



# ІГРЫ І УПРАЖНЕННЯ ДЛЯ РАЗВІТТЯ РЕЧЕВОГО АППАРАТА



## ИГРА «ЧТО КОМУ НУЖНО»

**Цель.** Тренировать в классификации орудий труда в зависимости от профессии человека.

**Игровой материал.** Карточки с изображением людей разных профессий, карточки с изображением орудий труда.

**Ход игры.**

Каждый ребёнок из карточек, лежащих на столе, выбирает одну с изображением человека какой-либо профессии. Воспитатель даёт детям задание собирать изображения орудий труда, соответствующих данной профессии. Например: врач – фонендоскоп, шприц, бинт; повар – половник, дуршлаг, нож, кастрюля; портной – ножницы, игла, нитки, сантиметр, швейная машинка. Игра начинается. Воспитатель поочередно достаёт картинки из мешочка и показывает детям. Ребёнок, которому нужна эта картинка, поднимает руку. Если он ответил правильно, воспитатель отдаёт ему картинку, тот называет предмет, изображённый на картинке, и рассказывает, человеку какой профессии он нужен. Игра продолжается до тех пор, пока воспитатель не достанет из мешка все картинки. После этого дети все вместе повторяют названия профессий и орудий труда.



## ИГРА «ВАРИМ БОРЩ»

**Цель.** Учить устанавливать последовательность событий при изготовлении блюда.

### **Ход игры.**

Воспитатель объясняет правила игры: «Дети, сегодня мы будем играть в игру «Варим борщ». Вы знаете, какие овощи кладут в борщ? (Дети называют овощи.) Вот сейчас мы научимся варить борщ. Для этого нужно вспомнить, что делают сначала, а что потом. Что нужно сделать сначала? (Воспитатель подводит детей к ответу: «Сначала нужно помыть все овощи»). Что нужно сделать потом? («Почистить овощи») Что нужно сделать после этого? («Порезать овощи») И так далее. После того как дети ответят на все вопросы воспитателя, можно пригласить одного ребёнка к столу, где лежат муляжи овощей, и попросить изобразить последовательность выполнения действий при варке борща. Все дети внимательно следят и, если ребёнок сделает ошибку, помогают ему.



## ИГРА «РАССТАВЬ МЕБЕЛЬ»

**Цель.** Учить соотносить объёмные предметы с их условными обозначениями на плане.

**Игровой материал.** Кукольная комната, игрушечная мебель (стол, диван, стул, шкаф, кресло), план комнаты.

**Ход игры.**

Дети садятся на коврик. Воспитатель ставит перед ними кукольную комнату и мебель и рассказывает историю: «Кукла Катя решила сделать перестановку в комнате, но она не знала, как лучше расставить свою мебель. Лисичка решила помочь Кате. Она взяла лист бумаги и нарисовала, как должны стоять предметы в комнате». Показ готового плана сопровождается пояснениями: «Сюда лисичка поставила стол, сюда – диван» и т. д. Далее воспитатель предлагает кому-либо из детей расставить мебель так, как нарисовала лисичка. Если задание выполняется успешно, следующий ребенок расставляет мебель, пользуясь новым вариантом плана.



## ИГРА «ГДЕ ЗАЙЧИК?»

**Цель.** Учить детей свободно пользоваться планом.

**Игровой материал.** Вырезанные из бумаги изображения различных предметов кукольной мебели: круглый стол, квадратные стулья, прямоугольный шкаф, диван и т. п. (не более 6–7 предметов); большой лист бумаги – кукольная комната с нарисованными окнами и дверями; вырезанная из бумаги фигурка зайчика такой величины, чтобы она могла закрываться любым предметом кукольной мебели; нарисованный на листе бумаги план комнаты, на котором мебель обозначена геометрическими фигурами разной формы (круг, квадрат, прямоугольник); маленький красный кружок.

### **Ход игры.**

Воспитатель предлагает детям поиграть в игру, в которой надо прятать зайку. Зайка может спрятаться под любой предмет в кукольной комнате. Сначала зайку прячет взрослый, а ищет кто-нибудь из детей. Помочь найти зайку может план комнаты с расставленной мебелью. Воспитатель незаметно прячет зайку под какой-нибудь предмет мебели. Затем кладет красный кружок на соответствующий предмет плана комнаты.

Вызванный ребенок должен, пользуясь планом, найти зайку. Затем дети сами прячут зайку и отмечают его местонахождение на плане.



## ИГРА «ТАК БЫВАЕТ ИЛИ НЕТ?»

**Цель.** Развивать логическое мышление, умение замечать непоследовательность в суждениях.

**Ход игры.** Обращаясь к детям, воспитатель объясняет правила игры: «Сейчас я буду вам о чем-то рассказывать. В моем рассказе вы должны заметить то, чего не бывает. Кто заметит, тот, после того как я закончу рассказ, скажет, почему так не может быть».

**Примерные рассказы:**

- 1) Наступило лето. Ярко светило солнце, и мы с ребятами вышли на прогулку. Слепили снеговика и стали играть в снежки.
- 2) Пришла весна. Выпал снег. Дети развесили на деревьях скворечники. Птицы в них поселились, и стало всем весело.
- 3) У Никиты сегодня день рождения. Он принёс в детский сад угощение: солёные конфеты, яблоки и сладкие лимоны. Дети ели и удивлялись. Чему они удивлялись?
- 4) Наконец пришла зима. Ребята обрадовались первому снегу. Они надели шорты и майки и выбежали на улицу. Там они стали пускать кораблики и ловить бабочек.



## УПРАЖНЕНИЕ «РАЗРЕЗНЫЕ КАРТИНКИ»

**Цель.** Учить ребёнка устанавливать пространственные отношения.

**Игровой материал.** Картинки-образцы, картинки, разрезанные на 2 части.

**Описание упражнения.** Воспитатель даёт задание детям из предложенных деталей восстановить картинку по образцу.

## ИГРА «ЧТО ДАЛЬШЕ?»

**Цель.** Учить прослеживать последовательность событий в течение одного дня.

**Ход игры.**

Дети садятся полукругом. Воспитатель объясняет правила игры: «Помните, мы с вами говорили на занятии, что мы делаем в детском саду в течение всего дня? Я сейчас поиграем и узнаем, все ли вы запомнили. Будем рассказывать по порядку о том, что мы делаем, когда приходим в детский сад. Кто ошибется, сядет на последний стул, а мы все передвинемся».

Далее он говорит: «Мы пришли в детский сад. Поиграли на участке. А что было потом?» – и передаёт палочку кому-либо из играющих. «Делали гимнастику», – отвечает ребенок. «А потом?» – воспитатель даёт палочку другому ребенку и т. д. Игра продолжается, пока дети не назовут последнее – уход домой.

