. (Лиса.)
- Проворная, запасливая, рыжая или серая. (Белка.)

«Сказочное животное»

Цель: развитие творческого воображения.

Материал: листы бумаги и цветные карандаши

Ход игры:

Предложить детям придумать и нарисовать фантастическое животное, не похожее на настоящее. Нарисовав рисунок, каждый ребенок рассказывает о том, что он нарисовал, придумывает название рисунку. Другие дети ищут в его рисунке черты настоящих животных.

ОДЕЖДА.

«Из чего - какое?»

Цель: активизация словаря по теме, образование прилагательных от существительных, развитие тактильных ощущений.

Материал: лоскутки ткани разной текстуры и предметные картинки с изображением одежды

Ход игры:

Педагог раздает каждому ребенку по картинке и лоскутку, предлагает потрогать лоскуток и назвать, из какого материала будет сшита одежда, изображенная на его картинке. После этого ответить на вопрос:

Платье сшили из шелка – оно шёлковое

Шубы сшили из меха – они меховые

Футболку сшили из трикотажа – она трикотажная

Плащ сшили из кожи – он кожаный

Куртку сшили из кожи- она кожаная
Шорты сшили из трикотажа – они трикотажные
Пиджак сшили из шерсти – он шерстяной
Кофту сшили из шерсти – она шерстяная
Носки связали из шерсти – они шерстяные и т.д.

«Чего не хватает?»

Цель: развитие целостного восприятия предмета, умения образовывать единственное число имен существительных в родительном падеже.

Материал: картинки с изображением одежды без какого - либо элемента (брюк без одной брючины, платья без рукава, рубашки без пуговиц).

Ход игры:

Педагог показывает каждому ребенку по очереди картинки и спрашивает, чего на картинке не хватает. Ребенок всматривается в нарисованную одежду, находит ту часть, которой не хватает и проговаривает (например «нет пуговицы»).

«Про кого я говорю?»

Цель: развитие внимания, умения ориентироваться на основные признаки описываемого объекта.

Ход игры:

Педагог описывает ребенка, называя детали его одежды и внешнего вида, например: «Это девочка, на ней юбка и кофточка, волосы у нее светлые, бант красный. Она любит играть с куклой Таней». А потом все дети угадывают, про кого говорил взрослый.

«Чего не стало?»

Цель: развитие зрительной памяти, внимания, речи.

Материал: картинки с изображением одежды

Ход игры:

Педагог кладет перед детьми несколько предметов одежды (три – четыре). Просит детей закрыть глаза, прячет один из предметов. Когда дети открывают глаза, педагог спрашивает: «Чего не стало?»

«Когда это носят?»

Цель: активизация словаря по теме, развитие зрительного внимания и мышления.

Материал: картинки с разными предметами одежды и обуви, сюжетные картинки времен года.

Ход игры:

Педагог предлагает детям разложить картинки с разными предметами одежды и обуви (босоножки, валенки, кепка, меховая шапка, шуба, сарафан) по сезонам. «В какое время года это носят — зимой или летом?». Попросите детей отвечать полным ответом «Летом носят босоножки» и т.д.

«Опиши одежду»

Цель: упражнение в подборе прилагательных к существительному, развитие воображения

Ход игры:

Педагог называет вещь, дети ее описывают, отвечая на вопрос «какой?»:

сарафан – легкий, летний, пестрый, хлопковый, цветной

платье – пышное, вечернее, изящное, длинное, бархатное, нарядное;

кроссовки – спортивные, белые, удобные, стильные;

сапоги – высокие, кожаные, теплые, осенние, черные;

шуба – пушистая, красивая, согревающая, дорогая, зимняя.

ОБУВЬ.

«Много - один»

Цель: развитие речи, умения образовывать множественное число имен существительных.

Материал: мяч.

Ход игры:

Педагог с детьми встаёт в круг и предлагает поиграть в мяч. Называет обувь в единственном числе и бросает мяч каждому ребёнку по очереди. Ребёнок называет обувь во множественном числе и возвращает мяч взрослому. Например: ботинки – ботинок, валенки – валенок, сапоги – сапог, туфли – туфель, чешки – чешка, тапки – тапок, сланцы – сланец и т.д.

«Что обувает?»

Цель: развитие зрительного восприятия

Материал: картинки с временами года, картинки с обувью.

Ход игры:

Педагог показывает детям картинки с разными временами года, нужно подобрать обувь к различным погодным условиям.

«Отгадайте одежду, обувь или головной убор»

Цель: развитие слухового внимания, умения описывать одежду, головной убор или обувь и узнавать её по описанию.

Материал: карточки с изображением одежды, обуви и головных уборов.

Ход игры:

Педагог раздаёт детям карточки с изображением одежды, обуви и головных уборов. Дети никому не показывают свои карточки. Педагог предлагает одному ребёнку описать, что изображено на его картинке, или загадать загадку. Другие дети должны отгадать, что нарисовано на картинке.

Например: Это головной убор, который носят девочки летом. Он, изготовлен из соломы. (Соломенная шляпа).

Это обувь, которую носят мальчики и девочки весной или осенью после дождя. Она высокая, сделана из резины. (Резиновые сапоги).

«Кто больше назовёт»

Цель: развитие памяти, закрепление названий одежды, обуви, головных уборов

Ход игры:

Дети делятся на 3 команды. 1 – называют одежду. 2- обувь. 3 – головные уборы. Побеждает та команда, которая назовёт больше всего.

«Собери картинку»

Цель: развитие логического мышления, кругозора, познавательного интереса и речевой активности

Материал: карточки с изображением одежды, обуви и головных уборов, разрезанные на несколько частей.

Ход игры:

Детям раздают игровые карточки, разрезанные на части (в соответствии с возрастом и способностями ребёнка). Собрав картинку, ребёнок рассказывает, что он собрал.

Например: Платье зелёного цвета – это одежда.

Сапоги желтого цвета, резиновые – это обувь.

Шапка-ушанка серого цвета – это головной убор.

«Выдумай историю»

Цель: развитие творческого воображения детей.

Ход игры:

Предложить детям рассмотреть картинки в книге и совместно придумать новые события.

ЗИМА.

«Назови зимние слова»

Цель: формирование активного запаса слов, обозначающих предмет, развитие фантазии и творчества

Ход игры:

Педагог предлагает детям вспомнить и назвать 10 «зимних» слов.

При затруднении можно предложить показать картинки с этими явлениями природы. За каждое названное только им слово игрок получает фишку.

Выигрывает тот, у кого в результате будет самое большое количество фишек.

Примеры слов: мороз, снег, лед, иней, снеговик, изморозь, Снегурочка, снежная крепость, снежки, снежинки и т.д.

«Перечисли, что спряталось на рисунке»

Цель: развитие зрительного восприятия, навыка представления целостного изображения предмета.

Материал: картинки с недорисованными предметами для зимних видов спорта.

Ход игры:

Педагог говорит: «Внимательно рассмотрите рисунок, назовите, какие предметы нужны зимой для игр и развлечений. Уточните, для какой игры или развлечения они нужны.» Если ребёнок отвечает правильно – получает картинку с изображением данного зимнего вида спорта или развлечения. (Дети катаются на лыжах, на санках, на коньках, лепят снеговика, играют в снежки.)

«Исправь ошибки»

Цель: формирование представлений о характерных явлениях зимой, сравнение зимы и других времен года, развитие внимания, памяти, связной речи - объяснения

Ход игры:

Педагог читает детям предложение и говорит, что надо слушать внимательно, а потом исправить ошибки. Ребенок, пояснивший ошибку, получает фишку.

Выигрывает тот, у кого будет больше фишек.

Примеры предложений:

Пришло лето, и люди надели варежки и шапки.

Пришла зима, и прилетели ласточки.

Пришла весна, и речка покрылась льдом.

Закончилось лето, и пришла весна.

Пришло лето, и перелетные птицы улетели на юг.

Пришла весна, и к кормушке стали прилетать синички и голуби.

«Закончи пословицу о зиме»

Цель: знание пословиц и поговорок о зиме, развитие памяти и внимания.

Ход игры:

Педагог начинает пословицу о зиме, дети заканчивают. Играть можно двумя командами детей. Выигрывает та команда, которая лучше запомнила пословицы и поговорки.

Примеры пословиц и поговорок о зиме:

Береги нос в большой мороз.

Год кончается, а зима начинается.

Декабрь год кончает, а зиму начинает.

Мороз невелик, да стоять не велит.

Январь — году начало, зиме середина.

Февраль — месяц лютый: спрашивает, как обутый.

Не светит зимой солнце против летнего.
Не тот снег, что метет, а тот, что сверху идет.
В зимний холод — всякий молод.
В одну ночь зима становится.

«Когда это бывает?»

Цель: развитие мышления, памяти, внимания.

Материал: картинки с временами года, загадки о временах года.

Ход игры:

Педагог загадывает детям загадки о временах года, дети их отгадывают, находят соответствующие времена года на картинках и выставляют их на мольберт.

- Снег на полях,

Лед на реках

Вьюга гуляет,

Когда это бывает? (Зимой)

- Сошли снега, шумит вода,

Земля уже цветами полна.

Растет травка молодая,

Все мертвое оживает,

Когда это бывает? (Весной).

- Солнце печет, липа цветет,

Вишня поспевает,

Когда это бывает? (Летом)

- Голые поля, мокнет земля,

Дождь поливает, когда это бывает? (Осенью)

«Придумай рассказ»

Цель: развитие воображения, умение грамотно составлять предложения.

Ход игры:

Педагог называет три слова, а ребенок должен придумать с их использованием короткий рассказ. Например, слова «снежинка», «снегопад», «сугробы». Рассказ может быть такой: «С неба упала первая снежинка. Начался сильный снегопад. Вскоре намело большие сугробы».

ЗИМУЮЩИЕ ПТИЦЫ.

«Назови ласково»

Цель: развитие умения употреблять существительные в уменьшительно – ласкательной форме.

Ход игры:

Дети встают в круг, взрослый бросает каждому по очереди мяч, называя какое – либо слово. Ребенок ловит мяч и называет его ласково.

Синица – синичка

Воробей – воробушек

Голубь – голубок

Птица – птичка

Снегирь – снегирёк

Шея – шейка

Перо – пёрышко

Птенец - птенчик

«Где какая птица находится?»

Цель: развитие слухового восприятия, внимания, памяти, закрепление знаний о зимующих птицах

Материал: сюжетная картинка «У кормушки»

Ход игры:

Педагог предлагает детям посмотреть на прилетевших к кормушке птиц и назвать птиц, которые находятся слева от снегиря, сидящих под крышей, на крыше, между сорокой и снегирём, находящимися перед воробьём и т.д.

«Что склевали птицы?»

Цель: развитие зрительного внимания, памяти, речи

Материал: магнитная доска, изображение кормушки, карточки с изображением корма для птиц

Ход игры:

На магнитной доске педагог выкладывает в ряд под изображением кормушки три карточки с изображением корма для птиц, говоря детям: «В кормушку положили семечки, пшено, сало». Затем дети закрывают глаза, педагог убирает одну из карточек и задаёт вопрос: «Что склевали птицы?»

Дополнительный вопрос: «Как выдумаете, кто прилетал к кормушке?» (например, если убрали карточку «сало» - синица или ворона; если нет карточки «рябина» - снегирь; если убрали карточку «шишка» - клёт)

«Подскажи словечко»

Цель: развитие памяти, слухового внимания, чувства рифмы.

Ход игры:

Педагог читает стихотворение, а дети внимательно слушают и договаривают последнее слово

Птички на деревья сели,

Посчитай – ка: раз, два, три...

На зимовку прилетели

С красной грудкой ... (снегири).

Два огромных страшных глаза

Кругом вертит голова,

Ты её узнаешь сразу,

Коль заушает... (сова).

Тук- тук- тук с утра весь день.

Как стучать ему не лень?

Может, он немного спятил?
-Тук-тук-тук, - в ответ нам... (дятел).
Серый маленький комочек
Чик- чирик! – замёрз он очень!
Солнце, выгляни скорей,
Ждёт тебя наш... (воробей).
-Кар- кар- кар!- кричит плутовка.
Ну и ловкая воровка!
Все блестящие вещицы
Очень любит эта птица!
И она вам всем знакома,
Как зовут её... (ворона).
Воробей, синицы, совы,
Снегири, галки, вороны,
Свиристели и синицы:
Одним словом это - ...(птицы).

«Закончи предложения»

Цель: развитие логического мышления, памяти, внимания

Ход игры:

Воробей маленький, а журавль...
Ворона большая, а синица...
Сова спит днем, а охотится...
У синицы хвост короткий, а у трясогузки...
У дятла клюв длинный, а у снегиря...
Утка серая, а лебедь...
У синицы клюв тонкий, а у дятла...
Ворона большая, а воробей...
Снегирь малоподвижный, а синица...
Клест нарядный, а воробей...

Синицы высиживают птенцов летом, а клест...

Если снегирь мало двигается, то он какой? (Малоподвижный.)

Если у синицы черная голова, то она какая? (Черноголовая.)

Если у сороки белый бок, то она какая? (Белобокая.)

Если у сороки черный хвост, то она какая? (Чернохвостая.)

Если у снегиря красная грудь, то он какой? (Красногрудый.)

Про кого из зимующих птиц можно сказать:

мой (клест, дятел, снегирь, воробей, голубь)

моя (ворона, синица, свиристель, овсянка)

«В зимней столовой»

Цель: закрепление знаний о зимующих птицах и их названия, развитие воображения

Материал: силуэты птиц, ветка на подставке, кормушка.

Ход игры:

Педагог закрепляет силуэт птицы на ветке, обращает внимание детей на то, какая птица прилетела к кормушке. Предлагает назвать ее и показать, как она кричит.

Дети называют птиц, подражают их звукам, изображают, как они летают, прыгают, общаются между собой.

ЖИВОТНЫЕ ХОЛОДНЫХ СТРАН.

«Составь предложение»

Цель: развитие речи, мышления

Ход игры:

Педагог предлагает детям: « Из данных слов составьте предложения:

На, водятся, Севере, медведи, белые.

Холодно, там, зимой, очень.

Люди, оленей, разводят, там, северных.

Медведи, хищники, белые, это.

Из, делают, шубы, теплые, песца, меха.»

«Сложи картинку»

Цель: развитие умения складывать картинку из частей, целостного восприятия, внимания, мышления

Материал: набор пазлов «Животные Севера»

Ход игры:

Дети собирают по образцу изображения животных севера: пингвина, северного медведя, тюленя, моржа и т.д.

«Кто это такой?»

Цель: развитие слухового внимания, памяти, закрепление знаний о животных холодных стран

Ход игры:

Педагог предлагает детям отгадать животное.

Бегают, бьют копытом, разгребает снег, ест мох и грибы, тянет упряжку? (северный олень)

Бегают по снегу, на мышей охотится, тьякает, хитрит, путает следы? (песец)

Крадется, рычит, воеет, охотится, скалит клыки? (полярный волк)

Отдыхает на льдине, охотится на тюленей, ревет, косякает? (белый медведь)

Нырять, ревет, греется на солнце, защищается бивнями? (морж)

Плавают, машет плавниками, ловит рыбу, спасается от моржа? (тюлень)

«Кто на севере живет?»

Цель: развитие памяти, внимания, логического мышления

Материал: макет Севера, игрушки животных Севера

Ход игры:

1 вариант. Педагог располагает на игровом поле макета игрушечных животных и описывает одну из игрушек, выделяя характерные признаки. Затем предлагает детям отгадать. Нужно правильно назвать описанное животное.

2 вариант. В игре участвует группа детей. В группе есть ведущий. Один из игроков удаляется на небольшое расстояние, отворачивается и ждет, пока его не пригласят. Группа детей совещается между собой насчет зверя. Когда животное загадано, участник приглашается, игра начинается. Участник задает вопросы группе игроков, например: зверь маленький? может ползать? прыгать? у него есть пушистый мех? где он находится на игровом поле макете, с какой стороны, кто (что рядом), чем питается. Ребята в свою очередь отвечают ведущему «да» или «нет». Так продолжается до тех пор, пока игрок не отгадает животное, объяснив свой выбор и указав его на макете.

«Бывает ли это на Севере?»

Цель: развитие речевого внимания, логического мышления.

Материал: мяч

Ход игры:

Дети стоят полукругом. Педагог задает вопрос и бросает ребенку мяч. Ребенок ловит мяч и, отвечая «да» или «нет», бросает назад взрослому.

Вопросы:

На Севере шумят леса? На Севере лежат снега? Ночь бывает полгода? День бывает полгода? Белки живут на Севере? На Севере летом тает снег? Летом на Севере много птиц? На Севере живут пингвины? Летом люди на Севере купаются в океане? Киты приплывают на Север растить детенышей? Белые медведи живут в берлоге?

«Волшебные кляксы»

Цель: развитие творческого воображения, умения находить сходство изображения неясных очертаний с реальными образами и объектами.

Материал: листы бумаги, краски, кисти, вода

Ход игры:

Предложить капнуть любую краску на середину листа и сложить лист пополам. Получились различные кляксы. Детям необходимо увидеть в своей кляксе, на что она похожа или на кого.

НОВОГОДНИЙ ПРАЗДНИК.

«Подбери признаки»

Цель: обогащение и уточнение словаря прилагательных

Ход игры:

Педагог предлагает детям ответить на вопросы.

Дед Мороз (какой?) – добрый, волшебный, седой ...

Снегурочка (какая?) – красивая, молодая, стройная ...

Шар (какой?) – блестящий, стеклянный, разноцветный ...

Ёлка (какая?) – зелёная, колючая, нарядная...

Праздник (какой?) – веселый, шумный, новогодний...

Подарок (какой?) – щедрый, новогодний, приятный...

Игрушка (какая?) – елочная, красивая, стеклянная ...

Снеговик (какой?) – большой, белый, круглый, веселый...

Гирлянда (какая?) – новая, красивая, блестящая, разноцветная...

Мишура (какая?) – блестящая, новогодняя, серебристая...

«Новогодняя гирлянда»

Цель: развитие зрительного восприятия, мышления, внимания

Материал: лист белой бумаги (на каждого человека) с недорисованной гирляндой, цветные карандаши.

Ход игры:

Педагог предлагает детям сделать новогоднюю гирлянду из геометрических фигур: «Скажите, какой скоро праздник? Что мы делаем с нашими домами? Какие новогодние украшения вы знаете? Мы с вами сделаем новогоднюю гирлянду. (раздаёт детям недорисованную гирлянду.) Но сначала гирлянду нужно дорисовать. Приготовьте желтый, синий, красный, зеленый, оранжевый карандаши и свои ушки. Слушайте внимательно и рисуйте на ниточке фигуры. - Желтый круг, красный квадрат, синий треугольник, зеленый круг, оранжевый треугольник. Желтый круг, красный квадрат, синий треугольник, зеленый круг, оранжевый треугольник, дальше продолжите последовательность сами».

«Подскажи словечко»

Цель: развитие слухового внимания, чувства рифмы

Ход игры:

Педагог читает стихотворение, дети слушают и договаривают последнее слово.

Он и добрый, он и строгий,

Бородою весь зарос,

К нам спешит сейчас на праздник,

Кто же это? ... (Дед Мороз)

Если лес укрыт снегами.

Если пахнет пирогами.

Если ёлка в дом идет,

Что за праздник? ... (Новый год)

Ей не нужна горячая печурка,

Мороз и холод — всё ей нипочём.

Привет всем шлет веселая ... (Снегурка).

Её мы тоже к нам на праздник ждем.

Зимой, в часы веселья

Вишу на яркой ели я.
Стреляю, точно пушка,
Зовут меня... (хлопушка).
Мчусь, как пуля, я вперёд,
Лишь поскрипывает лёд,
Да мелькают огоньки.
Что несёт меня? ... (Коньки)
Появился во дворе
Он в холодном декабре!
Неуклюжий и смешной.
У катка стоит с метлой.
| К ветру зимнему привык
Наш приятель... (снеговик)
Ног от радости не чуя,
С горки снежной вниз лечу я.
Стал мне спорт родней и ближе
Кто помог мне в этом? ...
Взял дубовых два бруска,
Два железных полозка.
На бруски набил я планки,
Дайте снег! Готовы... (санки).

«Бусы»

Цель: развитие зрительной памяти

Материал: картинки с изображением ёлочных бус, карандаши, листы бумаги на каждого ребёнка

Ход игры:

Педагог просит детей внимательно посмотреть, из каких геометрических фигур сделаны бусы, в какой последовательности они расположены, а затем нарисовать такие же бусы на листе бумаги.

«Придумай загадку»

Цель: развитие речи и мышления.

Материал: елочные игрушки

Ход игры:

На столе лежат игрушки. Одному из детей (ведущему) предлагается составить описание игрушки в форме загадки. Тот, кто угадает, о какой именно игрушке идет речь, становится ведущим.

«Волшебники»

Цель: развитие эмоциональности и творческого воображения

Материал: листы бумаги с нарисованными одинаковыми фигурами, карандаши

Ход игры:

Без предварительной беседы предложить детям с помощью карандашей превратить две совершенно одинаковые фигуры, изображенные на листе, в злого и доброго волшебника. Далее предложить придумать, что совершил плохого «злой» волшебник и как его победил «добрый».

РЫБЫ.

«Рыболов»

Цель: согласование числительных с существительными

Материал: карточки с цифрами (1, 2, 3, 4, 5), картинки с изображением рыб

Ход игры:

Педагог показывает детям цифру и картинку с изображением рыбы (пескаря, окуня, щуки и т. п.) и спрашивает: «Сколько рыб поймал рыболов?» Дети отвечают: «Рыболов поймал два пескаря. Рыболов поймал пять щук. Рыболов поймал одного окуня» и т. д.

«Найди»

Цель: развитие тактильно-двигательного восприятия.

Материал: игровой набор рыбок, контейнеры, тканевый мешочек

Ход игры:

Педагог предлагает ребенку найти и показать среди представленных игровых предметов только рыбок. Затем предложить опустить руку в мешочек, брать и, удерживая предмет по одному, на ощупь тактильно в мешочке исследовать его, определить рыбку.

1в. Ребенок выполняет задание самостоятельно с небольшой помощью взрослого.

2в. Педагог и ребенок выполняют упражнение совместно. Педагог эмоционально комментирует, стимулирует ребенка присоединиться к его действиям и выполнить упражнение самостоятельно.

«Отгадай загадку»

Цель: развитие слухового внимания, памяти

Ход игры:

Отгадать загадки на морскую тематику.

Настоящий он циркач —

Носом отбивает мяч.

Знают и француз, и финн:

Любит поиграть... **(дельфин)**

Он, как дом, огромный,

Но спокойный, скромный.

В море ест и в море спит —

Так живет на свете... **(кит)**

Вдруг со дна гора всплыла,

Вверх корабль подняла.

Это в море так шалит,

Великан веселый... **(кит)**
Эта рыба — хищник злой,
Всех проглотит с головой.
Зубы показав, зевнула
И ушла на дно... **(акула)**
Плавает прозрачный зонтик.
«Обожгу! — грозит. — Не троньте!»
Лапки у нее и пузо.
Как зовут ее? **(медуза)**
Он клешнями щиплет больно
И кричит: «С меня довольно!
Я устал. Я вам не раб».
Распугал соседей... **(краб)**
На лошадку так похожа,
А живет-то в море тоже.
Вот так рыбка! Скок да скок —
Прыгает морской... **(конек)**
Может рыба-великан
Над водой пускать фонтан.
Кто же этим знаменит?
Житель океана ... **(кит)**
Что за плащ хвостатый, темный
Рассекает в море волны?
Осторожно! В нем разряд.
Электрический он... **(скат)**
У нее такая пасть!
Каждый может в ней пропасть.
Зубы острые сомкнула
Рыба хищная ... **(акула)**
Что за шар плывет с шипами,
Тихо машет плавниками?

Только в руки не возьмешь.

Этот шарик ... (рыба-еж)

«Кто где живёт?»

Цель: развитие памяти, внимания, закрепление знаний о местах обитания рыб

Материал: картинки с изображением рыб, изображения моря, океана и аквариума

Ход игры:

Группа детей делится на три команды: океан, море и аквариум. Педагог предлагает каждой из команд отобрать рыб по месту их обитания.

«Продолжи ряд»

Цель: развитие логического мышления, умения анализировать.

Материал: картинки с изображением рыбок

Ход игры:

Игровое правило: разложить рыбок в заданной последовательности. Педагог раскладывает рыбок в определенной последовательности и просит детей продолжить этот ряд.

«Сказочная рыбка»

Цель: развитие творческого воображения

Материал: листы бумаги на каждого ребёнка, карандаши

Ход игры:

Предложить детям придумать и нарисовать фантастическую рыбку, не похожую на настоящую. Нарисовав рисунок, каждый ребенок рассказывает о том, что он нарисовал, придумывает название нарисованному. Другие дети ищут в его рисунке черты настоящих рыб.

МЕБЕЛЬ.

«Из чего – какой?»

Цель: образование относительных прилагательных, закрепление словаря по лексической теме.

Ход игры:

Педагог предлагает детям закончить предложения.

Ножки табурета (табуретки) из металла. Они (какие?) *металлические*

Дверцы шкафа из стекла. Они (какие?)

Ручки на дверцах из пластмассы. Они (какие?)

Столешница стола из дерева. Она (какая?)

Обивка на кресле из кожи. Она (какая?)

Стул из дерева. Он (какой?)

Шкаф из дерева. Он (какой?)

«Узнай предмет»

Цель: развитие восприятия цвета, формы и величины

Материал: карточки с изображением геометрических фигур.

Ход игры:

Детям даются задания, направленные на дифференциацию признаков цвета, величины, формы:

а) Дай мишке круг, дай кукле треугольник, дай зайке квадрат. Положи квадрат на окно. Положи круг на диван. Положи красный круг, синий квадрат, принеси зелёный треугольник.

б) Собери все круги, отдельно положи синие круги на стул, зелёные круги – под стол, жёлтые круги – на полку, красные круги – в шкаф.

в) Покажи треугольники, затем выбери синие треугольники, зелёные треугольники, жёлтые треугольники, красные треугольники.

- г) Собери все квадраты, выбери синие квадраты, жёлтые квадраты, зелёные квадраты.
- д) Покажи маленькие круги (маленькие треугольники, маленькие квадраты).
- е) Собери большие круги (квадраты, треугольники).
- ж) Покажи зелёные большие квадраты, маленькие синие круги, большие красные треугольники, маленькие зелёные квадраты.

«Отгадай – ка»

Цель: развитие слухового внимания, памяти, быстроты реакции

Ход игры:

Педагог загадывает детям загадки.

Если хочет Федя спать,

Он ложится на ... (кровать)

Миша в комнату вошёл

И поставил сок на ... (стол)

Даша в комнату впорхнула,

Зонт, рюкзак взяла со ... (стула)

Книжку новую Ивана

Я достал из-под ... (дивана)

Почитать хотим мы если,

То усядемся мы в ... (кресле)

«Чего не стало?»

Цель: развитие памяти, внимания

Материал: кукольная мебель

Ход игры:

Перед детьми выставляются предметы кукольной мебели. Затем дети закрывают глаза, а педагог убирает один предмет. Дети должны сказать, чего не стало.

«Количество, признак, объект»

Цель: развитие мышления, внимания

Материал: карточки для составления смысловых рядов. На карточках должны быть изображены цифры от 1 до 9, предметы мебели и ассоциативные картинки разных признаков (например, деревянный — изображение дерева, мягкий — изображение подушки).

Ход игры:

Задача игроков — составить смысловой ряд по заданию. Предварительно педагог должен показать, как это делать, чтобы у дошкольников не возникли затруднения, объяснить значение каждого ассоциативного изображения признака. Далее педагог говорит, например: «Три кожаных мягких кресла». Дети ищут цифру 3, затем признаки «кожаный» и «мягкий», и завершают ряд изображением кресла. То есть должен получиться ряд из 4-х картинок. Или такой пример: «Шесть деревянных зеленых стульев». Дети выискивают цифру 6, картинки с деревом, зеленым цветом и стулом.

Важно, чтобы, составив ряд, дети произносили вслух получившуюся фразу.

«Волшебная мозаика»

Цель: развитие творческого воображения, умения детей создавать в воображении предметы, основываясь на схематическом изображении деталей этих предметов.

Материал: наборы вырезанных из плотного картона геометрических фигур (одинаковые для каждого ребенка): несколько кругов, квадратов, треугольников, прямоугольников разных величин.

Ход игры:

Педагог раздает наборы и говорит, что это волшебная мозаика, из которой можно сложить много интересного. Для этого надо разные фигурки, кто как хочет, приложить друг другу так, чтобы получилось какое-то изображение. Предложить соревнование: кто сможет сложить из своей мозаики больше разных предметов и придумать какую-нибудь историю про один или несколько предметов.

ПОСУДА.

«Гномики»

Цель: развитие речи, умения образовывать имена существительные, употреблять в речи имена существительные в творительном и родительном падежах.

Материал: иллюстрация с изображением маленьких гномиков и карточки с разными предметами посуды.

Ход игры:

Педагог показывает детям изображение гномиков. Рассказывает, что их так зовут, потому что они маленькие и низкие. Объясняет, что гномики — маленькие человечки, поэтому все их вещи тоже маленькие. Предлагает детям назвать предметы посуды, которыми пользуются гномики.

Чашка —... (чашечка). Чайник —... (чайничек). Ложка — ... (ложечка). Блюдце —... (блюдечко).

Тарелка —... (тарелочка). Кастрюля —... (кастрюлечка). Сковорода —... (сковородочка).

Поварешка —... (поварешечка). Нож —... (ножичек). Масленка —... (масленочка).

Солонка —... (солоночка). Салфетка —... (салфеточка).

Предлагает детям помочь рассказать, какой посуды много у гномика: «У гномика много чашечек, чайничков...(ложечек, блюдечек, тарелочек, кастрюлек...)».

Предлагает детям сказать, чем режут хлеб (ножом), чем едят суп (ложкой), чем наливают суп (поварешкой); чем едят котлеты (вилкой); чем размешивают кашу (ложкой).

«Какая посуда?»

Цель: развитие тактильного восприятия, умения образовывать прилагательные от существительных

Материал: посуда из разного материала

Ход игры:

Педагог предлагает детям угадать посуду с закрытыми глазами, пощупать её и определить, из какого материала она сделана. Например: кастрюля из металла (какая?) -..металлическая; сковорода из чугуна – чугунная, стакан из стекла - ..стеклянный, чашка из фарфора – фарфоровая, конфетница из хрусталя - ..хрустальная, кувшин из глины -...глиняный, ложка из дерева – деревянная, пиала из керамики -..керамическая, стаканчик из пластика -..пластиковый, тарелка из пластмассы – пластмассовая, посуда для кухни – кухонная, посуда для чая – чайная, посуда для столовой – столовая.

«Поручения»

Цель: развитие внимания, памяти, умения находить предметы посуды по описанию; соотносить целое и его части, употребление в речи наречий «слева», «справа».

Материал: предметные картинки, аналогичные предметы посуды.

Ход игры:

Педагог предлагает детям показать и назвать предмет по описанию: «Покажите мне то, из чего пьют, синего цвета, с ручкой, доньшком, стенками, и назовите. (Чашка.)

Покажите мне то, в чем варят, большое, желтого цвета, с доньшком, стенками, с двумя ручками, и назовите предмет. (Кастрюля.)

Покажите мне то, куда кладут сахар, и скажите, что это. (Сахарница.)

Покажите мне то, в чем заваривают чай, стеклянное, маленькое, с доньшком, крышкой, с ручкой, и назовите. (Заварочный чайник) Покажите мне то, куда кладут хлеб, и скажите, что это. (Хлебница.)»

Предлагает каждому ребенку по очереди расставить посуду. Например: «Поставь чашку слева, а чайник справа»; «Поставь сахарницу слева, а хлебницу справа».

«Что это?»

Цель: развитие памяти, уточнение предметного словарного запаса по теме «Посуда»

Материал: чайник, кастрюля, сковорода, тарелка, ложка, вилка, солонка, хлебница, нож,

предметные картинки, натуральные предметы.

Ход игры:

Педагог называет слово и просит детей рассказать, что это за предмет, дать его характеристику (внешний вид, вес, форма, материал, его функция и т.д.).

Чайник: нужен для того, что кипятить воду; металлический, тяжелый, круглой формы.

Кастрюля: необходима для приготовления еды; металлическая, тяжелая, есть крышка, ручки, дно, бока.

Сковорода – используется для жарки овощей, мяса, котлет и т.д.; железная, круглая, с ручкой.

Тарелка – в нее мы наливаем жидкую еду; круглая, белая, глубокая, пластмассовая.

Ложка – столовый прибор, похожий на маленькую лопатку, чаще используется, когда едят жидкую пищу; деревянная, маленькая.

Вилка – столовый прибор, имеет несколько зубцов; металлическая, длинная, острая.

Солонка – используется для хранения соли; белая, круглая, маленькая, легкая.

Хлебница – используется для хранения хлеба; прямоугольная, пластмассовая, тяжелая.

Нож – используется для нарезания овощей, фруктов и т.д; металлический, острый, легкий, опасный.

«Хорошо — плохо»

Цель: развитие слухового восприятия, внимания

Ход игры:

Педагог предлагает детям поиграть в игру «хорошо — плохо». Просит внимательно прослушать предложение, подумать и сказать, хорошо или плохо поступил ребенок.

Лексический материал

Помог маме вымыть посуду —... (хорошо).

Разбил чашку —... (плохо).
Помог бабушке заварить чай —... (хорошо).
Подарил папе новую чашку —... (хорошо).
Сжег сковородку —... (плохо).
Сходил в магазин —... (хорошо).
Вытер посуду —... (хорошо).
Отбил носик у чайника —... (плохо).
Починил чайник —... (хорошо).
Вы можете продолжить игру, придумав новые ситуации.

"Поварята"

Цель: развитие воображения, установление эмоционального контакта в группе.

Ход игры:

Дети стоят в кругу и держатся за руки – это кастрюля. Педагог говорит: « Сейчас будем готовить суп. Каждый придумывает, чем он будет (картошка, морковка, лук и прочее)». Взрослый по очереди называет то, что он хочет положить в кастрюлю. Узнавший себя выпрыгивает в круг. В итоге получается вкусный суп.

ТРАНСПОРТ.

«Узнай по описанию»

Цель: развитие связной речи, умение составлять описательный рассказ

Материал: предметные картинки

Ход игры:

Педагог вызывает одного ребёнка, даёт ему карточку и предлагает описать, какой транспорт на ней изображён, но не называть его. Остальные дети угадывают и называют. Первый из детей, кто угадал, получает следующую карточку, и игра продолжается.

«Сравни и опиши»

Цель: развитие зрительного восприятия, внимания, памяти, мышления

Материал: пары предметных картинок по числу детей

Ход игры:

Для того, чтобы дети справились с заданием, сначала их необходимо научить описывать транспорт по алгоритму, вопросам или образцу.

Педагог раздаёт детям пары картинок и предлагает сравнить изображённые на них машины и рассказать об этом.

Например: на картинках легковой автомобиль и катер.

Автомобиль

Катер

Дорожный пассажирский транспорт

Водный пассажирский транспорт

Маленький

Большой

Едет

Плывёт

Есть колёса

Нет колёс

Нет якоря

Есть якорь

Нет палубы

Есть палуба

«Четвертый лишний»

Цель: развитие внимания, мышления, памяти, умения классифицировать объекты по ключевым признакам, закрепление употребления обобщений.

Материал: карточки, изображающие разные виды транспорта.

Ход игры:

Педагог распределяет карточки по четыре штуки так, чтобы одна из машин отличалась по назначению или другой категории от трех остальных. Задача игроков – рассмотреть картинки, сказать, какая из четырех лишняя.

Примеры распределения карточек:

корабль, лайнер, [автобус], лодка;

грузовик, [самолет], такси, трамвай;

[корабль], вертолет, дельтаплан, воздушный шар;
пожарный автомобиль, машина полиции, машина скорой помощи, [легковой автомобиль];
трамвай, [метро], автобус, такси.

Дети поочередно называют неправильный транспорт. Если участник ошибся, не знает ответ, то право выбора переходит другому игроку. Побеждает тот, кто дал наибольшее количество правильных ответов.

«Тише едешь — дальше будешь»

Цель: развитие памяти, обогащение и активизация глагольного словаря по теме «Транспорт»

Материал: предметные картинки транспортных средств.

Ход игры:

Педагог: «Скажите, что умеет делать эта машина?»

Например: «Самолёт: летит, громко гудит, взлетает, приземляется, выпускает шасси, заправляется топливом, разворачивается на взлётной полосе, разгоняется, набирает высоту, перевозит грузы и людей» и т.д.

За каждое правильное слово-действие ребёнок делает шаг вперёд.

Каждому ребёнку даётся своя картинка.

Побеждает тот, кто больше сделал шагов, т.е. больше всех назвал действий предмета.

«Скажи одним словом»

Цель: развитие логического мышления, внимания, умения образовывать многосложные слова

Материал: предметные картинки с изображением транспорта, мешочек

Ход игры:

Педагог вытаскивает из мешочка картинку и предлагает детям отгадать, что у него в руке:

Лес возит - ...лесовоз;

МОЛОКО ВОЗИТ —...МОЛОКОВОЗ;
ВОДУ ВОЗИТ -...ВОДОВОЗ;
ХЛЕБ ВОЗИТ — ...ХЛЕБОВОЗ;
СНЕГ УБИРАЕТ -...СНЕГОУБОРОЧНАЯ МАШИНА;
САМ ХОДИТ — ...САМОХОД;
ХОДИТ ВЕЗДЕ -...ВЕЗДЕХОД;
САМ ЛЕТАЕТ -...САМОЛЁТ;
САМ СВАЛИВАЕТ ГРУЗ -...САМОСВАЛ;
САМ КАТИТ - ...САМОКАТ;
ХОДИТ ПО ЛУНЕ -...ЛУНОХОД;
ЛЕТИТ К ЗВЁЗДАМ -...ЗВЕЗДОЛЁТ

За каждое правильно отгаданное слово ребенок забирает картинку себе. Побеждает тот, кто наберет наибольшее количество картинок.

«Путешествие автомобиля по волшебной дорожке»

Цель: развитие управляемого воображения; умение аналитически мыслить с помощью работы по морфологической таблице

Материал: морфологическая таблица, треугольники, круги, прямоугольники, квадраты, овалы небольшого размера на каждого ребёнка

Ход игры:

Педагог показывает детям таблицу с геометрическими формами и говорит: «Сегодня по волшебной дорожке отправляется в путешествие автомобиль. На этой необыкновенной дорожке живут геометрические фигуры. Повстречался автомобиль с треугольником и стал треугольным. Как вы думаете, каким стал автомобиль?» Дети берут треугольный лист бумаги и на нём рисуют детали: окошки, двери, фары и т.д. Важно! Все эти детали тоже должны быть треугольными. Затем дети демонстрируют свои «треугольные автомобили», рассказывая о них.

Аналогично автомобиль становится круглым, прямоугольным. На своей морфологической дорожке педагог или прикрепляет один из рисунков детей, или рисует свой вариант автомобиля. Затем с детьми идёт обсуждение (по принципу

«Хорошо – плохо»), почему хорошо, когда автомобиль треугольный (например, на его поверхности не задерживается снег и машину не надо чистить зимой и т.д.), почему плохо, когда машина треугольная (треугольные колёса не могут катиться, машина не может ехать).

ПРОФЕССИИ.

«Перечисли профессии на выбранную букву»

Цель: обогащение словаря, развитие памяти, мышления; закрепление знаний о профессиях людей

Материал: карточки с буквами

Ход игры:

Педагог раскладывает на столе карточки с буквами лицевой стороной вниз. Дети по очереди подходят к столу, берут карточку, называют профессии, которые начинаются на выбранную букву:

А – актер, агроном, астролог, администратор, авиатор, адвокат, архитектор, акушер;

Б – бухгалтер, букинист, бармен, банкир, баянист, библиотекарь, балерина, боксер;

В – врач, визажист, водитель, водолаз, воспитатель, ветеринар;

Г – геолог, гувернантка, грузчик, гример;

Д – дворник, дирижер, дизайнер, диетолог, дальнобойщик, доярка, диспетчер, директор;

Ж – животновод, журналист, жокей;

З – звукорежиссер, зоолог, заведующий;

И – инспектор, инженер, изобретатель, искусствовед, иллюстратор, историк;

К – космонавт, клоун, капитан, комбайнер, композитор, кассир, кочегар, кузнец;

Л – лаборант, летчик, лесоруб, логопед;

М – машинист, манекенщица, маляр, медсестра, метеоролог, механик, монтажник, музыкант;

Н – няня, нотариус, нефтяник;

О – окулист, официант, оператор, озеленитель, охранник;

П – пастух, повар, педиатр, писатель, парикмахер, пианист, плотник, почтальон, продавец;

Р – режиссер, радист, рыболов, репортер;

С – секретарь, сантехник, садовник, скрипач, слесарь, скульптор, стоматолог;

Т – тракторист, токарь, трубочист, тренер;

У – уборщик, учитель, ученый;

Ф – фотограф, флорист, фармацевт, фермер, философ, футболист;

Х – хирург, художник, хореограф;

Ш – шахтер, швея, шофер, штукатур;

Э – эколог, электрик, экскурсовод, экономист, экскаваторщик;

Ю – юрист, юнга, ювелир.

«Исправь ошибки»

Цель: развитие слухового восприятия, внимания

Ход игры:

Педагог называет парные фразы, а дети говорят, в чем ошибка, как нужно сказать правильно.

Учитель стрижет газон, а садовник пишет на доске.

Парикмахер тушит огонь, а пожарный делает стрижку.

Музыкант красит стены, а маляр играет на пианино.

Медсестра готовит пирог, а повар делает больному укол.

Строитель предлагает читателям книги, а библиотекарь строит стены из кирпича.

«Правда или нет?»

Цель: развитие внимания, развитие мышления, закрепление знаний о различных профессиях

Материал: комплект картинок людей различных профессий, красная и зеленая карточка для каждого играющего

Ход игры:

Педагог раздает детям карточки красного и зеленого цвета, объявляет условия игры: «Сейчас я буду показывать вам картинки и называть профессию этого человека. Если я буду называть правильно, вы должны показать мне зеленую карточку. Если я называю неправильно, обманываю вас, вы показываете мне красную карточку». Далее поочередно демонстрирует карточки, чередует правильные и неправильные суждения, просит детей исправлять ошибки.

«Кому что нужно для работы»

Цель: развитие памяти, мышления, внимания

Материал: карточки с изображениями профессий и орудий труда

Ход игры:

Педагог называет работника, а дети должны перечислить инструменты, приспособления и материалы, которыми он пользуется.

Врач – шприц, стетоскоп, медицинский халат, резиновые перчатки, повязка, медкарта.

Строитель – дрель, молоток, кирпичи, доски, каска, бетон, гвозди, пила.

Учитель – указка, классный журнал, учебники, настенные карты, доска.

Художник – краски, кисти, холст, палитра, мольберт, бумага, карандаши.

Повар – посуда, духовка, блендер, колпак, фартук, продукты, книга рецептов.

Парикмахер – фен, расчески, ножницы, плойка, краски для волос, заколки, зеркало.

Садовник – грабли, перчатки, лопата, саженцы, газонокосилка, секатор, лейка.

Швея – швейная машинка, утюг, гладильная доска, ножницы, ткани, иголки, нитки.

«Подскажи словечко»

Цель: развитие логического мышления, внимания, памяти, умения подбирать слова в рифму.

Ход игры:

Дети подсказывают слова, заканчивают стихотворение.

В сумке плотника найдешь молоток и острый ... (нож).

Инструмент любой у места – и рубанок, и ... (стамеска).
С огнем бороться мы должны.
Мы смелые работники.
С водою мы напарники.
Мы очень людям всем нужны.
Так кто же мы? – ... (пожарники).
Я бы летчиком-пилотом
Неприменно стать хотел,
Я тогда на самолете
До Москвы бы ... (долетел).
В небо синее пилот поднимает... (самолет).
Выгнал коз на бугорок развеселый... (пастушок).
Но не с кистью и ведром наш маляр приходит в дом:
Вместо кисти он принес механический... (насос).
Чтоб не мокли люди под дождем,
Кровельщик железом покрывает... (дом).
Летят опилки белые, летят из-под пилы:
Это плотник делает рамы и... (полы).
Каждый день газету в дом нам приносит... (почтальон).
На глазах у детворы крышу красят... (маляры).
Кукол я лечу с утра. Я сегодня... (медсестра).
Красить комнаты пора. Пригласили... (маляра).
Циркач умеет гарцевать, зверей и птиц... (дрессировать).
Южных рыбок нам привёз, юнга будущий... (матрос).

«Угадай, кто я?»

Цель: развитие воображения, памяти; закрепление знаний о профессиях

Ход игры:

Дети становятся в круг. Каждый игрок по очереди выходит в центр, начинает изображать определенное действие, не говоря ни слова, используя лишь мимику, телодвижения, нечленораздельные звуки. Остальные должны угадать, кого изображает товарищ. Например, ребенок делает руками крутящие движения, имитируя руль, и произносит «ж-ж-ж». Это шофер.

НАША АРМИЯ.

«Кого в армии много?»

Цель: образование множественного числа существительных в родительном падеже.

Ход игры:

Один пограничник, а в армии много (кого?). В армии много пограничников.

Словарь: танкистов, летчиков, моряков, много солдат, воинов, героев, ракет, пашек, пилотов, лодок, пехотинцев, десантников.

«Соберём картинку»

Цель: развитие целостного восприятия

Материал: разрезные картинки военной техники, картинки-образцы

Ход игры: Детям предлагаются разрезные картинки танка, военного самолёта, военного вертолёта, военного катера, подводной лодки, военной машины. Предложить собрать из частей целое изображение. Варианты игры: дети собирают из частей целое изображение в паре, составляют целое из частей на время, на скорость.

«Что нужно артиллеристу?»

Цель: закрепление знаний детей о военной профессии артиллерист; развитие зрительного внимания

Материал: картинки и фотографии с изображением военной техники и атрибутики

Ход игры:

Дети выбирают фотографии или картинки с изображением военной техники, атрибутики (танк, военный самолёт, флаг, пистолет, лошадь, фляжка, бинокль, пушка и т.д.). Выбранные картинки должны соответствовать военной профессии артиллерист. Ребёнок аргументирует свой выбор (для чего нужен этот предмет артиллеристу).

«Отгадай военную профессию»

Цель: закрепление знаний детей о военных профессиях (танкист, военный лётчик, артиллерист, пограничник и др.); развитие наблюдательности, памяти; воспитание любви к Родине.

Ход игры:

Ведущий (ребёнок) описывает представителя одной из военных профессий. Дети должны определить по характерным особенностям, кого загадал ведущий. Кто отгадал первым, становится ведущим.

«Образуй новое слово»

Цель: развитие мышления, внимания, памяти

Ход игры:

Этот солдат служит в пехоте, значит он (кто?)...пехотинец.

Этот солдат управляет огромным танком, значит он (кто?)...танкист.

Этот солдат ходит в разведку, значит он (кто?)...разведчик.

Этот солдат служит в десантных войсках, значит он (кто?)... десантник.

Этот солдат охраняют границу, значит он (кто?)... пограничник.

Этот солдат служит на подводной лодке, значит он (кто?)... подводник.

Этот солдат защищает воздушные границы нашей страны, значит он (кто?)...летчик.

Как всех этих людей назвать одним словом? (военнослужащие)

Какой праздник, посвященный этим людям, отмечается в нашей стране?

«Кем я буду в Армии служить?»

Цель: развитие воображения, памяти

Материал: картинки и фотографии с изображением военной техники, предметов и атрибутов

Ход игры:

Перед детьми располагают картинки или фотографии с изображением техники, предметов и атрибутов, используемых военными. По тому выбору, что сделал ребёнок, следует определить военную профессию.

Назвать в каких войсках хочет служить ребёнок, когда вырастет.

СТРОЙКА. СТРОИТЕЛЬНЫЕ ПРОФЕССИИ.

«Подбери глагол»

Цель: закрепление представлений о действиях, совершаемых строителями, активизация и пополнение словаря глаголами; развитие внимания, быстроты реакции

Ход игры:

Педагог начинает фразу, а ребенок заканчивает. Игру можно организовать с мячом. Если ребенок не знает ответа, мяч передается следующему. Как усложнение можно ввести толкование понятий («Что значит штукатурит?»). В данном случае будет развиваться еще и объяснительная речь.

Архитектор проект (план) здания ... *(разрабатывает (составляет))*.

Бетонщики бетон в котлован ... *(заливают)*.

Штукатур стены раствором ... *(штукатурит (выравнивает))*.

Маляр стены и потолки ... *(красит)*.

Монтажник-сборщик готовые панели ... *(собирает)*.

Сварщик стальные конструкции ... *(сваривает (соединяет))*.

Стекольщик оконные стекла в раму ... *(вставляет)*.

Кровельщик крышу черепицей ... *(кроет (покрывает))*.

Машинист подъемного крана тяжелые грузы ... (*поднимает, переносит*).

Водитель экскаватора котлован под фундамент ... (*роет*).

Водитель бульдозера строительную площадку ... (*выравнивает*).

Сантехник оборудование для ванн и туалетов ... (*устанавливает*).

Электрик электрические розетки и выключатели ... (*устанавливает, монтирует*).

Пожарные пожарную безопасность здания ... (*проверяют*).

«Выдели и назови слова, противоположные по смыслу»

Цель: развитие умения выделять из текста стихотворения антонимы, объяснять их значение; развитие целенаправленного слухового восприятия, внимания, памяти

Ход игры:

Педагог читает стихотворение

Новый дом

Вчера сломали *старый* дом.

Мы много лет прожили в нем.

Сегодня мы переезжаем,

Все вещи быстро собираем.

Наш *новый* дом — многоэтажный.

Вверху — четыре стройных башни,

Внизу — парадное крыльцо.

Мне нравится буквально все.

Внутри — порядок, чистота.

Снаружи — просто красота!

Лифт едет *быстро*, как ракета,

Мечтали *долго* мы об этом.

Вблизи от дома магазин

И, видно, даже не один.

Есть парк немного *вдалеке*,

Гулять там будем налегке.

Всем радуется нас новый дом!

Мы в нем все дружно заживем.

Задание:

назовите слова, противоположные по смыслу (*вчера — сегодня, новый — старый, вверху — внизу, внутри — снаружи, быстро — долго, вблизи — вдалеке*).

Найди свой дом

Цель: развитие внимания, мышления, быстроты реакции

Материал: значки, изображающие человека, животное или машину.

Ход игры:

Педагог напоминает детям о том, что строители возводят жилища не только для людей, но и для животных. Вспоминает с детьми, как называются жилища домашних животных. «Дома» обозначены кругами и значками, изображающими человека, животное или машину. Один из таких значков получает и каждый ребенок. На слова педагога: «Люди и животные гуляют, машины выезжают» дети свободно передвигаются по площадке. После слов: «Все по своим домам» каждый ребенок должен занять свой «дом» и сказать, как он называется («Я — корова, живу в коровнике»). Тот, кто ошибается, пропускает кон.

«Путешествие по сказкам»

Цель: развитие памяти, воображения, выразительности речи и пантомимики; формирование творческих способностей, интереса к сказкам.

Материал: книги сказок с иллюстрациями.

Ход игры:

Педагог предлагает детям вспомнить сказки, в которых описывается дом, материалы, из которых он сделан, назначение, убранство и мебель («Теремок», «Кошкин дом», «Три медведя», «Морозко», «Лиса, заяц и петух», «Зимовье», «Рукавичка», «Три поросенка» и др.). По отдельному отрывку или герою дети должны отгадать сказку, найти книжку с иллюстрациями из предложенных, описать дом и мебель, о которых говорится в сказке, разыграть небольшой эпизод.

«Что будет, если ...?»

Цель: активизация знаний о строительных профессиях; развитие логического мышления,

внимания, воображения

Ход игры:

Педагог произносит первую часть предложения, а ребёнок - вторую. Версий придаточного предложения может быть много, поэтому достраивать его могут несколько детей. При ответе ребенок строит предложение полностью. Возникшую ситуацию можно обсудить с детьми, обучая их умению высказывать суждение.

Что будет, если архитектор неправильно спроектирует здание (неправильно составит план-проект здания)?

Что будет, если каменщики неровно выложат стены дома из кирпича? Положат мало (много) цемента между кирпичами?

Что будет, если штукатур неровно заштукатурит стены? Не выровняет стены?

Что будет, если маляр нанесет на стены краску неровным слоем? Неаккуратно будет красить стены? Подберет краску не того цвета, который ему заказали? Нанесет мало клея при поклейке обоев? Плохо прижмет обои при наклеивании?

Что будет, если плотник плохо подгонит рамы в новом доме?

Что будет, если строители неправильно покроют крышу дома?

Что будет, если бульдозерист не соберет мусор на строительном участке? Не закопает ямы?

Что будет, если крановщик большого крана не будет соблюдать правила безопасности? Если кран сломается?

Что будет, если электрик своевременно не подключит электричество в доме? Не подведет его к дому?

Что будет, если газовщики не подведут к новому дому газ?

Что будет, если работники водоканала не подведут воду и канализацию к новому дому? Сантехники не установят и не подключат ванну, унитаз, раковины?

Что будет, если специалисты по установке лифтов не установят лифт в многоквартирном доме? Своевременно не запустят его?

Что будет, если мусорщики своевременно не будут вывозить мусор? Дворники не будут следить за порядком?

«Не скажу, а покажу»

Цель: закрепление знаний о профессии строителя; развитие внимания, воображения, выразительности пантомимики

Ход игры:

Воспитатель на ушко каждому ребенку шепчет действие, связанное со строительством дома, которое тот должен выразительно показать, а остальные дети отгадывают и называют это действие.

Варианты: красить, штукатурить, делать кладку из кирпичей, поднимать груз, расчищать мусор, открывать, закрывать, стучать, звонить, прибивать, подметать, вставлять дверь или окно, передвигать, вытирать, мыть и т.п.

СЕМЬЯ. ЖЕНСКИЙ ДЕНЬ 8 МАРТА.

«Назови семью»

Цель: развитие умения составлять сюжетные повествования по теме «Семья», закрепление навыка согласования глаголов с существительными.

Материал: картинки с изображением членов семьи

Ход игры:

Педагог раскладывает перед детьми изображения членов семьи, объясняет, что в жизни каждого поколения происходят определенные события и изменения. Просит: «Назови семью, расскажи, кто что делает».

Младенец – растет, кушает из соски, катается в коляске, плачет.

Маленький ребенок – играет, балуется, учится читать, делает уроки.

Подросток – учится, гуляет с друзьями, взрослеет.

Папа и мама – работают, воспитывают ребенка, ходят в магазин, следят за порядком.

Дедушка и бабушка – отдыхают, ездят на дачу, читают книги, заботятся о внуках.

«Мама»

Цель: формирование знаний о разных женских профессиях, их важности для общества; развитие визуального восприятия информации; воспитание уважительного отношения к мамам вне зависимости от их профессии.

Материал: текст стихотворения Сергея Михалкова «А что у вас?», распечатанные в цветном варианте изображения женщин разных профессий и отдельно их рабочих атрибутов.

Ход игры:

В начале игры педагог задает детям загадку о маме, затем беседует с ними на тему того, насколько важна мама в жизни каждого ребенка, как она заботится, переживает, любит. Педагог рассказывает детям, как мамы понимали их без слов, когда те были совсем крошками, не умели разговаривать. Как укладывали их спать, пели ласковым голосом колыбельные. Как дарили игрушки. Как учили делать первые шаги. Дети должны дать мамам эпитеты, рассказать, какие они заботливые, добрые, ласковые.

Далее педагог зачитывает отрывок из стихотворения Сергея Михалкова. Дети вспоминают, как называется произведение. Взрослый предлагает поиграть на основе этого стихотворения в игру «Доскажи слово». Педагог начинает строку, дети ее завершают по памяти. Например:

«Дело было вечером, делать было...» — «Нечего»;

«А из нашего окна площадь Красная...» — «Видна»;

«Наша мама отправляется в полет, потому что наша мама называется...» — «Пилот»;

«Мамы разные нужны, мамы разные...» — «Важны».

Далее педагог предлагает детям посмотреть на разложенные на столе изображения женщин разных профессий и их атрибутов. Каждый игрок подходит к столу, выбирает понравившуюся женщину, подбирает для нее подходящий рабочий предмет.

Педагог просит игрока рассказать, в чем состоят профессиональные обязанности выбранной работницы, какими профессиональными навыками и личностными качествами она должна обладать. Ребенок развернуто рассказывает о профессии, при необходимости взрослый помогает ему, задает наводящие вопросы. Затем игрок должен рассказать, кем работает его мама, почему ее профессия важна для общества.

«Поймай звук»

Цель: развитие слухового внимания, обогащение тематического словаря

Ход игры:

Педагог задает определенный гласный звук. Далее называет слова, а дети должны хлопнуть, услышав этот звук:

А – мама, папа, бабушка, дедушка, брат, сестра, внучка;

О – дочка, сыночек, отец;

У – дедуля, сынуля, внучка, внук;

Я – тетя, дядя, племянник;

Ё – тётя, ребёнок, крёстный;

Ы – сын, сынок, сынишка.

«Как зовут членов семьи?»

Цель: закрепление умений детей четко называть членов своей семьи; развитие памяти, связной речи; воспитание любви к своей семье

Ход игры:

Дети стоят в кругу и по очереди называют членов своей семьи. Например: «Я живу с мамой Наташей, папой Сашей, братом Владиком. У меня есть бабушка Лида, бабушка Вера, дедушка Гриша и дедушка Павел».

«Назови ласково»

Цель: развитие мышления, связной речи; воспитание любви к своей семье

Материал: мяч

Ход игры:

Педагог бросает мяч детям по очереди и предлагает назвать члена семьи ласково.

Мама – мамочка, мамуля.

Папа – папочка, папуля.

Сын – сыночек, сынок, сынуля.

Дочь – дочка, доченька.

Сестра – сестричка, сестрёнка.

Брат – братик, братишка.

Бабушка – бабуля, бабуленька.

Дедушка – дедуля, дедуличка.

«Если нет единства»

Цель: развитие воображения, воспитание любви и заботы о близких людях

Ход игры:

Педагог просит детей рассказать, что может случиться с семьей, в которой нет единства, в следующих ситуациях:

- кто-то в семье тяжело заболел;
- в доме нужно делать ремонт;
- в семье нет денег;

- дети не слушаются взрослых;
- в семье появилось домашнее животное и т. д.

Затем просит детей представить, что на земле появился волшебный источник единства. Дети должны рассказать, как вода из этого источника поможет людям решить сообща эти или любые другие нелегкие проблемы.

ХЛЕБ.

«Какой хлеб?»

Цель: развитие умения подбирать прилагательные к существительному

Ход игры:

Педагог предлагает детям сказать:

Хлеб по запаху (какой?) — пахучий, душистый, ароматный.

Хлеб на вкус (какой?) — вкусный, приятный.

Хлеб на ощупь (какой?) — свежий, мягкий, пышный, твердый.

«Разложи блинчики»

Цель: развитие восприятия формы, величины, упражнение детей в умении визуально определять размеры в порядке возрастания (убывания)

Материал: карточки с изображением блинов разных форм и величин

Ход игры:

Дети пронумеровывают изображенные на карточке блины по порядку (от 1 до 10) от самого маленького до самого большого и наоборот.

«Узнай профессию»

Цель: развитие слухового внимания, памяти; активизация словаря по теме

Ход игры:

Кто работает на тракторе? (Тракторист.)

Кто работает на комбайне? (Комбайнер.)

Кто пашет землю? (Пахарь, землепашец.)

Кто выращивает хлеб? (Хлебороб.)

Кто работает на мельнице? (Мельник.)

Кто работает в пекарне? (Пекарь.)

«Что сначала, что потом?»

Цель: закрепление последовательности действий в процессе выращивания хлеба;
развитие мышления, памяти, связной речи

Материал: картинки, изображающие этапы выращивания хлеба

Ход игры:

Дети рассматривают картинки, раскладывают их в правильной последовательности, составляют по ним рассказ.

«Кому что нужно для работы?»

Цель: обогащение социального опыта, развитие внимания, памяти, логического мышления

Материал: картинки с «хлебными» профессиями

Ход игры:

Дети стоят в кругу, педагог раздает им картинки с изображением «хлебных» профессий, каждый ребенок показывает свою картинку и говорит, что нужно для работы этому человеку.

Например: тракторист - трактор.

Сеяльщик - зерно.

Комбайнер - комбайн.

Мельник - мельница и зерно.

Тестовед - мука.

Пекарь - тесто.

Кондитер - мука и сахар.

Водитель - машина.

Продавец - хлебобулочные изделия.

«Что мы делали – не скажем, а как делали – покажем»

Цель: развитие воображения, мышления, памяти

Ход игры:

Из детей выбирается один ведущий – Царь. Команда детей, предварительно договорившись между собой, подходит к Царю. Между ними происходит следующий диалог:

Здравствуй, Царь.

Здравствуйте, дети. Где вы были?

На мельнице (поле, пекарне, хлебном магазине и т.д.)

Что вы делали?

Что мы делали - не скажем, а как делали – покажем.

Дети показывают задуманные действия. Царь должен угадать их. Если угадал - дети убегают, а Царь их ловит. Пойманные – отдыхают. Оставшиеся дети задумывают новое действие и игра продолжается. Если Царь назвал задуманное новое действие неправильно, дети остаются на своих местах и дают ему возможность еще 2-3 раза отгадать задуманное.

КОСМОС.

«Посчитай то 1 до 5»

Цель: согласование существительных с числительными по лексической теме, закрепление счета.

Ход игры:

Педагог предлагает детям посчитать от 1 до 5, загибая пальчики.

Планета, комета, ракета, космонавт, луноход.

Например: одна планета, две планеты, три планеты, четыре планеты, пять планет.

«Устрани пробоину»

Цель: развитие восприятия формы, внимания, мышления

Материал: ракеты из картона с прорезями, с «*пробоинами*», геометрические фигуры : круги, треугольники, трапеции, прямоугольники.

Ход игры:

Педагог обращается к детям: «Ребята, наши ракеты столкнулись с потоком метеоритов, и они повредили их. Сейчас вы все инженеры-конструкторы. Нам необходимо отремонтировать наши космические корабли.

-Какого цвета наша ракета?»

(Перед детьми ракета с пробоинами в виде геометрических фигур. На подносе геометрические фигуры. Дети накладывают и определяют те пробоины, которые подходят для ремонта.)

«А сейчас назовите те фигуры, которые вам понадобились для ремонта» (*дети называют*).

«Найди свою звезду»

Цель: развитие зрительного внимания, восприятия, умения сравнивать предметы по величине

Ход игры:

Детям предлагается среди разложенных на полу звезд, найти заданную:

– Найдите большую красную звезду (маленькую зеленую).

- Найдите большую голубую звезду.

- Сравните, какая из больших звезд больше: красная или голубая? и т. д.

«Разложи планеты на орбитах»

Цель: расширение знаний о космосе, строении Солнечной системы; развитие памяти, навыков ориентировки и пространственных представлений

Материал: девять планет из картона разного размера и цвета, карточки с цифрами от 1 до 9, схема Солнечной системы, шнуры для выкладывания орбит, девять мячей разного размера и цвета.

Ход игры:

Вариант №1

Дети шнурами выкладывают орбиты планет вокруг солнца на столе и затем размещают планеты с цифрами по своим «*дорожкам*», орбитам.

Вариант №2

Дети выкладывают планеты на схему Солнечной системы при помощи стихотворения без карточек.

«Раз – Меркурий,

Два – Венера,

Три – Земля,

Четыре – Марс,

Пять – Юпитер,

Шесть – Сатурн,

Семь – Уран,

За ним – Нептун.

Он восьмым идет по счету

А за ним уже потом

И девятая планета

Под названием Плутон»

Вариант №3

Дети шнурами на полу выкладывают орбиты вокруг солнца и с мячами – планетами встают на свои «*орбиты*» в соответствии с расположением планет Солнечной системы.

«Доскажи словечко»

Цель: развитие речевой активности детей, логического мышления

Методические рекомендации: игра проводится после предварительной беседы по теме «Космос».

Ход игры:

Педагог читает стихотворные строчки, но перед последним словом делает паузу, предлагая детям самим закончить стишок.

На корабле воздушном,

Космическом, послушном,

Мы, обгоняя ветер,

Несёмся на ... (*ракете*).

Планета голубая,

Любимая, родная,

Она твоя, она моя,

И называется ... (*Земля*).

Есть специальная труба,

В ней Вселенная видна,

Видят звёзд калейдоскоп

Астрономы в ... (*телескоп*).

Посчитать совсем не просто

Ночью в тёмном небе звёзды.

Знает все наперечёт

Звёзды в небе ... (*звездочёт*).

Освещает ночью путь,

Звёздам не даёт заснуть,

Пусть все спят, ей не до сна,

В небе не заснёт ... (*луна*).

Специальный космический есть аппарат,

Сигналы на Землю он шлёт всем подряд,

И как одинокий путник

Летит по орбите ... (*спутник*).

У ракеты есть водитель,

Невесомости любитель.

По-английски: “астронавт”,
А по-русски ... (*космонавт*).

«Космос»

Цель: упражнение в плоскостном моделировании по образцу; развитие мышления, творческого воображения, памяти.

Материал: 12 карточек с изображением какого-нибудь предмета (ракета, солнце, инопланетянин и др.), геометрические фигуры разного цвета.

Ход игры:

1 вариант. Дети накладывают детали на образец.

2 вариант. Дети конструируют, глядя на образец.

3 вариант. Дети конструируют по памяти.

4 вариант. Дети придумывают свои космические объекты.

КОМНАТНЫЕ РАСТЕНИЯ.

«Магазин: Цветы»

Цель: развитие памяти, умения составлять описательный рассказ

Материал: комнатные растения в горшках

Ход игры:

На столе расставляют комнатные растения так, чтобы детям было видно каждое. Это магазин «Цветы».

Покупатели (дети) не называют понравившееся растение, а только описывают его.

Продавец должен узнать и назвать его, а затем выдать покупку.

В начале игры педагог может сам исполнить роль покупателя и показать образец, напоминая последовательность: есть ли стебель и какой он (прямой, свисающий и тому подобное), какой формы листья, как они окрашены, какая у них поверхность, плотность, есть ли цветы, сколько их, какого они цвета. Педагог сам описывает растения. В дальнейшем игру можно усложнить, продавая в магазине растения,

разные по месту произрастания, можно ввести роль директора, распределяющего цветы по отделам, покупателю предложить называть отдел: полевых цветов, садовых, комнатных растений, после чего давать описание растений.

«Собери растение из частей»

Цель: развитие восприятия, внимания, мышления

Материал: разрезные картинки с изображением комнатных растений

Ход игры:

Каждому ребенку раздается конверт с разрезными картинками, на которых изображены части растения. Дается задание собрать картинку. Во время дидактической игры задаются следующие вопросы:

- Что это за часть растения?
- Почему части растения следует расположить именно так, а не по-другому?
- Зачем растению листья, стебель, цветы?
- Почему одному растению нужно больше воды, а другому меньше?
- Зачем опрыскивают растения?
- Как называются ваши растения?

«Найдите, что опишу»

Цель: развитие внимания, наблюдательности

Материал: 5-6 растений (или картинок растений), из них несколько, названий одного семейства, но разных видов, например: пеларгония душистая и зональная, бегония пестролистная и королевская, традесканция зебровидная и зеленая и т.д.

Ход игры:

Педагог расставляет растения (или картинки) так, чтобы дети хорошо видели особенности каждого из них. Затем описывает общие признаки растения одного и того же названия (скажем, традесканции), после чего называет отличительный признак каждого растения. Дети внимательно слушают, затем педагог предлагает кому-либо из детей показать растение и назвать его.

«Где спрятано растение?»

Цель: развитие памяти, наблюдательности, внимания

Материал: для первого варианта игры - 4-5 растений; для второго варианта – до 7-8 растений

Ход игры:

Вариант №1

Комнатные растения ставят на столе в один ряд. Всех детей, сидящих полукругом, педагог просит хорошо рассмотреть и запомнить растения и их расположение, а затем закрыть глаза. В это время педагог меняет растения местами (в начале 2 растения, а затем 2-3). «А теперь откройте глаза и скажите, что изменилось? Какие растения переставлены? Покажите где они стояли раньше»

Вариант №2

Одно растение можно убрать, а остальные сдвинуть так, чтобы не было видно, какого растения не стало. Дети должны назвать спрятанное растение.

«Отгадайте, что за растение»

Цель: закрепление знаний о комнатных растениях; развитие связной речи, памяти, мышления, внимания

Материал: комнатные растения в горшках

Ход игры:

Растения стоят на своих обычных местах. Педагог предлагает кому-либо из детей выбрать одно из них и описать так, чтобы все дети узнали и смогли сказать, что это за растение. Педагог напоминает последовательность описания: прежде всего, надо сказать есть ли ствол и ветки. Затем вспомнить, какие они (прямо стоят, вьются, свисают, тонкие или толстые), описать листья, их форму, поверхность (гладкие, негладкие), окраску (темно-, светло-зеленые, пестрые, с полосками, пятнышками). Далее нужно остановиться на том,

есть ли цветы, сколько их на цветоножке, как окрашены. Когда дети угадают растения, можно предложить им найти в групповой комнате представителей растений данного вида.

«Сказочное растение»

Цель: развитие творческого воображения

Материал: листы бумаги на каждого ребёнка, цветные карандаши

Ход игры:

Предложить детям придумать и нарисовать фантастическое растение, не похожее на настоящее. Нарисовав рисунок, каждый ребенок рассказывает о том, что он нарисовал, придумывает название нарисованному. Другие дети ищут в его рисунке черты настоящих растений.

НАСЕКОМЫЕ.

«Подбери признаки»

Цель: расширение словаря, памяти

Ход игры:

Педагог предлагает детям назвать как можно больше признаков насекомых.

Бабочка – красивая, разноцветная, порхающая, восхитительная, легкокрылая...

Муха – вредная, надоедливая, противная

Пчела – желтая, трудолюбивая, полезная

Кузнечик – зелёный, стремительный, быстрый, музыкальный.

Муравей – шустрый, быстрый, работающий.

Гусеница – медлительная, прожорливая, неприятная.

Комар – звонкий, надоедливый.

«Чудесный мешочек»

Цель: закрепление представления о насекомых; развитие тактильного восприятия, связной речи

Материал: мешочек, игрушки - насекомые

Ход игры:

Детям даются разные задания: взять рукой в мешке насекомое (игрушка).

Игровое задание: назови насекомое на ощупь, которое в мешке. Угадавший правильно вытаскивает насекомое из мешка и передает мешочек другому ребенку.

Игровое задание: угадай, большое или маленькое насекомое? Игра продолжается пока в мешке не будет ни одного насекомого.

Игровое задание: описание насекомых, которые летают, ползают, прыгают, бегают.

«Кто лишний?»

Цель: закрепление знаний детей о многообразии насекомых, развитие слухового внимания, мышления

Ход игры:

Педагог называет по 3 насекомых и одно не насекомое (животное, птица) одно из которых «лишнее». Например, оса, пчела, жук, воробей. Дети должны определить, кто из них «лишний», и хлопнуть в ладоши. (Оса, пчела, жук – насекомые, а воробей - птица.) Оса, жук, пчела, кошка (Оса, жук, пчела – насекомые, а кошка - животное.)

«Насекомые»

Цель: развитие памяти, умения классифицировать и называть насекомых

Материал: мяч

Ход игры:

Дети становятся в круг, педагог называет насекомое (муха) и передает мячик соседу, тот называет другое насекомое (комар) и т. д. Кто не сможет ответить, выходит из круга. Педагог говорит: «Летающее насекомое – бабочка» - и передает

мяч соседу, тот отвечает: «Комар» и т. д. После окончания круга ведущий называет: «Прыгающее насекомое» - и игра продолжается.

«Отгадай-ка»

Цель: развитие слухового внимания, логического мышления; закрепление знаний о насекомых

Ход игры:

Дети делятся на 2 команды и отгадывают загадки. Команда, угадавшая большее количество загадок, считается победителем.

Червяком она была,
Только ела да спала.
Потеряла аппетит,
Смотришь - по небу летит (бабочка)
Надевает эта крошка
Платье красное в горошек.
И летать умеет ловко.
Это... (божья коровка)
Кто они? Откуда! Чьи?
Льются чёрные ручьи:
Дружно маленькие точки
Строят дом себе на кочке. (муравьи)
Чудо-город-городок,
Шумных домиков рядок!
Целый год янтарный мёд
В бочках не кончается!
И всё лето весь народ
На цветах качается. (пчелы)
Кто над нами вверх ногами
Ходит - не страшится,
Упасть не боится,
Целый день летает,

Всем надоедает? (муха)
Летит, пищит,
Ножки длинные тащит,
Случай не упустит:
Сядет и укусит. (комар)
Чёрен, да не ворон,
Рогат, да не бык,
Шесть ног, да все без копыт. (жук)
Он зеленый, попрыгучий,
Совершенно неколючий,
На лугу весь день стрекочет,
Удивить нас песней хочет. (кузнечик)

«Заколдованный лес»

Цель: развитие воображения, образного мышления, изобразительных навыков, художественного вкуса

Материал: карточки со схематическим изображением деревьев и незаконченными линиями неопределенного характера (по количеству детей); простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей (для каждого ребенка)

Ход игры:

Педагог раздает детям карточки к игре и говорит: «Перед вами заколдованный лес. Волшебник накрыл его шапкой невидимкой, поэтому многие растения и обитатели леса оказались невидимыми. Но кое-что вы можете разглядеть, наверное, потому, что шапка была маловата. Давайте попробуем расколдовать лес. Внимательно рассмотрите картинку, затем превратите все линии в законченные рисунки. Помните, что лес был необычайно красив и полон обитателей».

Выигрывает ребенок, который создал целостное изображение леса, используя все данные элементы.

Примечание. Для раскрытия сюжета можно предложить детям дополнить получившиеся рисунки изображениями зверей, птиц, насекомых, людей или сказочных персонажей.

КРАСНОДАРСКИЙ КРАЙ. КРАСНОДАР.

«Опиши и угадай»

Цель: развитие умения составлять описательный рассказ, логического мышления, внимания, активизация словаря

Материал: фотографии с изображением достопримечательностей города Краснодара

Ход игры:

Ребёнок берёт фотографию и описывают изображённую на ней достопримечательность города. Остальные дети должны угадать по описанию, о каком памятном месте города идет речь.

«Наш Краснодар»

Цель: закрепление знаний детей о памятниках города Краснодара; развитие зрительной памяти, восприятия, связной речи

Материал: картинки с видами достопримечательностей города Краснодара, комплект карточек с прорезями замочной скважины разных величин

Ход игры:

Педагог вместе с детьми рассматривает картинки с изображением памятников города. Ребенок, перемещая замочную скважину, пытается определить памятник, дать его краткое описание.

Рассматривать картинку можно только с помощью замочной скважины.

«Деревья нашего края»

Цель: закрепление и расширение знаний детей о хвойных, лиственных деревьях; развитие слухового внимания, памяти

Материал: магнитная доска, игровое поле «Лес», плоскостные деревья нашего Краснодарского края.

Ход игры:

На магнитной доске вывешивается игровое поле «Лес», сбоку на магнитах - плоскостные деревья.

Педагог загадывает загадку о дереве, ребенок называет отгадку, выбирает плоскостное дерево, называет его и рассказывает о нем. Затем размещает его на игровое поле по своему желанию. Таким образом размещаются все деревья.

«Что за ягода такая?»

Цель: закрепление умения узнавать ягоды, которые произрастают на Кубани; развитие

внимания, памяти

Материал: карточки с изображением ягод, произрастающих в Краснодарском крае

Ход игры:**Вариант №1**

Карточки лежат на столе у детей. Педагог называет ягоду, дети показывают нужную карточку.

Вариант №2

Из общего количества карточек дети выбирают те ягоды, которые произрастают в крае.

«Казачья горница»

Цель: закрепление и расширение знаний о казачьей горнице и предметах казачьего обихода; развитие мышления, внимания

Материал: цветные иллюстрации, изображающие интерьер казачьей горницы и современной кухни; карточки с изображением предметов казачьего и современного обихода

Ход игры:

Дети делятся на две команды. Игрок каждой команды (поочередно) достает карточку, показывает соперникам. Соперники называют предмет и куда его необходимо поместить: в горницу или на кухню.

«Собери узор на рушнике»

Цель: формирование умения детей составлять декоративные композиции; развитие воображения

Материал: лист квадратной формы, прямоугольной, узкой полосы; элементы узора рушника, вырезанные из бумаги.

Ход игры:

Детям раздаются листы квадратной, прямоугольной формы, узкой полосы. На столе разложены элементы узора рушника. Предложить детям на силуэтах выложить узор.

ПРАВИЛА ДОРОЖНОГО ДВИЖЕНИЯ.

«Подбери действие»

Цель: активизация глагольного словаря по теме

Материал: сюжетные картинки по теме, фишки

Ход игры:

Педагог обращается к детям: «Сейчас мы поиграем со словами. Я назову слово, а вы подберёте к нему как можно больше слов-действий, ответите на вопрос «что делает?»»

Машина что делает? (едет, сигналист, тормозит, мчится, останавливается)

Шофёр что делает? Светофор что делает? Регулировщик что делает? Пешеход что делает?

Дети подбирают слова-действия и получают фишку за каждый правильный ответ.

В конце игры подсчитывают фишки и называют победителя.

«Играй, да смекай!»

Цель: закрепление представлений о дорожных знаках; развитие зрительного и слухового восприятия, памяти

Материал:

Ход игры:

В игре участвуют 4-6 детей, перед которыми разложены таблицы с изображением дорожных знаков и пустые карточки. Принцип игры – лото. Педагог читает загадки (стихи) о дорожных знаках, дети закрывают карточками изображение – отгадку. Изображение закрывается только после прослушивания информации. Выигрывает тот, кто первым правильно закроет все изображения, прозвучавшие в загадках или стихах.

Эй, водитель, осторожно!

Ехать быстро невозможно.

Знают люди все на свете –

В этом месте ходят дети. (знак «Дети»)

У него два колеса и седло на раме,

Две педали есть внизу,

Крутят их ногами.

В красном круге он стоит,

О запрете говорит. (знак «Велосипедное движение запрещено»)

Здесь дорожные работы –

Ни проехать, ни пройти.

Это место пешеходу

Лучше просто обойти. (знак «Дорожные работы»)

Никогда не подведёт

Нас подземный переход:

Дорога пешеходная

В нём всегда свободная. (знак «Подземный переход»)

Я не мыл в дороге рук,

Поел фрукты, овощи.

Заболел и вижу пункт
Медицинской помощи. (знак «Пункт первой медицинской помощи»)
Этой зебры на дороге
Я нисколько не боюсь.
Если всё вокруг в порядке,
По полоскам в путь пушусь. (знак «Пешеходный переход»)
Красный круг, прямоугольник
Знать обязан и дошкольник.
Это очень строгий знак.
И куда б вы не спешили
С папой на автомобиле –
Не проедете никак! (знак «Въезд запрещён»)
Этот знак на переезде –
В непростом, заметим, месте.
Тут шлагбаум не стоит,
Паровоз всю дымит.
Скорость он набрал уже,
Так что будь настороже. (знак «Железнодорожный переезд через шлагбаум»)

«Дорога к бабушке»

Цель: развитие внимания, памяти, наблюдательности; повышение уровня дорожной грамотности детей

Материал: поле, на котором изображен путь к бабушке с различными дорожными знаками; фишки; кубик.

Ход игры:

Двум – трем детям предлагают наперегонки добраться до домика бабушки, соблюдая при этом правила дорожного движения.

«Весёлый жезл»

Цель: обобщение представлений о правилах поведения пешеходов на улице; развитие памяти, мышления

Материал: жезл регулировщика

Ход игры:

Педагог делит детей на две соревнующиеся команды, сообщает название игры и её правила.

Педагог: «Тот, кому я в руки дам жезл, должен будет назвать одно из правил поведения пешехода на улице. Названные правила повторять нельзя, поэтому будьте очень внимательны! Победит та команда, которая назовёт больше правил и не повторится. Давать ответ можно, только получив жезл».

Жезл переходит поочерёдно из одной команды в другую. Дети называют правила.

(Переходить улицу можно по пешеходному, подземному переходу или только на зелёный сигнал светофора. Пешеходам разрешается ходить только по тротуарам; если нет тротуара, можно двигаться по левой обочине навстречу движению транспорта. Нельзя играть около дороги и на проезжей части. Нельзя перебежать улицу перед близко идущим транспортом и переходить улицу маленьким детям без взрослых. Прежде чем перейти улицу, надо посмотреть сначала налево, затем направо и, убедившись в безопасности, переходить).

«Продолжи предложение»

Цель: развитие логического мышления, связной речи

Ход игры:

Педагог называет первую часть предложения, а дети его заканчивают.

- На перекрёстке случилась авария, потому что...
- Машина буксовала и не могла тронуться с места, потому что...
- На остановке собралось много народу, потому что...
- Водитель затормозил у пешеходного перехода, потому что...
- У светофора все машины затормозили, потому что...
- Инспектор дорожного движения остановил машину, потому что...
- Дети долго не могли перейти дорогу, потому что...

- Водитель сигналил мальчику, потому что...

«Где мы были, мы не скажем, на чем ехали - покажем»

Цель: закрепление знаний о видах транспорта; развитие творческого воображения, умения изображать виды транспорта в команде, с помощью рук, эмоциональной выразительности, звуков

Ход игры:

Каждая команда решает, какое транспортное средство будет изображать (троллейбус, карету, теплоход, паровоз, вертолёт). Представление транспортного средства должно проходить без комментария. Команда соперника отгадывает задуманное. Задание можно усложнить, предложив команде конкретный вид транспорта.

ШКОЛА.

«Кто работает в школе?»

Цель: систематизация и расширение представлений о школе, профессиях людей, работающих в школе; развитие связной речи, внимания, мышления

Материал: фотографии о школе, карточки с изображением школьных профессий и атрибутов

Ход игры:

Вариант №1

Педагог предлагает детям рассмотреть фотографии о школе, назвать профессии людей, работающих в школе. Уточнить признаки, по которым дети узнали профессию человека.

Вариант №2

Участник игры получает набор карточек. Из них ребёнок выбирает те, на которых изображены предметы, соответствующие профессиям сотрудников школы.

Вариант №3

Ребёнок выбирает карточку с изображением профессии, не показывая её детям. Рассказывает об особенностях профессии. Сверстник называют профессию по описанию.

«Поймай звук»

Цель: развитие фонематического восприятия

Ход игры:

Педагог предлагает детям поймать звук: дети должны хлопнуть в ладоши, если этот звук есть в слове, и определить, где он находится (в начале, середине или конце слова).

Например:

Звук [с]: карандаш, ластик, рюкзак, класс, кисточка, школа, одноклассник.

Звук [ч]: учебник, школа, ученик, ручка, тетрадь, кисточка, чтение, пенал, учитель.

«Школьные принадлежности»

Цель: развитие памяти, внимания, навыков классификации школьных принадлежностей

Материал: игровое поле (учитель и ученик), карточки (школьные принадлежности).

Ход игры:

Вариант №1

У детей игровое поле с изображением учителя и ученика. Ведущий показывает игрокам карточки-картинки с изображением школьных принадлежностей. Игрок берёт карточку и закрывает ею часть игрового поля. Выигрывает тот, кто быстро и правильно закроет всё игровое поле.

Вариант №2

Педагог читает загадки. Дети отгадывают, о каком предмете идёт речь. Если ответ правильный, забирают карточку у взрослого и выкладывают её на игровое поле. Выигрывает тот, кто первым заполнит поле.

«Собери рюкзак в школу»

Цель: закрепление знаний о школе, развитие памяти, мышления, внимания, связной речи

Материал:

Ход игры: предметные картинки, рюкзак, игрушки, школьные принадлежности

Вариант №1

Из набора карточек ребёнок самостоятельно выбирает те предметы, которые необходимы для обучения в школе

Вариант №2

В игре участвуют два игрока. Один ребёнок рассказывает о предмете, изображённом на карточке, другой должен узнать и назвать это предмет, после чего кладёт его в рюкзак.

Вариант №3

Педагог предлагает рассмотреть предметы, находящиеся в рюкзаке, и оставить только те, которые нужны в школе.

"Копилка первоклассника"

Цель: закрепление знаний о школе; развитие логического мышления, памяти

Материал: 2 непрозрачные баночки с наклеенными названиями: «Трудности ученика» и «Успехи ученика»), монетки (кружочки из картона)

Ход игры:

Детям предлагается "наполнить" 2 копилки - трудности и успехи ученика. Дети перечисляют, что по их мнению, может затруднить их учебу, огорчить, или наоборот, обрадовать, принести удовольствие, помочь справиться с трудностями. Каждое высказывание сопровождается бросанием монетки в соответствующую копилку. Когда варианты иссякнут, предложить детям "погреметь" копилкой и определить, где содержимого больше.

Если дети считают, что копилка успеха звонче, подвести к тому, что и успехов в жизни ученика больше. Если одинаково, то, несмотря на трудности, будет не меньше

успехов. А если трудностей больше - добавить "фишек" в копилку успеха, упомянув то, о чем забыли дети.

«Школьные чувства»

Цель: умение различать и называть эмоции человека, изображать их; развитие воображения, выразительности

Материал: карточки «Эмоции»

Ход игры:

Вариант №1

Педагог показывает детям картинки с изображением эмоций (радость, страх, гнев, обида и т.д.). Детям необходимо придумать возможные ситуации в школе, в которых ученик может испытывать подобные эмоции.

Вариант №2

Педагог описывает различные ситуации из школьной жизни, которые могут происходить с детьми. Предлагает показать мимикой, жестами вызываемые чувства и эмоции.

ЛЕТО.

«Без чего не бывает лета?»

Цель: согласование прилагательных с существительными в родительном падеже, развитие памяти

Материал: набор сюжетных картин по лексической теме, кубик с цифрами, карточки с цифрами от одного до шести.

Ход.

Педагог раздаёт карточки с цифрами, задаёт вопрос: «Лета не бывает без»? и бросает кубик. Отвечает ребёнок, у которого цифра на карточке совпадает с цифрой на кубике.

(Лета не бывает без теплых дождей, красивой радуги, ясного неба, спелых ягод, сбора урожая и т.д.)

«Хлопаем - топаем»

Цель: развитие слухового восприятия, внимания, быстроты реакции

Ход игры:

Педагог предлагает детям прослушать высказывания. Если дети согласны с выражением- хлопают в ладоши, если нет- топают ногами.

Летом птицы улетаюТ на юг.

Летом жарко.

Летом в лесу много ягод.

Летом звенит капель.

Летом после дождя на небе можно увидеть радугу.

Летом животные готовятся к зиме.

Летом можно купаться и загорать.

Летом идет холодный снег.

Летом дети надевают сарафаны и панамки.

Летом дети катаются на санках и коньках.

«Скажи, какой?»

Цель: умение подбирать слова- признаки при описании предметов; развитие слухового внимания, мышления, речи.

Ход игры:

Педагог предлагает детям ответить на вопросы.

Солнце какое? (желтое, теплое, яркое)

Небо какое? (голубое, высокое, пасмурное)

Дождь какой? (летний, теплый)

Трава какая? (зеленая, мягкая)

Цветок какой? (красивый, яркий, душистый)

Ягодка какая? (сладкая, красна, вкусная)

«Кто больше?»

Цель: закрепление знаний о луговых и садовых цветах; развитие памяти

Ход игры:

Дети по очереди называют цветы, которые им известны. Например: колокольчик, василёк, ромашка, одуванчик, роза, тюльпан, нарцисс, подснежник и др.

Победителем станет тот, кто назовёт цветок последним.

«Найди причину»

Цель: умение устанавливать причинно-следственные связи в природе; развитие логического мышления, внимания, памяти

Ход игры:

Педагог произносит детям начало предложения со следствием событий, а дети должны достроить его, указывая причину.

Варианты

- ◆ Летом на клумбах можно увидеть много разных цветов, только нет тюльпанов и нарциссов, потому что... (они отцвели весной, это весенние цветы).
- ◆ Все лето клумба с астрами была зеленой, не разноцветной, и лишь в сентябре стала пестрой от цветов, потому что... (астры — осенние цветы).
- ◆ Все цветы на клумбе завяли, потому что... (их долго не поливали, стояла жара).
- ◆ Стебли цветов были тонкими, слабыми, цветки мелкими, невзрачными, потому что... (их не подкармливали удобрением).
- ◆ Утром хозяйка приехала на дачу и увидела, что в цветнике все цветы лежат на земле, а в листьях пробиты дырочки. Это случилось, потому что... (ночью были град и сильный ветер).
- ◆ Хозяйка не смогла сделать красивый букет из анютиных глазок (виолы), георгинов, настурции, ромашек, потому что... (эти цветы разной высоты, не сочетаются в букете).

- ◆ Осенью хозяйка посадила на даче четыре розовых куста, а весной выпустили листочки только два, потому что... (остальные замерзли, их плохо укрыли на зиму).
- ◆ Семена однолетних цветов не проросли, потому что... (клумбу не поливали, было холодно, посадили в холодную землю, залило дождем, и они сгнили).

«Отгадай загадки, нарисуй отгадки»

Цель: развитие слухового внимания, мышления, чувства рифмы, мелкой моторики, творческого воображения

Ход игры:

Педагог загадывает детям загадки, дети отгадывают их и рисуют отгадки, так, чтобы получилась картина. Что должно получиться на картине:

Слышно пенье комаров,
Время ягод и грибов,
Озеро теплом согрето,
Всех зовет купаться... (лето).

Рисуем отгадки:

Жаркий шар на небе светит,
Этот шар любой заметит.
Утром смотрит к нам в оконце,
Радостно сияя, ... (солнце).
Они легкие, как вата,
По небу плывут куда-то.
Держат путь издалека
Каравеллы - ... (облака).
Мчится по холмам змея,
Влагу деревцам неся.
Омывая берега,
По полям течет... (река).
Он поплачет над садами -
Сад наполнится плодами.

Даже пыльный подорожник
Рад умыться в летний... (дождик).
Поле летом покраснело.
Яркий, как победный флаг,
Нам головкой машет смело
Бархатистый красный... (мак).

Приложение 8. Консультации родителям

«Как помочь ребенку правильно произносить звуки».

Вырастить своего ребенка активным, деятельным, гармонично развитым человеком, которому интересно жить, общаться с другими людьми и самому быть интересным для окружающих – мечта всех родителей на свете. Эта мечта вполне может осуществиться, только родителям нужно приложить достаточно усилий. Для педагогов, нет помощников лучше, чем Вы – старательные и самоотверженные мамы и папы, внимательные бабушки и дедушки.

Речь – явление социальное и служит средством общения людей друг с другом. Своевременное и правильное речевое развитие – необходимое условие формирования личности. Благодаря речи ребенок познает мир, накапливает знания, овладевает нормами поведения.

Чтоб помочь ребенку правильно произносить различные звуки речи, надо тренировать органы речи с помощью артикуляционной гимнастики, которую вы можете проводить в домашних условиях.

Звук произносится хорошо только тогда, когда губы, язык, мягкое небо достаточно подвижны, работают слаженно, скоординированно друг с другом. Артикуляционные движения должны быть достаточно четкими, ненапряженными, дифференцированными.

Именно артикуляционные упражнения способствуют выработке правильных движений артикуляторов, а в результате этих движений и произносятся правильные звуки.

Самый важный артикуляционный орган – язык. Язык поднимается и опускается, расплывается и сужается в зависимости от того, какие звуки нужно произнести.

Движения нижней челюсти важны для объема ротового резонатора (полости рта), так как нижняя челюсть, опускаясь и поднимаясь, обеспечивает достаточное открывание рта и его адекватное закрывание.

Большую роль в правильном звукопроизношении играет мягкое небо. Оно тоже поднимается и опускается.











Для правильного произношения каждого звука нужны определенные движения, каждый артикулятор при этом находится в определенной позиции.

Выполняя с ребенком артикуляционные упражнения, не забывайте простые правила.


1. Артикуляционную гимнастику надо проводить в форме игры.
2. На одном занятии ребенку можно предложить для выполнения не более трех-четырёх упражнений.
3. Упражнений нового типа может быть не более двух.
4. К выполнению новых упражнений можно переходить только после того, как усвоены предыдущие.
5. Проводить занятия надо в удобной позе – за столом.
6. Старайтесь избегать негативных оценок, лучше отметить успехи ребенка.
7. Взрослые должны уметь показать ребенку, как выполняется то или иное упражнение (обязательно проконсультироваться у логопеда).

На первых занятиях ребенок может чувствовать себя неуверенно, скованно, а потому вам нужно проявить максимум терпения доброжелательности.

Упражнения для губ.

-  Поочередно складывать губы в трубочку (у-у-у) и растягивать в улыбку (и-и-и).
-  - «Причесывать» верхними зубами нижнюю губу.
-  - «Причесывать» нижними зубами верхнюю губу.
-  - Втягивать обе губы в рот.
-  - Втягивать углы рта поочередно.
-  - Вытягивать губы вперед «хоботком».
-  - Вытягивать губы вперед «хоботком» и выполнять круговые движения по часовой стрелке и против часовой стрелки.
-  - Подуть сквозь сомкнутые губы.
-  - Поочередно покусывать верхними зубами нижнюю губу и нижними – верхнюю.
-  - С присвистом втягивать губы, имитируя поцелуй.


 - Чмокать губами.


 - Быстро, коротко и четко повторять звуки: (п): (п-п-п-п); (м): (м-м-м-м-м); (б); (б-б-б-б).

 - Мычать при плотно сжатых зубах.


Упражнения для нижней челюсти.


 - Поочередно то открывать, то закрывать рот.

 - Опускать нижнюю челюсть вниз и в этом положении удерживать ее 5 сек.


 - Медленно открывать рот, подержать его в таком положении несколько секунд, затем медленно закрыть.


 - Имитировать зевание.


 - Рот приоткрыть, затем открыть его на половину, далее открыть как можно шире, затем также поэтапно закрыть.


 - Сидя за столом, положить локти на стол, голову опустить на руки, прижав подбородок к ладоням. Медленно открывать и закрывать рот.


Упражнения для языка.

 - Положить широкую часть языка на нижнюю губу, удерживать часть языка в таком положении несколько секунд.


 - Положить узкую часть языка на нижнюю губу, удерживать часть языка в таком положении несколько секунд.

 - Поочередно касаться кончиком языка углов рта.

 - Поднимать язык к верхней губе.

 - Поднять язык к верхней губе и опустить на нижнюю.

 - Касаться кончиком языка верхних зубов.

 - Касаться кончиком языка области за верхними передними зубами – альвеол.


 - Поочередно высовывать язык изо рта и убирать обратно.

 - Присасывать язык к небу и удерживать 5 сек.


 - Прищелкивать языком.

 - Широкой частью языка облизывать верхнюю губу.

 - Широкой частью языка облизывать нижнюю губу.

 - Проводить кончиком языка по верхушкам зубов по кругу в обе стороны.

 - Почистить зубы с внутренней стороны языком.

 - «Колотъ» поочередно языком правую и левую щеки с внутренней стороны.


 - Поочередно зажимать широкую часть языка губами и зубами.


 - Вылизывать столовую, чайную и десертную ложки.

 - Снимать кончиком высунутого языка каплю с ложки.

Упражнения для мягкого неба.


 - Широко открыть рот и произносить звук (а).

 - Проглатывать слюну при закрытом рте и сомкнутых губах.

 - Зевать.

 - Покашливать.


Жевательные упражнения.

 - Жевательные упражнения активизируют движения всех артикуляторов, развивают навыки перехода от одной артикуляционной позы к другой.

 - Жевать и говорить одновременно.

 - Жевать и считать вслух одновременно.

 - Жевать и попевать гласные звуки : (а-о-у-и-ы-э).

 - Жевать, активно двигая губами и языком.

Консультация для родителей: «Игра как средство воспитания дошкольников»

Роль игры в жизни ребенка.

Игра для ребенка — это не просто развлечение или способ занять себя в свободное время. Это серьезная деятельность, которая является первым шагом по освоению норм и правил существования в социальной среде. Игра дает возможность ненавязчиво, в интересной и увлекательной для ребенка форме оказать на него следующее влияние:

- расширить кругозор;
- развивать психические процессы;

- удовлетворять детские эмоциональные и интеллектуальные потребности;

- развивать творческие способности;
- учить взаимодействовать в социуме;
- формировать характер и отношение к действительности;
- вырабатывать трудовые и познавательные навыки.

Игра — это способ вхождения ребенка во взрослый мир, получения опыта человеческой деятельности, репетиция своей будущей жизни. Участие родителей в детской игре показывает, что они одобряют такие их занятия.

Воспитательный потенциал игры

Воспитание дошкольника путем нравочений изначально обречено на провал. А вот использование игры как воспитательного средства позволит достичь значительных результатов. Возможности игры в этом плане огромны.

Нормы поведения

Ребенку не нужно десять раз повторять правила поведения в общественных местах, за столом, на празднике и т.д. Проще показать это на примере игры и дать возможность попрактиковаться в их применении вплоть до выработки устойчивого навыка.

Детям очень нравятся сюжетно-ролевые игры «В магазине», «Мы пассажиры», «На Дне рождения у подружки», «В гостях у Маши» и т.п. Дети учатся вежливости, быстрее запоминают словесные формулировки, которые используются в тех или иных обстоятельствах.

Играя в такие игры, дети быстро вживаются в роль взрослого и уже сами начинают давать указания игрушкам или товарищам по игре «Не разговаривай за столом», «Уступи место в автобусе» и т.д. Получается, что теперь они становятся инициатором выполнения существующих норм и правил.

Причем в ходе игры можно воспроизводить, как позитивные, так и негативные способы действия. Эмоции и впечатления от разыгрывания разных форм поведения позволяют детям интуитивно выбрать именно те, которые считаются нормой в нашем обществе. Таким образом, у дошкольников формируются модели правильного поведения.

Основы характера

Игра как нельзя лучше помогает вырабатывать у ребенка такие черты характера как настойчивость, воля, желание победить. Особая роль в этом отводится подвижным играм. Большинство из них носит соревновательный характер, где выигрывает более ловкий, смелый, сообразительный. Кроме этого подвижные игры играют огромную роль в физическом воспитании дошкольников, выработке основ здорового образа жизни.

Также часто в ходе игры ребенок ставится в условия, когда он должен делать самостоятельный выбор. Это способствует формированию у него ответственности за свои действия, уверенность в себе.

Участие в игровой деятельности вызывает у детей много эмоций. Под воздействием этого у них закладывается способность к сопереживанию, сочувствию, проявлению снисходительности.

Использование дидактических игр развивает у дошкольников любознательность и интеллектуальную активность. Это повышает их работоспособность и способствует совершенствованию познавательных процессов.

Игра подталкивает ребенка к преобразованию существующей реальности, созданию вымышленной новой действительности. Это помогает развивать фантазию, воображение. Творческие, театрализованные игры способствуют выявлению талантов малыша, формированию эстетических склонностей.

Социализация

Играя в игры, ребенок имеет возможность примерять на себя различные социальные роли. Он отражает модели поведения в различных ситуациях, которые потом сможет использовать в своей взрослой жизни.

В ходе игр у детей развивается умение действовать целенаправленно, прикладывать общие усилия для получения результата, помогать друг другу. Они взаимодействуют друг с другом, учатся устанавливать продуктивные взаимоотношения.

Огромную роль оказывает игровая деятельность на формирование коммуникативных компетентностей. Детям нужно научиться договариваться,

правильно формулировать свои мысли, пользоваться готовыми речевыми шаблонами.

Как играть с ребенком

Чтобы суметь увлечь ребенка игровой деятельностью, предлагаем ознакомиться с рекомендациями, представленными на консультации для родителей «Играйте вместе с детьми».

- Относитесь к ребенку на равных. Не стоит допускать сюсюканий. Не выполняйте игровые действия вместо малыша, а предлагайте ему самому попробовать или включиться в совместную деятельность.

- Отдавайтесь игре так же полноценно и увлеченно, как и ребенок.

- Не диктуйте правила игры! Тактично руководите ее ходом, направляя действия ребенка в правильное русло.

- Старайтесь использовать поменьше запретов.

- Давайте малышу возможность проявлять самостоятельность и инициативность.

- Ни в коем случае не исправляйте результаты игровой деятельности ребенка со словами: «Сейчас я тебе покажу, как надо делать».

- Предлагайте различные виды игр.

- Позволяйте использовать для игры предметы домашнего обихода.

- Создайте в доме игровой уголок, помогайте поддерживать в нем порядок.

Есть определенный алгоритм вовлечения детей в игровую деятельность. Если детям предлагается новая игра, с условиями которой они не знакомы, необходимо объяснить и показать, как в нее играют. Сначала взрослым отводится роль ведущего, а затем они становятся просто партнером по игре.

Следует помнить, что играть нужно вместе с ребенком, а не вместо него!

Для чего нужны игрушки

Мало какая детская игра проходит без использования игрушек. Они служат эффективным воспитательным средством, благодаря которому закладываются нравственные нормы поведения, формируются трудовые навыки и задатки профессиональной деятельности, развивается эстетический вкус.

Игрушки являются моделями тех предметов, строение и назначение которых ребенок хочет познать. Играя с игрушками, дошкольник получает опыт осуществления различных действий с этими предметами. На консультации для родителей «Игрушка в жизни ребёнка» даются такие советы.

- Не только покупайте игрушки ребенку, но и делайте их своими руками.
- У малыша должны быть разные игрушки, не ограничивайте их выбор по половой принадлежности ребенка.
- Приобретайте только те игрушки, которые имеют педагогическую и художественно-эстетическую значимость, смысловое наполнение.
- Игрушки для ребенка должны соответствовать его возрасту. Не стоит запасаться игрушками «на вырост». Сначала малыш не поймет ее предназначения, а потом уже потеряет к ней интерес.
- Необходимо иметь игрушки на разную тематику: сюжетные (куклы, фигурки животных, посуда, мебель и т.д.), развивающие (кубики, паззлы, многофункциональные предметы), технические (машинки и модели других видов транспорта, конструкторы), имитирующие орудия труда (ведерко, лопатка, молоток, отвертка, шприц и т.д.), игрушки-забавы, игрушки для подвижных игр.
- У ребенка должны быть игрушки разных размеров. Крупные подходят для игры на полу или на улице, мелкие игрушки нужны для игры за столом.
- Нужно поощрять стремление ребенка превратить обычные предметы в игрушку. Он может из стула сделать кораблик, а под столом обустроить дом и т.д.

Важно не просто дать игрушку ребенку, нужно показать, для чего она нужна, как ею пользоваться. Также необходимо учить делиться игрушками, использовать их для коллективного взаимодействия.

Главное правило в использовании игрушек — они должны способствовать формированию у ребенка правильного представления об окружающем мире.

Ответственное и правильное отношение родителей к организации игровой деятельности детей, делает ее действительно содержательной и полезной, превращает игровые забавы в мощный инструмент воспитания, помогает в ходе игры привить дошкольникам интерес к получению знаний, сформировать у них

модели отношений и поведения в социуме. Благодаря игре обогащается внутренний мир ребенка, развивается его личность.

Консультация для родителей:

«Играем дома с детьми»

Как интересно, разумно проводить с детьми свободное время?

Свободное время – это проблема не только каждого человека, но и семьи в целом. Преобладающую часть своего нерабочего времени человек проводит дома, в семье. Именно в семье ребёнок должен впитывать то, что можно

назвать культурой свободного времени: чему-то его надо учить, а что-то должно вырастать в нем из подражания старшим, из следования их примеру.

А если мы свободное время обращаем на обогащение своих творческих, духовных качеств, мы совершенствуем не только себя, но и своих детей.

Вечера будних дней и выходные в жизни вашего ребёнка всецело принадлежат вам, самым близким и дорогим для него людям – родителям.

Чем заняться с ребёнком дома? Почитать? Посмотреть новую телепередачу? А может быть, поиграть? Ведь столько игр можно затеять дома.

Игра для ребенка становится вдвойне интересней, если ребенок чувствует заинтересованность самых родных и любимых людей – родителей. Через игру дети развиваются, а, благодаря совместной деятельности

с родителями — чувствуют себя любимыми и нужными. Когда дети и родители играют вместе — они делают шаги навстречу друг другу. Во время игры они взаимодействуют, лучше узнают друг друга, обмениваются мнениями и положительными эмоциями. Очень важно расширять словарный запас ребёнка, полезно проводить совместные речевые игры. Этому

способствует и ежедневное обсуждение с ребенком событий прошедшего дня и планов на следующий день, разучивание стихов и песен.

Предлагаемые мини-игры не потребуют от родителей особо тщательной подготовки, сэкономят их время и усилия, окажут влияние на налаживание внутрисемейных контактов, помогут детям и взрослым лучше понять и принять друг друга.

Играть с ребенком можно даже выполняя свои домашние дела. Например, если вы находитесь на кухне, то можно поиграть в следующие игры:

Игра «Съедобное - несъедобное».

Цель: развитие внимания, памяти, расширение словарного запаса.

Правила игры: Взрослый называет разные предметы (например, картошка, нож, вилка, торт, кастрюля и т. п.) ребенок в свою очередь должен отвечать «съедобное» или «несъедобное». Потом можно поменяться ролями.

Игра «Цвет, форма, размер»

Цель: развитие памяти, мышления, внимания, логики.

Правила игры: Родитель предлагает ребенку назвать продукты (*предметы на кухне*) определенного цвета, формы, размера.

Игра «Угадай»

Цель: формирование умения думать и анализировать, обогащение речи, развитие творческого мышления, воображения, памяти.

Правила игры: Предложите ребенку угадать предмет, описываемый вами, на заданную тему. Потом пусть попробует описать предмет ребенок, а вы отгадываете!

Игра «Кто больше»

Цель: развитие внимания, памяти, расширение словарного запаса.

Правила игры: Совместно с ребенком выберите тему игру например: «Посуда» и по очереди называете посуду. Кто больше назвал, тот и выиграл!

Игра «Назови ласково»

Цель: формирование навыков словообразования.

Правила игры: Родитель называет любое слово, а ребенок должен назвать его ласково, например, морковь - морковочка, тарелка-тарелочка и т. д.

Игра «Обзывалки»

Цель: развитие речи, памяти, внимания, чувства юмора.

Правила игры: Совместно с ребенком выбираете тему игры, н-р, фрукты. И поочередно «обзываете» друг друга фруктами! Ты – яблоко, А ты – ананас! А ты – банан! И т. п.

Задания на развитие мелкой моторики:

1. рассортировать белую и красную фасоль;
2. выложить из фасоли какую-нибудь фигуру, цифру, букву, слово;
3. в мешочек положить крупу (*рис/гречка/горох*) и мелкие игрушки из киндер-сюрприза. Угадать на ощупь найденный в мешочке предмет;
4. посчитать сколько столовых (*чайных*) ложек, н-р, риса войдет в чашку, банку;
5. Сортируем макароны

Игра способствует развитию мелкой моторики, навыков классифицирования
Необходимый инвентарь: макаронные изделия разной формы.

Покажите ребенку, какие бывают макароны: «*Это - ракушка, это - спираль, это - бантик*».

Смешайте их. Попросите ребенка разобрать макароны.

Если вы находитесь в комнате или за уютным семейным столом, то можно поиграть в следующие игры :

Игра «Кто кем был раньше?» (*развитие речи, внимания, мышления*)

Курочка была раньше цыпленком, а еще раньше яйцом. Рыба была раньше мальком, а еще раньше икринкой. Яблоко было раньше цветочком, лошадь – жеребенком, мама – девочкой, бабочка – гусеницей и т. д.

Игра. «Что общее?» (*развитие речи, внимания, мышления*)

Вы называете: береза, дуб, клен. Ребенок должен обобщить – это деревья. Чашка, ложка, вилка – это посуда. Самолет, вертолет, дирижабль – это транспорт (*уточняем: воздушный*).

Следующий этап игры – назвать общее у нескольких предметов: мяч, солнце, шар; бутылка, ваза, чашка; лист, трава, крокодил.

Игра «Запоминай порядок»

Играющим показать на руке 6-7 цветных карандашей. Через 20 секунд, убрав их, спросить о последовательности в их расположении.

5-6 человек выстраиваются в ряд в произвольном порядке. Водящий на 30-40 секунд поворачивается в их сторону и, отвернувшись, перечисляет, кто за кем стоит. Затем водящий становится другой.

Игра развивает память, наблюдательность, внимание.

Игра «Узнай на ощупь»

Взять несколько предметов и внимательно рассмотреть их с ребёнком.

Завязать ребёнку глаза шарфом. Нужно определить предмет, потрогав его поверхность, взяв его в руки.

На ощупь определить, сахар это или соль; определить – какое зерно, какая крупа и т. п.

Игра способствует развитию тактильного восприятия, мышления и воображения ребёнка.

Также можно с ребенком порисовать:

Солнце. Нарисовать на бумаге большой желтый круг. Затем поочередно (один штрих делает ребенок, следующий - мама или папа и т.д.) пририсовать к солнцу как можно больше лучей .

Змея. Нарисовать большую змею. Теперь нужно разрисовать змеиную кожу, поочередно нанося разноцветными фломастерами узор из звездочек, точек, волнистых и зигзагообразных линий и т.д.

Картинки-кляксы. Брызнуть тушь на бумагу. Бумагу сложить кляксой внутрь, затем снова развернуть. Из отпечатков нарисовать картинку.

Фигура-коврик. Из брюк, рубашки и ботинок выкладываем на полу фигуру. Рисуем на бумаге подходящее по размеру лицо, вырезаем и прикладываем.

Фантазируйте, дома можно организовать любые игры. Чем больше времени уделяют родители своему ребенку, тем лучше между ними взаимоотношения. Общие интересы сближают семью, создают в ней дружественную атмосферу.

Две вещи Вы можете подарить своему ребенку на всю жизнь: одна - корни, а другая - крылья.

Приложение 9 Советы педагогов

Основными задачами по развитию познавательно – речевой активности, реализуемые в процессе образовательной деятельности, являются:

- формирование познавательной и речевой активности;
- уточнение представлений детей о предметах, явлениях природы, событиях общественной жизни, расширение кругозора по различным темам;
- развитие планирующей, доказательной функции речи;
- формирование умения задавать вопросы,
- развитие произвольного внимания, наблюдательности; долговременной памяти, развитие воображения, мышления.

Работа по уточнению представлений детей об окружающем ведется в течение недели совместно с воспитателями массовых групп, воспитателем по изобразительности, инструктором по ФИЗО, родителями в рамках одной лексической (познавательной) темы. На логопедических занятиях я как учитель-логопед уточняю, закрепляю знания детей об окружающем, поэтапно формирую навыки связной речи, используя различные наглядные и практические методы: наблюдение, лексико-грамматические игры и упражнения, беседы, пересказы, драматизацию, рассказывание, моделирование, экспериментирование, применяю различные технические средства обучения, так и в массовых группах педагоги могут использовать данные методы.

Основным методом формирования представлений об окружающем является наблюдение. Для того, чтобы наблюдение стало возможно, необходимо иметь наблюдательность – сплав внимательности и мышления.

В процессе работы над картиной иногда бывает сложно направить внимание детей. Для этого использую игровые приемы «Подзорная труба», «Фотоаппараты», «Кто больше запомнит... (предметов, деталей и т.п.)», «Самый внимательный».

Как в процессе предварительной работы, так и на занятиях используем муляжи, гербарии, коллекции марок, открыток, альбомов для рассматривания с определенной тематикой, макеты по теме, изготовленные педагогами и детьми ДОУ. Это повышает интерес детей к теме занятия, побуждает к формулировке различных

вопросов. Учю наблюдать за собственной речью, речью товарищей. С этой целью сравниваем описание классиков с рассказами детей, записываем рассказы на кассету. Обращаю внимание детей, как начал рассказ ребенок, как закончил, какие образные выражения использовал, чем его рассказ был не похож на рассказы товарищей, в чем был интереснее, какие были неточности, что составил рассказ или сказку.

Для проведения наблюдений применяю , лупы, микроскоп, измерительные приборы. Так, при работе по теме «Космос» рассматривали запись работы космонавтов на борту корабля. Дети отмечали, что движения космонавтов плавные, неторопливые, они, как будто, плавают. При изучении темы «Рыбы» задавала вопрос: «Как вы думаете, умеют ли рыбы говорить? Для чего они издают звуки?». Далее прослушивали пластинку «Звуки аквариумных и морских рыб», наблюдали за различием звуков, объяснила их значение. Изучая тему «Почта» рассматривали коллекции марок, делали их описание при помощи лупы. При знакомстве с происхождением слова Дюймовочка, находили 2,5 см на линейке, устанавливали, какого размера была героиня сказки.

Для развития навыков пересказа использую произведения писателей-классиков Л.Толстого, М.Пришвина, К.Ушинского и др., натуралистов В.Бианки, Н.Пескова, М.Брэмма и др., русские народные сказки, сказки народов мира познавательной, социально-этической направленности с учетом темы, возраста и речевых, возможностей детей. Стараюсь с самого начала прививать хороший литературный вкус. В уголке книги «Почитай-ка» представлены рассказы, стихи, сказки, энциклопедии, литература о родном крае, детские журналы, которые меняются каждые две недели. Кроме того, оформляем выставку литературы и игр по каждой лексической теме. Дети выступают в роли экскурсоводов, библиотекарей для своих товарищей. Ими становятся самые достойные (тот, кто был активнее на занятиях, узнал дома что-то интересное, новое). Стараюсь создать на занятиях ситуацию успеха, чтобы каждый ребенок побывал в данной роли. Во время проведения зимних каникул воспитанники стали авторами и издателями книг рассказов, сказок и даже стихов «Мои волшебные зимние праздники».

Для закрепления знаний детей о предметах, явлениях природы, событиях общественной жизни, как на логопедических занятиях, так и в группе совместно с воспитателями используем игровые методы (игру-драматизацию, сюжетно-ролевую игру). Так, для закрепления представлений детей о труде журналистов, отработки умения задавать вопросы, было проведено занятие в форме пресс-конференции «Встреча Снегурочки с журналистами». При составлении рассказа по картине «Космонавты» дети представляли себя на космическом корабле, рассказывали, что видят в иллюминатор.