

2.7. Игра «Кто как кричит»

Цель: **развивать умение детей** узнавать голоса животных; воспитывать желание заботиться о животных.

Краткое описание: Воспитатель выставляет игрушки на стол, **спрашивает:** кто это, где живет, как кричит.

2.7. Игра «Поспешили - насмешили»

Цель. **Развивать** речевой слух и речевую активность **детей**, побуждать произносить звуки по подражанию. **Развитие у детей** умения правильно произносить звуки по подражанию. **Развитие речевого слуха.** Подготовительная работа. Приготовить для показа на фланелеграфе дом, в окно которого выглядывает медведь; лягушку, мышку, курицу, гуся, корову. Продумать вопросы по тексту сказки.

Краткое описание: Прискакала лягушка к медвежьему дому. Заквакала под **окном:** «Ква-ква-ква - к вам в гости пришла!» Прибежала мышка. **Запищала:** «Пи-пи-пи - пироги у вас вкусны, говорят!» Курочка пришла. За **квохтала:** «Ко-ко-ко - корочки, говорят, рассыпчатые!» Гусь приковылял. **Гогочет:** «Го-го-го - горошку бы поклевать!» Корова пришла. **Мычит:** «Му-му-му - мучного поилка попить бы!» Тут медведь из окна высунулся. **Зарычал:** «Р-р-р-р-р-р-р-р!» Все и разбежались. Да зря трусишки поспешили. Дослушали бы, что медведь сказать хотел. Вот **что:** «Р-р-р-р-рад гостям. Заходите, пожалуйста!»

2.7. Игра «Назови ласково»

Цель: Учить образовывать существительные с уменьшительно-ласкательными суффиксами.

Краткое описание: Воспитатель показывает ребенку **картинку с изображением**, животного, например, волка и спрашивает, что это? (*волк*). Затем просит ребенка назвать волка ласково (*волчонок*).

2.7. Игра «Отзовись»

Цель: Закреплять правильное произношение звуков. **Развивать** интонационную выразительность.

Краткое описание: **Воспитатель:** Это кошка (*показ картинки*). Она как мяукает? Кто у нее **детеныш**? Как он кричит? Это собака (*показ картинки*). Как она гавкает? А ее **детеныш** – Щенок как он кричит? и тд. **Картинки** выставляются на фланелеграф.

2.7. Игра «Чей хвост»

Цель: **Развитие внимания**, логики, памяти, мелкой моторики.

Краткое описание: Ребёнку дается задание. Подобрать хвост для каждого животного и соединить нужные **картинки линиями**. Назвать у какого животного, какой хвост (*длинный, короткий, пушистый, толстый, маленький, большой и т. д.*).

Воспитатель раздает детям **картинки** с изображением животных. **Детеныши гуляют** (*дети выходят из-за столов*). Чья мама или чей папа позовет **детеныша**. Тот должен покричать – ответить им – и побежать – поставить **картинку рядом с ними**.

Воспитатель произносит крик животного. Ребенок, у которого изображен **детеныш**, произносит звуки и ставит **картинку на фланелеграф**.

2.7. Игра «Кто с рогами?»

Цель: **развивать память**, внимание.

Краткое описание: воспитатель, рисуя животных, например, зайца, козу, корову, оленя, кошку, лису, собаку, *«забывает»* нарисовать рога (*уши, хвосты*) тем, у кого они должны быть.

Предложить ребенку показать этих животных, дорисовать рога (*уши, хвосты*). Если дорисовать недостающие части тела животных ребенку сложно, закончить рисунки самим. Повторить, какие из животных дикие, а какие домашние. Кто где живет; кто как *«кричит»*.

2.7. Игра «Что умеет делать кошка?»

Цель: **развивать речь**, память, внимание.

Краткое описание: показать ребенку **картинку** с изображением животного и спросить, что умеет делать это животное. Например, кошка - мяукает (изобразить, ловит мышей, бегают, прыгает, мурлыкает. Собака — лает, сторожит дом, выполняет команды, кусается и т. п.

2.7. Игра «Куда уместится кошка?»

Цель: **развивать воображение**, речь, память, навыки сопоставления.

Краткое описание: предложить ребенку изобразить знакомое ему животное (кошку, собаку, козу и т. п., придумать места, куда оно могло бы поместиться. Например, «Кошка поместится в квартиру? А вот в эту коробку (*показать*) она поместится? А в сумку? А в карман?» (*Пусть ребенок сам придумает места, куда можно пристроить кошку.*)

2.7. Игра «Я вижу цветок»

Цель: развивать внимание, память.

Краткое описание: предложить ребенку угадать, о каком цветке пойдет речь. На прогулке выбрать растение и, не показывая его ребенку, описать. Потом попросить ребенка найти цветок.

2.7. Игра «Вспомни и покажи».

Цель: развивать память, внимание.

Краткое описание: разложить **картинки перед ребенком**, рассмотреть их. Затем перевернуть изображениями вниз, не изменяя их местоположение. Предложить ребенку показать, где спряталась та или иная **картинка**: «*Сейчас мы проверим, кто здесь прячется? Молодец, правильно показал!*»

Раскрыв все **карточки**, поменять их местами, фиксируя на этом внимание ребенка. Вновь перевернуть и повторить игру.

2.7. Игра «Дерево».

Цель: активизировать речь, побуждая, использовать в **речи предлоги**.

Краткое описание: педагог читает стихотворение, показывая **рукой**: высоко - на, внизу - под. Предложить ребенку рассказать, что еще бывает «на.» и «под.».

Высоко на небе - облака,

А внизу - под облаком - река.

Высоко на дереве - листочки,

А внизу, под деревом, - цветочки.

2.7. Игра «Кукла спит».

Цель: развивать речь, слух.

Краткое описание: педагог предлагает ребенку уложить куклу **спать**: покачать ее на руках, спеть колыбельную, уложить в кроватку и накрыть одеялом. Объяснить ребенку, что, пока кукла спит, надо говорить шепотом, чтобы не разбудить ее. В это время можно поговорить о чем-нибудь с ребенком, задать ему вопросы, попросить что-нибудь рассказать. Не затягивать игру. Объяснить, что кукле пора вставать и теперь можно разговаривать громко.

2.7. Игра «Что любит наша кукла?».

Цель: развивать речь, воображение.

Краткое описание: педагог предлагает ребенку спросить, что кукла любит **делать**: «*Кукла, что ты любишь делать?*» Голосом куклы рассказать короткими предложениями о ее любимых **занятиях**: «*Я люблю играть. Я люблю бегать. Я люблю кушать*». Теперь очередь куклы спрашивать, что любит делать ребенок. Помочь ему такими же простыми предложениями рассказать о своих занятиях. Можно предложить ребенку рассказать о том, что любят делать мама, папа, бабушка и т. д.

2.7. Игра «Закончи слово».

Цель: развивать речь, память, внимание.

Краткое описание: предложить ребенку закончить слово, которое ему называет педагог. **Например:** доро. (га, мага. (зин, коло. (бок) ит. д. Если ребенку трудно сориентироваться, показать на предмет, который назван. Взяв в руки куклу, **сказать**: «Кук. (ла)». Взять в руки кубик - «Ку. (бик)» и т. п.

2.7. Игра «Повтори за мной».

Цель: развивать речь, внимание.

Краткое описание: предложить ребенку повторить рифмованные строки.

Птичка прилетела, песенку мне спела.

Девочка проснулась, сладко потянулась.

Солнышко садится, Маша спать ложится и т. д.

После многократного повторения делать паузу перед последним словом, даже когда читаются новые **рифмовки**:

Маленький зайчишка не читает. (*книжки*).

Игра «Яблоко или тарелка?».

Краткое описание: задавая ребенку вопросы, предупредить его, что вы можете ошибаться.

Яблоко и груша - это овощи?

Ложка и тарелка - это посуда?

Шорты и майка - это мебель?

Ромашка и одуванчик - это деревья?

Усложнить задания, называя предметы из разных тематических **групп**:

Помидор и апельсин - это овощи?

Ложка и дерево - это посуда? И т. д.

2.7. Игра «У меня зазвонил телефон».

Цели: **развивать речь;** расширять словарный запас.

Краткое описание: предложить ребенку поиграть в «телефон». Роль телефона могут исполнять любые **предметы:** кубики, палочки, детали от конструктора и т. п. По очереди изображать звонок телефона. Поговорить с ребенком от своего лица, задавая ему простые **вопросы:** «Как тебя зовут? Сколько тебе лет? Как зовут твою любимую игрушку? Во что ты играешь?» И т. д. Поменяться **ролями:** педагог - ребенок, ребенок - папа (*мама*). Разговор по телефону вести от имени игрушек, животных. Строить диалог таким образом, чтобы ответ ребенка не ограничивался словами «Да» и «Нет». Описывать различные предметы, вещи, продукты и т. д.

2.7. Игра «Что мы видим во дворе?».

Цели: **развивать наблюдательность,** внимание; расширять словарный запас.

Краткое описание: посмотреть вместе с ребенком в окно. Поиграть в игру «Кто больше увидит». По очереди **перечислять то,** что видно из окна. Детально описывать все увиденное. **Например:** «Я вижу дерево. На нем зеленые листочки, значит, сейчас лето. Оно высокое и толстое, у него много веток и сучьев и т. д.». Если ребенок затрудняется описать предмет, помочь ему наводящими **вопросами:** «Ты увидел дом? Он высокий или низкий? У него много или мало окон? Он из кирпича или из дерева?» И т. д.

2.7. Игра «Что мы видели вчера?».

Цели: **развивать память,** внимание, наблюдательность; расширять словарный запас.

Краткое описание: вспомнить вместе с ребенком, где он с родителями был вчера, что делал, кого встречал, о чем разговаривали. Акцентировать внимание на **деталях:** «Ты играл с Сашей? А во что вы играли? Какого цвета было у Саши ведро? А совочек?»

2.7. Игра «Что мы будем делать завтра?».

Цель: **развивать навыки планирования,** память, речь.

Краткое описание: предложить ребенку придумать какое-нибудь важное совместное **дело:** посчитать скамейки в парке, пойти в гости, придумать сказку для куклы Маши и т. п. Утром следующего дня **поинтересоваться:** помнит ли он о том, что вы хотели сделать сегодня. Стараться придумывать такие дела, исполнение которых не может быть отложено или отменено. Или заранее обговорить обстоятельства, которые могут нарушить ваши планы, **например:** «Мы пойдем в песочницу, если не будет дождя».

2.7. Игра «Кто кем был».

Цель: **развивать речь.**

Краткое описание: поинтересоваться и проверить, знает ли ребенок, что названия **детенышей** часто отличаются от названий взрослых животных. Рассмотреть **картинки,** задавая ребенку вопросы о том, кто на них изображен. Прочитать стихотворение А. Шибаяева «Кто кем становится»:

Жил-был маленький щенок.

Он подрос, однако,

И теперь он не щенок –

Взрослая. (*собака*).

Жеребенок - с каждым днем

Подрастал и стал. (*конем*).

Бык, могучий великан,

В детстве был. (*теленком*).

Толстый увалень баран –

Толстеньким. (*ягненком*).

Этот важный кот Пушок —

Маленьким. (*котенком*).

А отважный петушок –

Кро-о-хотным. (*цыпленком*).

А из маленьких гусят

Вырастают. утки –

Специально для ребят,

Тех, кто любит шутки.

2.7. Игра «Ежик шел».

Цели: **развивать речь;** познакомить с функциональным назначением предметов.

Краткое описание: составить вместе с ребенком коротенькие веселые стихи, которые расширят его познания, например:

Ежик шел по лесу, шел
И один грибок нашел.
Сел, съел
И дальше пошел.

Так **перечисляется все**, что можно найти в лесу, в саду, на огороде, а также любые другие предметы, которые может назвать ребенок. В стихотворение можно вставлять имя ребенка.

Даня шел, шел, шел,
Телевизор нашел.
Сел, посмотрел
И дальше пошел.
Света шла, шла, шла,
Гребешок нашла.
Причесала волосы
И дальше пошла. И т. д.

2.7. Игра «Закончи слово».

Цель: **развивать речь**, память, внимание.

Краткое описание: предложить ребенку закончить слово, которое ему называет педагог. Например: доро. (га, мага. (зин, коло. (бок) ит. д. Если ребенку трудно сориентироваться, показать на предмет, который назван. Взяв в руки куклу, сказать: «Кук. (ла)». Взять в руки кубик - «Ку. (бик)» и т. п.

2.7. Игра «Кто там?».

Цель: **развивать воображение**, речевые навыки.

Краткое описание: предложить ребенку поиграть в игру «Кто пришел?». Выйти за дверь, постучать: «Тук-тук-тук». - «Кто там?» Изобразить какое-нибудь животное, например:

- Это я, корова. Му-у-у.
- Заходи, корова. Здравствуй, корова. Откуда, ты, корова, идешь?

Поменяться ролями с ребенком, поочередно представляя различных зверей, людей, сказочных персонажей. Попытаться вести диалог с простыми вопросами и ответами.

2.7. Игра «Еж - отец, ежиха - мать».

Цели: **развивать речь**; познакомить с основами формообразования имен существительных.

Краткое описание: предложить ребенку изобразить различных животных, при этом напевая или приговаривая текст:

Если папа - серый слон,
Мамочка - слониха!
А ребенок, а ребенок –
Маленький слоненок!
Если папа - еж колючий,
Мамочка - ежиха.
А колючего мальчонку
Называют все ежонком.
Если папой будет конь,
Мамой будет лошадь.
Знаешь ли, что их ребенок –
Быстроногий жеребенок.
Знают все наверняка,
Чуть ли не с пеленок:
Сын коровы и быка –
Маленький теленок.

2.7. Игра «Делаем комиксы».

Цели: **развивать речь**; учить называть действия и признаки предметов; расширять словарный запас.

Краткое описание: в тетрадь, альбом или записную книжку наклеить **картинки в порядке развития действия**. Например: 1-я картинка - мальчик спит; 2-я картинка - мальчик проснулся, открыл глаза, потягивается; 3-я картинка - мальчик умывается; 4-я картинка - мальчик завтракает и т. д. Учить ребенка составлять рассказ по картинкам, используя простые предложения. При этом следует рассмотреть детали на рисунках: во что мальчик одет, какая у него кровать, что лежит рядом с кроватью. После того как ребенок

освоит данный вид занятий, можно кратко подписывать **картинки**. Например, ту же **картинку** со спящим мальчиком можно подписать: «Ночь» («Спит», **картинку**, на которой он проснулся: «Утро» («Завтрак») и т. д. Рассматривая **картинки**, читать ребенку надписи, показывая на них пальцем. По фотографиям можно составить книжки о различных событиях из жизни ребенка: на дне рождения, в гостях, на прогулке и т. д.

2.7. Игра «Ладушки»

Цель игры: Приучать **детей** слушать речь воспитателя, соотносить действие со словом потешки, отвечать на вопросы.

Краткое описание: дети садятся в кружок на стулья. Воспитатель занимает такое положение, чтобы его видели все, и говорит: "Дети, сейчас мы поиграем в игру "Ладушки". Давайте похлопаем в ладоши! Хлоп! Хлоп! - хлопают в ладошки".

Слова:

Ладушки, ладушки!
Где были? - У бабушки!
- Что ели? - Кашку!
- Что пили? - Бражку!
Кашка масленька,
Бражка сладенька,
Бабушка добренька.
Попили, поели,
Шу-у-у- полетели!
На головку сели
Сели, посидели,
Прочь улетели!

Движения:

Воспитатель и дети тихонько хлопают в ладоши в такт словам потешки.

Поднимают руки, машут ими и кладут на голову. На слова "Прочь улетели" **разводят** руки в стороны и опускают на колени.

Играя повторно, воспитатель после слов "Где были?" делает паузу и ждет ответов **детей**: "У бабушки"; "Что ели?" - "Кашку"; "Что пили?" - "Бражку".

В следующий раз всю потешку произносят дети вместе с воспитателем.

2.7. Игра «На птичьем дворе»

Цель игры: Закрепить знания **детей о том**, как кричат домашние птицы, воспитывать правильное звукопроизношение

Краткое описание: воспитатель предлагает детям послушать новое стихотворение:

Наши уточки с утра - Кря-кря-кря! Кря-кря-кря! Наши гуси у пруда - Га-га-га! Га-га-га! А индюк среди двора - Бал-бал-бал! Балды-балда! Наши гуленьки вверху - Грру-грру-у-грру-грру-у! Наши курочки в окно - Кко-кко-кко-ко-ко-ко-ко! А как Петя-петушок **Ранним**-рано поутру Нам споет ку-ка-ре-ку!

"Как кричат уточки?" -спрашивает педагог. Дети отвечают. Так он уточняет, закрепляет с детьми произношение звуков.

В следующий раз воспитатель делит всех **детей на группы** - "уточка", "гуси", "индюки". "Наши уточки с утра", - говорит воспитатель, а дети-уточка отвечают: "Кря-кря-кря! Кря-кря-кря!" и т. д.

Эта игра приучает **детей к выдержке**. Всем хочется покричать, как уточка, а нельзя, надо уметь промолчать, подождать своей очереди.

2.7. Игра «Конь»

Цель игры: **Развивать речь детей**, упражнять их в правильном звукопроизношении.

Краткое описание: дети становятся друг за другом и изображают скачущих лошадок. Воспитатель становится так, чтобы дети его видели, и вместе с детьми произносит слова потешки (слова заранее заучиваются на занятии).

Слова:

Топ-топ-топ!
Ты скачи в галоп.
Ты лети, конь, скоро-скоро,
Через реки, через горы,
Все в галоп, в галоп, в галоп.
Гоп-гоп-гоп!
Тпру. - говорит воспитатель.
Игру можно повторить, меняя ребенка.

Движения:

Дети скачут по комнате, имитируя бег лошадки. Бег все убыстряется.

Дети останавливаются и тоже произносят "тпру...".

Игра «Птички»

Цель игры: Упражнять **детей** в умении согласовывать слова и действия, продолжать активизировать речь **детей**.

Краткое описание: воспитатель обращается к **детям**: "Послушайте новое стихотворение про **птичек**:

Летели две птички,

Собой невелички.

Как они летели,

Все люди глядели.

Как они садились,

Все люди дивились.

Кто хочет быть птичками? (*Желающим воспитатель надевает шапочки птичек.*) Мы все сядем на стульчики в сторонку и будем смотреть, как птички полетят, а потом сядут, посидят рядышком и полетят назад.

Дети и воспитатель произносят слова потешки, а птички выполняют соответствующие действия. Затем они выбирают новых птичек, и игра повторяется. Игру можно повторить несколько раз.

2.7. Игра «У медведя во бору»

Цель игры: **развивать речевую активность детей**, умение соотносить свои действия со словом, быстро реагировать на словесный сигнал, упражнять в произношении звука р.

Краткое описание: дети сидят на стульчиках. Воспитатель садится перед ними и говорит: «Дети, сегодня мы поиграем в игру, которая называется «У медведя во бору». Посмотрите на эту **картинку** (показывает **картинку**, на которой изображен медведь в лесу). Вот какой большой медведь гуляет в лесу, в бору. «P-p-p», — рычит медведь. Послушайте стишок про этого медведя:

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру,

А медведь сидит

И на нас рычит.

Как рычит медведь? Давайте играть. Сейчас мы выберем медведя. (При помощи считалки выбирают медведя. Считалки должны быть всегда очень короткими, чтобы дети долго не ждали. Воспитатель надевает на ребенка-медведя шапочку-маску.) Вот какой у нас медведь! А умеет он рычать?» «P-p-p», — рычит медведь.

«Дети, медведь будет жить вот здесь, в лесу (*уводит водящего в сторону*). Мы пойдем в лес и будем собирать грибы, ягоды. Как только медведь зарычит, мы сразу же побежим домой», — объясняет правила игры воспитатель.

Слова:

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру,

А медведь сидит

И на нас рычит:

«P-p-p!»

Движения:

Дети и воспитатель имитируют сбор грибов и ягод, медленно приближаясь к лесу, где живет медведь.

Дети и воспитатель убегают,

медведь их догоняет.