

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение

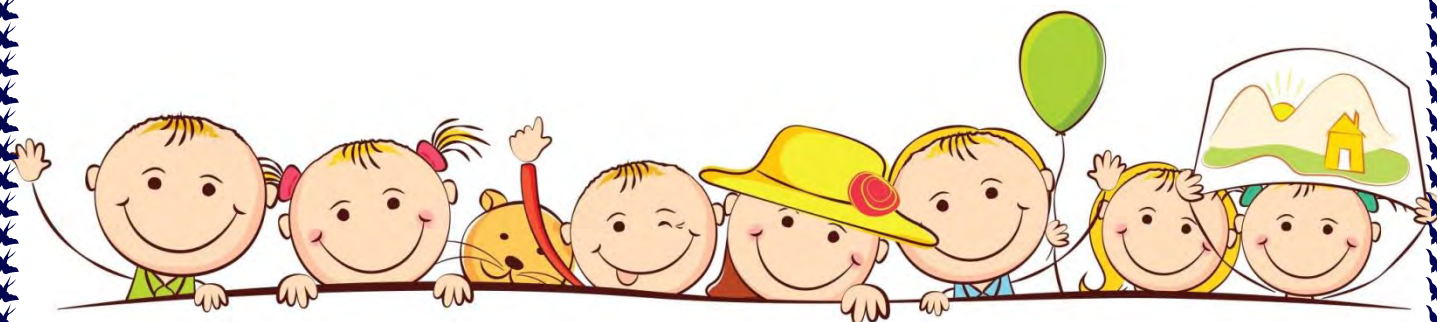
«Детский сад № 1 «Солнышко» г. Озерска

КАРТотеКА ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР

ПО РАЗВИТИЮ РЕЧИ

(младший дошкольный возраст)

Составитель: Самусенко К. А.



## РАЗВИТИЕ ПРАВИЛЬНОГО ЗВУКОПРОИЗНОШЕНИЯ

### «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. Заквохтала: «Ко-ко-ко - корочки, говорят, рассыпчаты!» Гусь приковылял. Гогочет: «Го-го-го - горошку бы поклевать!» Корова пришла. Мычит: «Му-му-му - мучного поилица попить бы!» Тут медведь из окна высунулся. Зарычал: «Р-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!»

**Методические указания.** Следует сопровождать рассказывание сказки показом ее персонажей на фланелеграфе. Звукоподражания нужно произносить четко, выделяя гласные звуки.

### «БАБОЧКА, ЛЕТИ!»

**Цель.** Добиваться длительного, непрерывного ротового выдоха.

**Подготовительная работа.** Приготовить 5 бумажных ярко окрашенных бабочек. К каждой привязать нитку длиной 50 см и прикрепить их к шнуру на расстоянии 35 см друг от друга. Шнур натянуть между двумя стойками так, чтобы бабочки висели на уровне лица стоящего ребенка.

**Краткое описание:** Дети сидят на стульях. Взрослый говорит: «Дети, посмотрите, какие красивые бабочки: синие, желтые, красные! Как их много! Они как живые! Посмотрим, могут ли они летать. (Дует на них.) Смотрите, полетели. Попробуйте и вы подуть. У кого дальше полетит?» Взрослый предлагает детям встать по одному возле

каждой бабочки. Дети дуют на бабочек.

**Методические указания.** Игру повторяют несколько раз, каждый раз - с новой группой детей. Нужно следить, чтобы дети стояли прямо, при вдохе не поднимали плечи. Дуть следует только на одном выдохе, не добирая воздуха. Щеки не надувать, губы слегка выдвинуть вперед. Каждый ребенок может дуть не более десяти секунд с паузами, в противном случае у него может закружиться голова.

### **ЧЬЯ ПТИЧКА ДАЛЬШЕ УЛЕТИТ?»**

**Цель.** Добиваться от каждого ребенка умения делать длительный, непрерывный, направленный выдох. Воспитание длительного направленного ротового выдоха.

**Подготовительная работа.** Педагог вырезает из тонкой бумаги птичек и ярко раскрашивает. **Краткое описание:** На двух столах ставят птичек (у самого края стола) на расстоянии не менее 30 см друг от друга. Вызывают четверых детей, каждый садится напротив птички. По сигналу «птички полетели» дети дуют на фигурки, остальные следят, чья птичка дальше улетит.

**Методические указания.** Следить, чтобы дети не надували щеки, когда будут дуть на бумажных птичек. Продвигать фигурку можно лишь на одном выдохе. Сначала это показывает воспитатель, предупредив, что дуть на птичку несколько раз подряд нельзя.

### **«КТО КАК КРИЧИТ?»**

**Цель.** Добиваться правильного воспроизведения детьми различных звукоподражаний. Развитие способности к звукоподражанию, а также речевого слуха.

**Подготовительная работа.** Приготовить игрушки: петуха, курицу, кошку, собаку, утку, корову. Продумать вопросы к тексту стихотворения, чтобы в ответах дети активно использовали звукоподражания.

Ку-ка-ре-ку! Кур стерегу.

Кудах-тах-тах! Снеслась в

кустах. Мур - муррр! Пугаю

кур.

Ам-ам! Кто там?

Кря-кря-кря! Завтра дождь с

утра! Му-му-у! Молока

кому?

**Методические указания.** Читать стихотворение надо выразительно, во время чтения показывать детям соответствующие игрушки.

### «ПЛЫВИ, ПЛЫВИ КОРАБЛИК...»

**Цель.** Добиваться от каждого ребенка умения длительно произносить звук ф на одном выдохе или многократно произносить звук п (п-п-п) на одном выдохе. Воспитание умения сочетать произнесение звука с началом выдоха.

**Подготовительная работа.** Взрослый готовит таз с водой и бумажные кораблики.

#### **Краткое описание:**

Дети сидят большим полукругом. В центре на маленьком столе стоит таз с водой.

Вызванные дети, сидя на стульчиках, дуют на кораблики, произнося звук ф или п.

Педагог предлагает детям покататься на кораблике из одного города в другой,

обозначив города значками на краях таза. Чтобы кораблик двигался, нужно дуть на него

не торопясь, сложив губы, как для произнесения звука ф. Можно дуть, просто

вытягивая губы трубочкой, но, не надувая щек.

Кораблик при этом двигается плавно. Но вот налетает порывистый ветер. «П-п-п...» -

дует ребенок. (При повторении игры нужно пригнать кораблик к определенному

месту.)

**Методические указания.** Следить, чтобы при произнесении звука ф дети не надували щеки; чтобы дети произносили звук п на одном выдохе 2-3 раза и не надували при этом щеки.

### «ПЕСНЯ-ПЕСЕНКА».

**Цель.** Развивать речевой слух и речевую активность, побуждать детей произносить звуки и звукосочетания по подражанию. Уточнение звукопроизношения у детей.

Развитие речевого слуха. **Подготовительная работа.** Подобрать следующие

игрушки: большую куклу, петуха, кошку, утку, медведя, лягушку. Продумать

вопросы по рассказу так, чтобы в ответах детей были звукоподражания, которые в

нем даны.

Запела девочка песенку. Пела-пела и допела.

- Теперь ты, петушок, пой!

- Ку-ка-ре-ку! - пропел петушок.

- Ты спой, Мурка!

- Мяу, мяу, - спела кошка.

- Твоя очередь, уточка!

- Кря-кря-кря, - затинула утка.

- И ты, Мишка!

- Рыв-рыв-р-я-яв! - зарычал медведь.

- Ты, лягушка, спой!

- Ква-ква-квак-к-к! - проквакала квакушка.

- А ты, кукла, что споешь?

- Ма-а-ма-а-ма! Ма-ма! Складная песенка!

**Методические указания.** Педагогу следует сопровождать свой рассказ показом игрушек- персонажей; звукоподражания произносить четко, того же добиваться от детей при ответах на вопросы по рассказу.

**«ПТИЦЕФЕРМА».**

**Цель.** Развитие речевого дыхания. Учить детей на одном выдохе: произносить 3-4 слога.

**Подготовительная работа.** Подобрать звучащие игрушки: курицу, петуха, утку, гуся, цыпленка.

**Краткое описание:**

Взрослый показывает детям игрушки и воспроизводит 3 - 4 раза подряд их звучание.

Игрушки

убирают. Педагог говорит: «Пошли мы с вами на птицеферму. Идем, а навстречу нам...

(показывает курицу) курица. Как она поздоровается с нами?» Дети: «ко-ко-ко».

«Пошли мы дальше. Навстречу нам гусь. Как он поздоровается с нами?» Дети:

«га-га-га». Далее педагог последовательно показывает оставшиеся игрушки, а

дети произносят соответствующие звукоподражания.

**Методические указания.** Сначала говорят все участники игры, потом можно спросить трех- четырех детей по одному. Следить, чтобы звукоподражания (ко-ко-ко, га-га-га, пи-пи-пи, ку-ка-ре-

ку, кря-кря-кря) дети произносили на одном выдохе. Одни дети могут произносить 2-3 звукоподражания, другие – 3 - 4.

### «ЧЕЙ ПАРОХОД ЛУЧШЕ ГУДИТ?»

**Цель.** Добиваться умения направлять воздушную струю посередине языка. Развитие длительного целенаправленного ротового выдоха.

**Подготовительная работа.** Педагог заготавливает стеклянные пузырьки (по количеству детей) высотой примерно 7 см, диаметром горлышка 1-1,5 см, делает на них наклейки с именами детей. **Краткое описание:** Каждому ребенку дают чистый пузырек. Педагог говорит: «Дети, послушайте, как гудит мой пузырек, если я в него подую. (Гудит.) Загудел как пароход. А как у Миши загудит пароход?» Педагог по очереди обращается к каждому ребенку, а затем предлагает погудеть всем вместе.

**Методические указания.** Чтобы погудеть в пузырек, надо слегка высунуть кончик языка так, чтобы он касался края горлышка. Пузырек касается подбородка. Струя воздуха должна быть длительной и идти посередине языка. Если гудок не получается, значит, ребенок не соблюдает одно из данных требований. Каждый ребенок может дуть лишь несколько секунд, чтобы не закружилась голова.

### «ПОДБЕРИ ПО ЦВЕТУ».

**Цель.** Учить детей слитно произносить фразу из двух-трех слов. Выработка плавного речевого выдоха.

**Подготовительная работа.** Подобрать предметные картинки основных цветов, воспитатель делает из картона кубики тех же цветов без одной грани (можно мешочки, ведерки)

**Краткое описание:** Детям раздают картинки, на которых нарисованы предметы разного цвета. Показывая кубик, педагог говорит: «У кого картинки такого же цвета, как кубик, подойдите сюда». Дети выходят, показывают свои картинки, называют их («Красная машина», «Красный шар» и т. д.) и складывают в этот кубик. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не сложат свои картинки в кубики.

**Методические указания.** Следить, чтобы дети говорили слова слитно, на одном выдохе.

### «ЧУДЕСНЫЙ МЕШОЧЕК»

**Цель:** ориентироваться на род имени существительного при определении

предмета по его признакам.

Материалы: заяц, морковь, огурец, яблоко, помидор, мешочек.

Скажем детям примерно следующее: «К нам в детский сад пришел заяц. Зайка-побегайка, что у тебя в мешке? Можно посмотреть? Что это? (Морковка.) Какая

морковка? (Длинная, красная.) Кладем морковь на стол. А это что? (Огурец.) Какой

огурец? (Аналогичным образом достаем помидор, яблоко и др.)

Теперь заяц с вами хочет поиграть. Он спрятал все овощи, и фрукты в мешочек. Зайка

опустит лапу в мешочек, возьмет овощ или фрукт и расскажет вам про него, а вы

должны догадаться, что у зайки в лапе. Слушайте внимательно. Она длинная, красная.

Что это? (Морковь.) Он зеленый, длинный. Что это? (Огурец.) Оно круглое, красное.

Что это? (Яблоко.) Он круглый, красный. Что это? (Помидор.)» Если дети неправильно

ответят на последние два вопроса, повторим, выделяя голосом местоимение:

«Послушайте еще раз. Оно круглое, красное. Он круглый, красный.

Теперь найдите и положите в мешочек овощи. Что осталось? (Яблоко.) Яблоки — это

фрукты. Спасибо, заяц, что пришел к нам. До свидания».

### «РАЗНОЦВЕТНЫЙ СУНДУЧОК»

**Цель:** учим ориентироваться на окончание при согласовании слов в роде.

Материалы: сундучок, предметные картинки: яйцо, печенье, варенье, яблоко, полотенце

и другие предметы, обозначенные существительными среднего и женского рода, по

числу детей.

Поставим на стол сундучок с картинками. Предложим детям вынимать картинки

по одной, будем задавать при этом вопросы: «Какое яичко? Какая матрешка?» И т. п.

Вопросительное местоимение согласуется с существительным и помогает ребенку

правильно определить род последнего.

В том случае, если на картинках будут изображены 2—3 предмета, игра приобретет

новый смысл: ребенок сможет поупражняться в образовании форм именительного

падежа множественного числа существительных.

## «ТЕРЕМОК»

**Цель:** ориентироваться на окончание глагола в прошедшем времени при согласовании его с существительным.

**Материалы:** деревянный теремок, игрушечные животные: мышка, лягушка, зайчик, лисичка, волк, медведь.

Поставим на ковре теремок. Возле теремка рассадим животных. Будем рассказывать сказку, побуждая детей принимать участие в рассказывании.

— Стоит в поле теремок. Прибежала к теремку ... кто? Правильно, мышка. (Дети подсказывают, ориентируясь на значение глагола и его окончание.) «Кто-кто в теремочке живет?» Никого нет. Стала мышка в теремочке жить.

Прискакала к теремку ... лягушка. И т. д. В заключение подведем итог:

— Послушайте, как мы говорим: лягушка *приискакала*, а заяка *приискакал*; лисичка *прибежала*, а волк *прибежал*.

## «ЧЕГО НЕ СТАЛО?»

**Цель:** упражняться в образовании форм родительного падежа множественного числа существительных.

**Материалы:** пары предметов: матрешки, пирамидки (большая и маленькая), ленточки (разного цвета и разного размера—длинная и короткая), лошадки, утята, Буратино, мешок.

Перед детьми появляется Буратино с мешком. Он говорит, что принес ребятам игрушки. Дети рассматривают игрушки. Называют их. Выставляют на столе.

Комментируем:

— Что это? Матрешка. Давай посмотрим, что у матрешки внутри. Еще матрешка.

Поставь их рядом. Вова, теперь ты достань игрушку. Что это? (Пирамидка.) Еще пирамидка есть? И т. д.

— Запомните, какие предметы на столе. Здесь пирамидки, матрешки, утята.

Буратино с вами поиграет. Он будет прятать игрушки, а вы должны будете говорить, каких игрушек не стало: матрешек, пирамидок, утят или чего-то другого.

На столе остаются три пары предметов: матрешки, пирамидки, лошадки. Дети



закрывают глаза. Прячем матрешек, а на их место кладем ленточки. («Кого не стало?»)

Затем прячем ленточки, а на их место ставим пирамидки. («Чего не стало?») И т. д.

Наконец убираем все игрушки и спрашиваем:

«Каких игрушек не стало?»

### «ГДЕ НАШИ РУЧКИ?»

Цель: упражняться в образовании форм родительного падежа

множественного числа существительных.

Дети сидят на стульчиках. Обратимся к ним, приглашая интонацией к шутке, игре:

Где наши ручки? Нет наших ручек! (Прячем руки за спину. Дети делают то же самое.)

Вот наши ручки! (Показываем руки, играем пальцами.)

— Где наши ножки? Нет наших ножек! (Дети прячут ноги под стул.) Вот наши ножки! (Топают ножками.)

— Где же наши ручки? Чего нет? (Ручек.) Вот наши ручки!

- Где же наши ножки? Чего нет? (Ножек.)

Вот наши ножки!

Игра повторяется 2—3 раза.

### «ЛОТО»

Цель: упражняться в образовании форм множественного числа существительных (в именительном и родительном падежах).

Материалы: картинки с изображением предметов в единственном и множественном числе (матрешка

— матрешки, ведро — ведра, колесо — колеса, кольцо — кольца и др.).

Раздаем детям картинки, оставляя у себя парные. Объясняем условия игры:

— Это игра на внимание. Я буду показывать картинки. На каждой картинке нарисована какая-нибудь игрушка. Тот, у кого окажется картинка с такими же игрушками, должен быстро сказать об этом.

Например, у меня колесо. А у Веры колеса. Вера должна быстро сказать: «У меня колеса» или «У меня много колес». Игрушки надо обязательно называть.

Тот, кто замешкается, отдает свою картинку взрослому. Если ребенок быстро и правильно назовет игрушку, отдаем свою картинку ему.

В конце игры проигравшим (у кого на руках нет картинок) предлагаются шуточные задания: попрыгать на одной ножке, высоко подпрыгнуть, присесть три раза и т. п.

Задания придумываем вместе с детьми.

### «ПОРУЧЕНИЯ»

Цель: упражняться в образовании форм повелительного наклонения глаголов *скакать*, *ехать*.

Материалы: грузовик, мышка, мишка.

Вносим в комнату грузовик и мышку с мишкой. Обращаемся к детям:

— Хотите, чтобы мышка и мишка покатались на грузовике? Если хотите, попросите их. Надо сказать: «Мишка, поезжай!» А еще можно попросить мышку и мишку поскакать: «Мышка, поскачи!» (Просьбы сопровождаются действиями с игрушками.)

— Олег, кого ты хочешь попросить, мышку или мишку? О чем ты попросишь? Игра продолжается до тех пор, пока у детей не иссякнет к ней интерес.

### «МИШКА, ЛЯГ!»

Цель: упражняться в образовании форм повелительного наклонения глаголов *лежать*, *петь*.

Материалы: плюшевый медвежонок (озвученная игрушка).

В гости к детям приходит медвежонок. Рассказываем, что он умеет выполнять поручения.

Медвежонок можно попросить: «Мишка, ляг на бочок... ляг на спинку... ляг на животик». Еще он умеет петь, только надо попросить: «Мишка, спой!» (Рассказ сопровождается действиями с игрушкой.)

По желанию детей медвежонок выполняет разные задания. Если ребенок затрудняется сформулировать задание, задаем наводящие вопросы: «Ты хочешь, чтобы мишка лег?

На животик или на спинку? Давай скажем вместе: мишка, ляг на животик».

Можно давать медвежонку и другие задания: поезжай (с горки), поскачи,

попляши, напиши письмо и др.

### «ПРЯТКИ»

Цель: правильно использовать в речи предлоги с пространственным значением (*в, на, около, под, перед*).

Материалы: грузовик, мишка, мышка.

В гостях у детей снова мишка и мышка. Гости стали играть в прятки. Мишка водит, а мышка прячется. Предлагаем детям закрыть глаза. Говорим:

— Мышонок спрятался. Откройте глаза. Мишка ищет: «Где же мышонок? Он, наверное, под машиной?» Нет. Где же он, ребята? (В кабине.) Вон он куда забрался!

Закройте снова глаза, мышонок опять будет прятаться. (Сажаем мышонка на кабину.)

Где же мышонок? Ребята, подскажите мишке!

Аналогичным образом дети отыскивают вместе с мишкой мышонка, который прячется *под* машиной, *около* машины, *перед* машиной.

Игры и упражнения с грамматическим содержанием можно включать в сценарии коллективных занятий, а можно проводить по желанию детей с небольшими подгруппами в часы досуга. С детьми можно организовывать игры, с помощью которых они учились бы соотносить производящее и производное слова. Это делается на материале существительных, обозначающих животных и их детенышей. Формирование способов глагольного словообразования тесно связано с формообразованием. Оно осуществляется в подвижных играх, играх-драматизациях, специальных дидактических играх.

### «ПОТЕРЯЛИСЬ»

Цель: соотносить название животного с названием детеныша.

Материалы: игрушечный домик, животные (игрушки): утка и утенок, курица и цыпленок, коза и козленок, корова и теленок, лошадь и жеребенок.

Расставим по комнате взрослых животных. На ковре в домике находятся их детеныши.

Предложим детям узнать, кто живет в домике.

- Давайте посмотрим. *Кря-кря-кря* — кто это? Утка? Достаем игрушку из домика.

Утка большая или маленькая? Маленькая? Это, ребята, утенок. Маленький утенок. А утка — его мама. Помогите утенку найти его маму-утку. Вася, возьми утенка. Поищи утку.

- А это чей голос — *пи-пи-пи*? Кто это? (Достаем цыпленка.) Кто мама у цыпленка?

Как кудахчет курица? Как отзывается цыпленок? Поищи, Оля, курицу, маму цыпленка.

Аналогичным образом обыгрываются остальные персонажи. Когда у всех малышей найдутся мамы, взрослых и детенышей сажают вместе. Пусть дети рассмотрят их, произнесут слова: *утка—утенок, курица — цыпленок* и др. Затем животные уезжают на машине в гости к другим детям.

### «ЧЕЙ ГОЛОС?»

Цель: различать взрослых животных и детенышей по звукоподражаниям, соотносить названия взрослого животного и его детеныша.

Материалы: игрушки: мышка и мышонок, утка и утенок, лягушка и лягушонок, корова и теленок.

В гости к детям приходят и приезжают звери. Звери хотят поиграть. Дети должны отгадывать, чей голос услышали.

- *Му-у-у* — кто так мычит? (Корова.) А кто мычит тоненько? (Теленок.)

*Ква-ква* — чей это грубый голос? А кто квакает тоненько? Лягушка большая и квакает грубым голосом. А ее детеныш квакает тоненько. Кто детеныш у лягушки?

Аналогично обыгрываются остальные' игрушки. После игры дети могут поиграть с игрушками. Чтобы получить игрушку, ребенок должен правильно позвать ее

(«Лягушонок, иди ко мне!»),

(«Утенок, иди ко мне!»).

### «ДОМИКИ»

Цель: употреблять названия детенышей животных.

Материалы: поднос с игрушками: бельчатами, зайчатами, утятами, мышатами и др.— по количеству детей, строительный материал.

Вносим в комнату поднос с игрушками. Говорим, что дети должны построить для малышей

домики. Каждый сначала должен решить, для кого он будет строить домик, и правильно

попросить у взрослого: «Дайте мне, пожалуйста, утенка (бельчонка)».

В случае необходимости нужно подсказать слово целиком или только его начало и попросить малыша повторить название.

На ковре раскладываем строительный материал. Дети строят для своих животных домики, играют.

### «ПОРУЧЕНИЯ»

Цель: называть детенышей животных. Материалы: игрушки: бельчонок и котенок.

Подражаем мяуканью кошки. Спрашиваем у детей: «Кто это мяукает? Где?» Выходим вместе с ними в соседнюю комнату. - Ребята, к нам пришли гости! Смотрите, они совсем маленькие. Это не просто белочка и киска. Это котенок и бельчонок. Животные хотят с вами поиграть. Им можно давать поручения. Если попросить правильно, бельчонок попрыгает. Бельчонок, поскачи! Вот как скачет! А котенка можно попросить: котенок, спой! Вот как поет котенок! Кого вы хотите попросить? О чем?

После игры животные прощаются с детьми и уходят (уезжают).

### «ДРУЖНЫЕ РЕБЯТА»

Цель: соотносить названия взрослых животных с названиями их детенышей, активизировать в речи названия детенышей животных.

Материалы: белка и лиса.

Объясним детям содержание игры:

— Сейчас мы поиграем в игру «Дружные ребята». Встаньте в пары. Теперь постройтесь в две колонны. Первая колонна — бельчата, вторая -- лисята. Вот ваши домики (ставим в разных концах комнаты стулья, на которые сажаем белку и лису).

Если услышите танцевальную музыку, танцуйте и бегите — резвитесь на лужайке.

При команде «Опасно!» бегите домой к своим мамам. Выигрывает тот, кто скорее соберется.

Игра повторяется 3—4 раза.

## Игра «Громко — тихо»

**Цель.** Учить детей менять силу голоса: говорить то громко, то тихо. Воспитание умения менять силу голоса.

**Подготовительная работа.** Педагог подбирает парные игрушки разных размеров: большую и маленькую машины, большой и маленький барабаны, большую и маленькую дудочки.

**Ход:** Взрослый показывает 2 машины и говорит: «Когда едет большая машина, она подает сигнал громко: «би-би». Как подает сигнал большая машина?» Дети громко произносят: «би-би». Педагог продолжает: «А маленькая машина сигналиит тихо: «би-би». Как сигналиит маленькая машина?» Дети тихо произносят: «би-би». Педагог убирает обе машины и говорит: «Сейчас будьте внимательны. Как только поедет машина, вы должны дать сигнал, не ошибитесь, большая машина сигналиит громко, а маленькая - тихо».

Аналогично обыгрываются остальные игрушки.

**Методические указания.** В зависимости от количества детей в группе на занятии можно использовать одну пару игрушек или 2-3. Следить, чтобы при тихом произнесении звукоподражаний дети не переходили на шепот.

## Игра «Часы»

**Цель:** Развивать речевое внимание детей.

**Ход:** В-ль: Послушайте, как тикают часы: «Тик-так, тик-так», как бьют часы: «Бом-бом...». Чтобы они ходили, нужно их завести: «трик-трак...»!

- Давайте заведем большие часы (дети повторяют соответствующее звуко сочетание 3 раза); идут наши часы и сначала тикают, потом бьют (звуко сочетания повторяются детьми 5-6 раз).

- Теперь заведем маленькие часы, часы идут и тихо поют, часы очень тихо бьют (дети каждый раз голосом имитируют ход и звон часов).

## Игра «Медвежата мед

**едят» Цель:** Развивать артикуляционный аппарат детей.

**Ход:** Воспитатель говорит детям, что они будут медвежатами, а медвежата очень любят мед. Предлагает поднести ладонь поближе ко рту (пальцами т себя) и

«слизывать» мед – дети высовывают язык и , не дотрагиваясь до ладошки, имитируют, что едят мед. Затем, поднимая кончик языка, убирают его. (обязательный показ всех действий воспитателем.)

Игра повторяется 3-4 раза.

Потом воспитатель говорит: «Медвежата наелись. Они облизывают верхнюю губу (показ), нижнюю губу (показ). Гладят животики, говоря: «У-у-у» (2-3 раза).

### **Игра «Лягушка и**

**лягушата» Цель:** Развивать речевое внимание детей.

**Ход:** Воспитатель делит детей на две группы: это большие и маленькие лягушки.

Говорит: «Большие лягушки прыгают в пруд, плавают в воде и громко квакают: «Ква-ква» (дети имитируют, что плавают, и громко квакают).

Маленькие лягушата тоже прыгают в пруд, плавают, тихонько квакают (дети имитируют действия и тихо квакают). Устали все лягушки и уселись на берегу на песочек». Затем дети меняются ролями, и игра повторяется.

### **Игра «Покормим**

**птенчиков» Цель:** Развивать речевой аппарат детей.

**Ход:** Я – мама-птица, а вы мои детки-птенчики. Птенчики веселые, они пищат: «пи-пи», - и машут крыльями. Полетела мама-птица за вкусными крошками для своих деток, а птенчики весело летают и пищат. Прилетела мама и начала кормить своих деток (дети приседают, поднимают головы вверх), птенчики широко открывают клювики, им хочется вкусных крошек. (Воспитатель добивается, что бы дети пошире открывали рот). Игра повторяется 2-3 раза.

Дид. упр. «На приеме у врача»

**Цель:** Развивать артикуляционный аппарат детей.

**Ход:** Кукла – врач. Она хочет посмотреть, не болят ли у детей зубы.

**В-ль:** Покажите доктору свои зубы (воспитатель с куклой быстро обходи детей и говорит, что у всех зубы хорошие). Теперь врач проверит, не болит ли у вас горло. К кому она подойдет, тот широко откроет рот (дети широко открывают рот).

Врач доволен: горло ни у кого не болит.

**Игра «Узнай по голосу»** **Цель:** Уточнить и закреплять правильное произношение звуков.

**Ход:** Воспитатель показывает игрушки и спрашивает кто это, просит произнести, как оно кричит. Закрывает ширму и одна подгруппа детей берет игрушки и поочередно говорит за своих животных. Другая группа отгадывает, кто кричал.

### **Игра «Кто в домике живет?»**

**Цель:** Закреплять правильное произношение звуков. Развивать речевое дыхание детей.

**Ход:** (Воспитатель показывает картинку с изображением собаки). Кто это? Собака лает громко: «ав- ав». А это кто? (ответы детей) Щенок лает тихо (дети повторяют звукосочетание 3-4 раза). (Воспитатель показывает картинку с изображением кошки). Кто это? Кошка мяукает громко: «Мяу- мяу». А это кто? (ответы детей) котенок мяукает тихонечко.

Пошли зверюшки домой (картинки убираются за кубики). Отгадайте, кто в этом домике живет: «ав- ав» (произносится громко)? (Ответы детей) Правильно, собака (показывает картинку). Как она лаяла? (ответы детей).

Отгадайте, кто в этом домике живет: «мяу-мяу» (произносит тихо)? Как котенок мяукал? Аналогично дети отгадывают, кто живет в других домиках и повторяют звукосочетания по несколько раз.

**Игра «Кто как кричит?»** **Цель:** Развивать речевое внимание детей.

**Ход:** У мамы птицы был маленький птенец (выставляет картинку). Мама учила его петь. Птица пела громко: «чирик - чирик» (дети повторяют звукосочетание). А птенец отвечал тихо: «чирик-чирик» (дети повторяют звукосочетание 3-4 раза). Летал птенец и улетел далеко от мамы (переставляет картинку с изображением птенца подальше). Птица зовет сыночка. Как она его зовет? (Дети вместе с воспитателем повторяют звукосочетание). Птенец услышал, что мама его зовет, и зачирикал. Как он чирикает? (Дети тихо произносят). Прилетел он к маме. Птица запела громко. Как?

### **Игра «Позови свою маму»**

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



выразительность. **Ход:** У всех детей предметные картинки с детенышами

животных. Воспитатель: «Кто у тебя нарисован, Коля (цыпленок). Кто у цыпленка мама (курица). Позови, цыпленок, свою маму (Пи-пи- пи). Воспитатель имитирует кудахтанье курицы и показывает картинку.

Такая же работа проводится со всеми детьми.

### **Игра «Отзовись»**

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

выразительность. **Ход:** Воспитатель: Это коза (показ картинки). Она как кричит? Кто у нее детеныш? Как он кричит? Это овца (показ картинки). Как она блеет? А ее детеныш – ягненок как кричит? и тд. Картинки выставляются на фланелеграф.

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

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

### **Дидактическая игра «Магазин»**

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

выразительность. **Ход:** Воспитатель предлагает пойти в магазин и купить игрушки. Купить можно только, если поговоришь как игрушка. Дети подходят к столу и произносят характерные звуко сочетания для данной игрушки (ду-ду, ме-ме, би-би)

### **Дидактическая игра «Будь внимательным»**

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

выразительность. **Ход:** Воспитатель: у меня разные картинки, если я покажу картинку, где нарисовано животное, вы должны покричать так, как оно кричит, и поднять синий кружок. Если я покажу игрушку, вы поднимаете красный кружок и называете игрушку.

## Дидактическая игра

**«Колокольчики» Цель:** Развивать речевое внимание детей.

**Ход:** В-ль: Посмотрите, это большой колокольчик, а это маленький колокольчик.

Девочки будут маленькими колокольчиками. Они звенят: «Динь-динь-динь».

Мальчики будут большими колокольчиками. Они звенят: «Дынь-дынь-дынь».

Воспитатель предлагает «позвенеть» и спеть песенки сначала девочкам, затем мальчикам. Упражнение повторяется 2 раза, затем дети меняются ролями, и игра повторяется.

## Дидактическая игра «Идут

**животные» Цель:** Развивать речевое внимание детей.

**Ход:** Воспитатель делит детей на четыре группы – это слоны, медведи, поросята и ежи.

Воспитатель: Идут слоны, они топают ногами очень громко (дети громко произносят звукосочетание

«топ-топ-топ», повторяют его 3-4 раза.)

- Идут медведи, они топают потише (дети повторяют звукосочетание 3-4 раза немного потише).

- Идут поросята, они топают еще тише...

- Идут ежики, они топают очень тихо...

- Пошли слоны (дети идут по группе, топают и громко произносят звукосочетание).

Такая же работа проводится с другими животными. Затем дети меняются ролями по своему выбору, и игра повторяется.

## Дидактическая игра «Кукушка и

**дудочка» Цель:** Развивать фонематический слух детей, речевое внимание.

**Ход:** В: В лесу живет птица – кукушка (показ картинки). Она кукует: «Ку-ку, ку-ку»

(дети повторяют звукосочетание 3-4 раза). Однажды дети пришли в лес обирать грибы.

Много набрали грибов. Устали, сели на полянке отдохнуть и заиграли в дудочки: «Ду-ду-ду» (дети повторяют звукосочетание 3-4 раза).

Воспитатель делит детей на две группы – кукушки и дудочки. Без системы 6-7 раз дает разные команды (то кукушкам, то дудочкам). Затем дети меняются ролями, и игра повторяется.

## Дидактическая игра «Гуси»

**Цель:** уточнить и закрепить произношение звука а, готовить детей к составлению текста – описания. Материал: картина «Гуси»

**Ход:** Воспитатель показывает детям картину, они ее вместе рассматривают. Это гуси.

Гуси белые и серые. У гуся длинная шея и красные лапы. Гусь кричит: га-га-га. Какая шея у гуся? Какие лапы? Как гусь кричит? (Ответы детей.) сейчас мы будем гусями.

Ходим переваливаемся с ноги на ногу. (Воспитатель показывает, как ходят гуси. Дети повторяют за ним движения.) Гогочем: га-га-га.

В: Гуси-гуси!

Дети: Га-га-

га В: Есть

хотите?

Дети: Да-да-

да

В: Покажите как гуси широко раскрывают

клюв. Дети: Га-га-га.

В: Есть

хотите?

Дети: Да-да-

да

Захлопали гуси крыльями,

улетели. (Игра повторяется 3-4

раза)

## Дидактическая игра «Научим зайку правильно

**говорить» Цель:** Развивать интонационную выразительность.

В: Зайчик принес с собой чудесный мешочек. В нем лежат разные картинки. Зайчик будет говорить. Что на них нарисовано. Если он скажет неверно, вы научите говорить его правильно.

Ишка – дети поправляют

«мишка» Елочка – белочка

Оник – слоник

После «обучения» зайка начинает называть все предметы правильно.

### Д/И «Зверята»

**Цель:** формировать у детей навыки звукоподражания.

#### Ход игры:

Воспитатель раздает детям шапочки зверей и говорит: «Я буду читать стихотворение о разных животных, а те дети, на ком надета такая шапочка, будут изображать, как эти животные разговаривают».

Все пушистые цыплятки,

Любопытные ребятки.

Мама спросит: «Где же вы?»

Цыплята скажут: «Пи-пи-пи!»

Курочка-хохлатушка по двору

гуляла, Деток созывала: «Ко-ко-

ко, ко-ко-ко, Не ходите далеко!»

Ходит по двору

петух, Аж

захватывает дух.

Как увидит он

зерно,

Закричит: «Ку-ка-ре-

ку!» Вышел котик

погулять, Решил

цыпленка напугать.

Стал подкрадываться

сразу И мяукнул

громко: «Мяу!» Ловко

прыгает лягушка,

У ней толстенное

брюшко, Выпученные

глаза, Говорит она:

«Ква-ква!»

### Д/И «Пришел Мишка с прогулки»

**Цель:** развивать предметно-игровые действия; формировать сопровождающую речь.

**Оборудование:** медвежонок, санки, кроватка, стульчик, комплект одежды для медвежонка (брюки, валенки, пальто, шапка).

#### Ход игры:

Дети сидят на стульчиках. Перед ними за столом педагог. На столе стоят санки с одетым медвежонком. Педагог, обращаясь к детям, говорит:

Мишенька ходил  
гулять, Он устал и  
хочет спать. Дети с  
Мишенькой гуляли,  
Мишку в саночках  
катали.

Педагог раздевает медвежонка и аккуратно складывает его одежду на  
игрушечный стульчик. Мишка наш ходил ... гулять,

Шапку с Мишки надо ...  
снять. А теперь пальтишко

Я снимаю с ...

Мишки. Так, так и  
вот так —

Я снимаю с ... Мишки.

Мишка наш ходил ...  
гулять, Валеночки  
надо... снять.

Теплые ...

штанишки Я  
снимаю с ...

Мишки. Так, так и  
вот так —

я снимаю с ... Мишки.

Мишка наш ходил ...

гулять, Он устал и хочет

... спать.

Вот его кроватка,

Будет спать он ...

сладко.

Баю-бай! Баю-бай!

Спи, Мишутка,... баю-бай!

Педагог укладывает мишку в кроватку. Стульчик с его одеждой ставит рядом с кроваткой. Санки убирает. Индивидуально каждый ребенок играет с мишкой, а слова подсказывает педагог.

### **Д/И «Где мы были, мы не скажем, а что делали — покажем»**

**Цель:** поощрять попытки детей участвовать в коллективном разговоре, принимать совместные решения; развивать творческое воображение; побуждать детей к импровизации.

#### **Ход игры:**

С помощью считалки выбирается водящий. Он выходит из комнаты. Дети договариваются, что и как будут изображать. Водящий возвращается и спрашивает:

«Где вы были, мальчики и девочки? Что вы делали?»

Дети отвечают: «Где мы были, мы не скажем, а что делали — покажем».

Дети показывают действия, которые придумали.

В процессе игры воспитатель вначале советует, что и как можно изобразить. Когда дети освоятся, он только подсказывает, что изобразить, а как это сделать, они решают сами.

### **Д/И «Игра с пальчиками»**

**Цель:** приобщать детей к театрализованной деятельности; учить их сочетать слова с движениями.

**Оборудование:** куклы пальчикового театра.

#### **Ход игры:**

Ребенку надеваются на пальцы головки мальчиков и девочек. Воспитатель берет руку

ребенка и играет с его пальчиками, приговаривая:

Пальчик-  
мальчик, Где  
ты был?  
С этим братцем в лес  
ходил, С этим братцем  
кашу ел,  
С этим братцем песню  
пел. Этот пальчик —  
дедка, Этот пальчик —  
бабка, Этот пальчик —  
папенька, Этот пальчик  
— маменька, Этот —  
наш малыш,  
Зовут его ... *(называет имя ребенка)*.

### «КРУГОСВЕТНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ»

**Цель.** Развивать умение оправдывать свое поведение, развивать веру и фантазию, расширять знания детей.

#### Ход игры.

Детям предлагается отправиться в кругосветное путешествие. Они должны придумать, где проляжет их путь — по пустыне, по горной тропе, по болоту, через лес, джунгли, через океан на корабле — и соответственно изменять свое поведение.  
варианты:

а) идти по дороге, вокруг лужи и  
грязь; б) идти по горячему песку;

- в) идти по палубе корабля;
- г) идти по бревну или узкому мостику; д) идти по узкой горной тропинке и т.д.

III группа — задание «бежать». Возможные варианты:

- а) бежать, опаздывая в театр; б) бежать от злой собаки;
- в) бежать, попав под дождь;
- г) бежать, играя в жмурки и т.д.

IV группа — задание «размахивать руками». Возможные варианты:

- а) отгонять комаров;
- б) подавать сигнал кораблю, чтобы заметили; в) сушить мокрые руки и т.д.

V группа — задание «Ловить зверюшку». Возможные варианты:

- а) кошку;
- б) попугайчика;
- в) кузнечика и т.д.

### **ДИ «ОДНО И ТО ЖЕ ПО-РАЗНОМУ»**

**Цель.** Развивать умение оправдывать свое поведение, свои действия нафантазированными причинами (предлагаемыми обстоятельствами), развивать воображение, веру, фантазию.

#### **Ход игры.**

Детям предлагается придумать и показать несколько вариантов поведения по определенному заданию: человек «идет», «сидит», «бежит», «поднимает руку», «слушает» и т.д.

Каждый ребенок придумывает свой вариант поведения, а остальные дети должны догадаться, чем он занимается и где находится. Одно и то же действие в разных условиях выглядит по-разному.

Дети делятся на 2—3 творческие группы, и каждая получает определенное задание.



I группа — задание «сидеть». Возможные

варианты: а) сидеть у телевизора;

б) сидеть в цирке;

в) сидеть в кабинете у зубного

врача; г) сидеть у шахматной

доски;

д) сидеть с удочкой на берегу реки и т.п.

II группа — задание «идти».

### Д/И «ПРЕВРАЩЕНИЕ ПРЕДМЕТА»

**Цель.** Развивать чувство веры и правды, смелость, сообразительность, воображение и фантазию.

#### Ход игры.

Предмет кладется на стул в центре круга или передается по кругу от одного ребенка к другому. Каждый должен действовать с предметом по-своему, оправдывая его новое предназначение, чтобы была понятна суть превращения. Варианты превращения разных предметов:

а) карандаш или палочка — ключ, отвертка, вилка, ложка, шприц, градусник, зубная щетка, кисточка для рисования, дудочка, расческа и т.д.;

б) маленький мячик — яблоко, ракушка, снежок, картошка, камень, ежик, колобок, цыпленок и т.д.; в) записная книжка — зеркальце, фонарик, мыло, шоколадка, обувная щетка, игра.

Можно превращать стул или деревянный куб, тогда дети должны оправдывать условное название предмета.

Например, большой деревянный куб может быть превращен в королевский трон, клумбу, памятник, костер и т.д.

## Картотека игр для формирования грамматического строя речи

### Игра «Наши игрушки».

Задачи: упражнять детей в согласовании существительного и местоимения в роде и числе. Оборудование: любимые домашние игрушки детей.

Ход игры: Накануне воспитатель просит родителей принести любимые игрушки

детей.

Дети играют с воспитателем. В группу входит помощник воспитателя и вносит игрушки, которые она «встретила» в коридоре. Дети подбегают к ним. Каждый из детей узнаёт свою любимую игрушку.

Воспитатель: «Дети, чья это кукла?» («Это моя кукла» - отвечает Аня). «Дима, чья это кукла?» («Это Анина кукла»).

Аналогично дети рассматривают и разбирают остальные игрушки. Во время беседы необходимо следить, чтобы в своих ответах дети использовали местоимения.

### **1. Игра «Я даю тебе...»**

Задачи: тренировать детей согласовывать слова в предложении, правильно подбирать прилагательные к существительным, узнавать предметы и правильно называть их, определять их цвет.

Оборудование: карточки с изображением предметов разных цветов (ведёрки красного, зелёного, жёлтого, синего цветов). Ход игры: дети обмениваются выбранными картинками: «Дима, я даю тебе красное ведёрко». «Спасибо, Женя, а я даю тебе жёлтое». Подобным образом можно использовать карточки с изображением других предметов, при выборе можно ориентироваться на тематику занятия в целом (Тематические недели, например, фрукты/овощи/осень и т. п.).

### **2. Игра «Правильно или неправильно»**

Задачи: учить детей согласовывать слова в предложении, правильно подбирать прилагательные к существительным, узнавать предметы и правильно называть их, определять их цвет.

Оборудование: игрушка – котёнок, игрушечные блюдце и кувшин, мячик, кукла.

Ход упражнения: воспитатель предлагает детям решить ситуацию: «Помогите мне, пожалуйста, разобраться. Правильно ли поступает кукла Маша?». «Почему котёнок не хочет есть мячик? Что предпочитают есть кошки?» (молоко).

«Вы правильно ответили на вопрос, что любят кушать кошки. Кукла Маша «убирает» мячик и

«наливает» молоко из кувшина в блюдце».

«Правильно ли поступает кукла Маша теперь?» (да). Совершенно верно, кукла Маша поступает правильно, она налила котёнку молока».

Воспитатель берёт игрушечного котёнка и предлагает детям самим покормить его молоком (воображаемая ситуация).

### **3. Игра «Курочка и цыплятки»**

Задачи: тренировать детей в словообразовании, используя новые слова в сочетании со знакомыми.

Оборудование: игрушки - курочка и цыплятки, зёрнышки.

Ход игры: воспитатель на столе насыпает зёрнышки, приглашает детей посмотреть на курочку, которая вышла с цыплятками погулять.

«Курочка с цыплятками вышли погулять. У курочки большой клюв. А у цыплят маленькие клювики. Курочка клюёт. И цыплятки клюют. Курочка клюёт быстро. И цыплятки стараются клевать быстро».

Далее повторить с детьми предложения с использованием новых слов, сначала всем вместе, затем с каждым ребёнком индивидуально.

В завершении предложить детям поиграть с курочкой и цыплятками – покормить их воображаемыми зёрнышками.

### **4. Игра «Кого нет?»**

Задачи: упражнять детей в употреблении родительного падежа имён существительных в единственном числе, составлении словосочетаний и предложений.

Оборудование: игрушки – кошка, собака, уточка, курочка, корова, лошадь.

Ход игры: «К нам в гости пришли разные животные. Посмотрите, какие» (по одной показывает детям, просит назвать животных). «Это кошка. Давайте скажем – это кошка. (дети повторяют). Но

кошка захотела кушать и убежала домой» (убирает кошку, «кого нет?» (кошки). «Нет кошки, давайте скажем вместе – нет кошки».

То же самое повторяем с другими игрушками.

### **5. Игра «Кто как говорит»**

Задачи: научить детей правильному согласованию слов в предложении, звукоподражанию, употреблению глаголов.

Оборудование: картинки, изображающие разных животных и птиц (собака, кошка, корова, свинья, гусь, утка)

Ход упражнения: воспитатель показывает поочередно картинки с изображением

животных, спрашивает, как разговаривает каждое животное.

Необходимо обращать внимание на правильность построения предложений детьми:

«Как разговаривает кошка?» (мяукает)

«Кошка мяукает, давайте повторим – кошка мяукает» «А как кошка мяукает?» (мяу-мяу). «Кошка мяукает вот так – мяу» (дети повторяют)

Аналогично продолжаем упражнение, используя изображение других животных и птиц.

### **6. Игра «Наша любимая посуда»**

Задачи: тренировать детей в словообразовании (использование уменьшительно-ласкательных форм существительных, обобщении предметов.

Оборудование: предметы игрушечной посуды (ложка, тарелка, кастрюля, вилка, чашка, блюдце).

Ход упражнения: «Посмотрите, ребята, что это у меня на столе?» (на столе стоит посуда) (дети называют все предметы по очереди). «А как одним словом назвать все эти предметы?» (если вариантов ответа нет, то подсказываем) «Все эти предметы – посуда».

«Посмотрите, какая красивая посуда» (показывает)

«Вот ложка. А как ласково можно её назвать?» (ложечка) «Красивая ложечка» (дети повторяют).

Аналогично продолжаем упражнение с другой посудой.

В завершении упражнения можно предложить детям самостоятельную игру с посудой. Например, предложить приготовить куклам обед.

### **7. Игра «Закончи предложение»**

Наглядный материал: сюжетные картинки.

Ход игры: Воспитатель начинает предложение, дети заканчивают его существительным в винительном падеже без предлога.

- папа читает (*книгу*)

- Зоя ловит (*бабочку*)

### **8. Игра «Чего не стало»**

Наглядный материал: игрушки.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям посмотреть 3-4 игрушки, запомнить их.

Дети закрывают глаза, воспитатель убирает 1-2 игрушки и спрашивает: «*Чего не стало*» Дети отвечают: «Не стало мишки, куклы, машинки и. т. д.

### **9. Игра «Желание»**

Наглядный материал: стакан чая, сока, молока, компота

и т. д. Ход игры: Воспитатель начинает фразу. Дети заканчивают:

- Я выпью ... (стакан чая, - Я выпью стакан... (*стакан сока*) и. т. д.

### **10.Игра «Угадай дерево по листочку»**

Наглядный материал: карточки с листьями знакомых деревьев.

Ход игры: Воспитатель показывает карточку одну за другой и спрашивает: «Какому дереву этот листочек принадлежит. Дает образец ответа. – Это (*ветка*)лист березы

- Это лист липы и. т. д.

### **11.Игра «Кого кормит девочка»**

Наглядный материал: магнитный театр, (*девочка, куры, гуси, утки*)

Ход игры: Воспитатель задает вопросы в соответствии с ситуацией: «*Кого кормит девочка?*» «*Девочка кормит кур, и. т. д.*»

### **12.Игра «На чем дети катаются»**

Наглядный материал: сюжетные картинки (*лыжи, велосипед, самокат, ролики, коньки, санки*)

Ход игры: Дети по картинкам составляют предложения с союзом «*на*».

- Мальчик катается на самокате.

- Девочки катаются на коньках и. т. д.

### **13.Игра «Где Петрушка?»**

Наглядный материал: кукольная мебель, игрушечный Петрушка.

Ход игры: Воспитатель передвигает Петрушку в кукольной комнате: сажает его на стол, прячет под стол, за шкаф, ставит около кровати, т. т. д.

Дети объясняют, где Петрушка.

Согласование имени существительного с прилагательными, числительными, местоимениями в роде, числе, падеже., с глаголами – в числе, роде.

### **14.Игра «Картинки»**

Цель: Упражнять детей в родовой принадлежности

существительных. Какой? Какая? Какое?

стул шапочка колесо

карандаш кукла ведро

апельсин кастрюля

дерево котенок груша

блюдец

Наглядный материал: набор картинок:

Ход игры: воспитатель говорит детям: - У меня в коробке много картинок. Вы будите мне показывать картинки и правильно называть. На приме: голубое платье, большое колесо и. т. д. Названные картинки воспитатель откладывает на стол. Игра заканчивается тогда, когда все картинки будут названы.

### **15.Игра «С мишкой»**

Наглядный материал: медвежонок, кровать.

Цель: Учить детей использовать глагол «*лежать*» в повелительном наклонении.

Ход игры: Воспитатель рассказывает: - Этот мишка охотно ложится на бочок, спину, живот. Надо только его об этом попросить. Дети просят мишку употребляя глагол «*ляг*». Усложняя задание, воспитатель создает новую игровую ситуацию с любой игрушкой.

### **16.Игра «Доскажи слово»**

Цель: научить ребенка договаривать слово, развивать наглядно-образное мышление. Ход игры: произносите вместе с ребенком:

Ко-ко-ко - на плите сбежало

моло... (ко). Ща-ща-ща - зеленая

ро... (ша).

Чу-чу-ну - педаль кру... (чу).

Меняйтесь ролями. Ребенок говорит слоги, вы досказываете слово. Например, ребенок говорит:

«Ло-», — вы досказываете: «-шадь».

Закрепляем: продолжаем играть: лу-жа, сту-лья, ок-но, маши-на. Если ребенок

справляется, предложите ему на один слог досказать несколько окончаний: но-жницы, -ги, -ски. Кто больше подберет слогов, тот и победил

### **17.Игра «Что у нас получится?»**

Цель: Упражнять детей в согласовании прилагательных с родом и числом существительных.

Наглядный материал: Цветные прямоугольники из картона и карточки такого же размера с прорезями силуэтов предметов быта: посуды, одежды, игрушек.

Ход игры: Воспитатель кладет на середину стола прямоугольники цветной стороной вниз. Для детей младшей группы — красного, синего, желтого и зеленого цветов, а для детей средней группы — оранжевого, розового, голубого, серого. Показывает игровые действия. На цветной прямоугольник накладывает карточку с прорезью предмета: «Что же у меня получилось? — «У меня получился зеленый чайник» (образец ответа). Затем раздает детям младшей группы по 2 карточки с предметами, обозначающимися существительными разного рода (флажок и пирамидка; ведро и лопатка и т.п.) и предлагает детям наложить их на цветные прямоугольники, а потом рассказать, что у них получилось. Далее дети получают карточки с предметами, при описании которых в ответе нужно согласовывать прилагательные с тремя родами существительных, а также с множественным числом. (У меня получились желтые носки, красные туфли, зеленые брюки...)

### **18.Игра «Что на елке, а что (кто) под елкой, рядом, около елки?»**

Цель: закрепить понимание предлогов на, под, рядом, около; активизировать словарь по теме. Наглядный материал: наряженная елка, игрушечные Дед Мороз и Снегурочка, подарок под елкой.

Ход игры. Взрослый просит ребенка показать и сказать, что он видит на елке, а что или кого под елкой. Что находится рядом с елкой, около нее. Предлоги необходимо выделять голосом.

### **19.Игра «Где сейчас машина?»**

Цель: учить понимать предложные конструкции.

Наглядный материал: сюжетные картинки с изображением машины в разных

местах.

Ход игры: Взрослый раскладывает картинки перед ребенком. Затем просит его показать машину, которая подъезжает к дому, стоит около гаража, едет по мосту, и т.д.

## **20.Игра «Где бабочка?»**

Цель: формировать понимание предлогов.

Наглядный материал: бумажная бабочка, искусственный или настоящий цветок.

Ход игры: Взрослый выполняет различные действия с бабочкой (сажает ее на цветок, под цветок, на листик, держит над цветком, около, рядом и пр). В это время спрашивает у ребенка, где бабочка и контролирует правильность его ответов. Затем предлагает ребенку поиграть с бабочкой, активизируя его речь вопросами.

## **21.Игра «Измени слово».**

Цель: закрепить знания формы множественного числа именительного падежа существительных с разными окончаниями.

Оборудование: мяч.

Ход игры: ребенку назывались слова в единственном числе и поймав мяч, он должен назвать слово во множественном числе.

## **22.Игра «С какого дерева упал листок?»**

Цель: закрепить названия деревьев, форму родительного падежа единственного числа с предлогом С.

Наглядный материал: предметные картинки.

Ход игры: карточки с листьями деревьев раздавались детям. Дети должны определить, листья каких деревьев у них оказались, и назвать дерево: «У меня лист упал с клена».

## **23.Играем в сказку «Колобок».**

Цель: образование формы родительного падежа с предлогом от. Наглядный материал: предметные картинки героев из сказки «Колобок».

Ход игры: детям читалась сказка «Колобок», затем сказка прочитывалась по второму разу, но с пропусками, а дети должны продолжить (от бабушки, от дедушки, от волка, от зайца, от медведя).



## ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ РЕЧЕВОГО ДЫХАНИЯ

### "Вот так произносят звуки"

**Цель:** Учить детей голосом подражать звукам животных, птиц, насекомых.

**Оборудование:** "Говорящий куб" - где меняются карточки, на которых изображены то насекомые, то животные. то различные предметы.

**Содержание:** Ребёнок кидает куб говорит слова "Кубик ты катись, катись и скорей остановись" Кубик падает, какая картинка окажется сверху(например лягушка, или комар и т.д.) , ребёнок произносит звуки

### "Лошадки цокают копытцами"

**Цель:** Развивать фонематический слух, развивать речевое внимание детей.

**Оборудование:** Картинки с изображением лошадки, слона, медведя, поросят, ёжика.

**Содержание:** воспитатель показывает картинки , дети произносят звуки, которые издают животные, когда идут или бегут. (Лошадки - цок, цок, цок. Слоны - бам, бам, бам. Медведь - топ-топ-топ.

Поросята чух- чух -чух. Ёжих пых-пых-пых и т.д.

### "Сдуй пёрышко"

**Цель:** Развивать фонематический слух, речевое дыхание. Активизация мышц губ.

**Содержание:** *1 вариант* Воспитатель предлагает ребёнку взять пёрышко , положить на ладошку и подуть на него так сильно, чтобы оно слетело с ладошки.

*2 вариант* Можно предложить подуть на маленький кусочек ваты, лежащий на столе на столе и воздухом загнать его в ворота(кубики)

"Летят снежинки, "Вьюга".

**Цель:** Развитие силы голоса и речевого дыхания. Активизация мышц губ.

**Оборудование:** Сюжетная картинка " Вьюга".

**Содержание:** Педагог показывает картину, на которой нарисована вьюга.

По сигналу воспитателя "Вьюга начинается" - тихо говорят: у-у-у-у; по сигналу

"Сильная вьюга" громко говорят: у-у-у; по сигналу "Вьюга кончается" говорят тише.

**"Помоги найти маму"**

**Цель:** Закрепить правильное произношение звуков. Упражнять в формировании грамматического строя речи.

**Содержание:** У всех детей предметные картинки с изображением детёнышей животных. Воспитатель: "Кто у тебя нарисован, Коля?" (цыплёнок) "Кто у цыплёнка мама?" (курица) . Позови цыплёнок свою маму (пи-пи-пи) и т.д.

«Эхо».

**Правило.** Педагог громко произносит любой гласный звук, а ребенок повторяет его, но тихо.

**Ход.** Педагог громко говорит: «а-а-а», ребенок-эхо тихо отвечает: «а-а-а» и т. д. Можно использовать сочетание гласных звуков: «а-у, у-а, э-а» и т. д.

Игры на развитие грамматического строя речи.

**«Чего не стало?»**

**Цель:** Упражняться в образовании форм родительного падежа множественного числа существительных.

**Материал:** Пары предметов: матрешки, пирамидки (большая и маленькая), ленточки (разного цвета и разного размера—длинная и короткая), лошадки, утята (любые игрушки), Гномик.

**Ход игры:** Перед детьми появляется Гномик с мешком. Он говорит, что принес ребятам игрушки. Дети рассматривают игрушки. Называют их. Выставляют на столе.

— Запомните, какие предметы на столе. Здесь пирамидки, матрешки, утята.

Петрушка с вами поиграет. Он будет прятать игрушки, а вы должны будете говорить, каких игрушек не стало: матрешек, пирамидок, утят или чего-то другого.

На столе остаются три пары предметов: матрешки, пирамидки, лошадки. Дети закрывают глаза. Прячем матрешек, а на их место кладем ленточки. («Кого не стало?»)

Затем прячем ленточки, а на их место ставим пирамидки. («Чего не стало?») И т. д.

Наконец убираем все игрушки и спрашиваем:

«Каких игрушек не стало?»

### **Вариант 2**

Цель: учить детей образовывать существительные родительного падежа единственного числа

**Оборудование:** сюжетная картинка, цветные картинки в любом количестве. Ход игры:

Вариант 1. Играют взрослый и ребёнок.

Перед ребёнком лежит сюжетная картинка, например «В гостях у Чебурашки».

Сказочный герой Муравей приходит в гости к Чебурашке с подарками. Ребёнок раскладывает подарки по комнате. Ребёнок перечисляет их, рассматривает. Затем даётся время на запоминание ребёнку. После этого предлагается закрыть ребёнку глаза. В это время взрослый убирает одну картинку или переворачивает её дном вверх. Задаёт ребёнку вопрос: «Чего не стало? ». Ребёнок открывает глаза, разглядывает и отвечает, например: «Не стало смородины» и так далее.

Вариант 2. Ребёнок-ребёнок.

Принцип игры тот же. Только играют двое детей. Каждый по очереди является ведущим. Один ребёнок закрывает глаза, второй прячет картинку. И наоборот, меняются ролями. Детям очень интересно угадывать и прятать картинки. Игра проходит быстро и занимательно.

### **«Один – много»**

Цель: Учить употреблять существительное единственного и множественного числа.

**Оборудование:** карточки с изображением предметов в единственном и множественном числе.

Ход: У детей карточки с изображением одного предмета и много предметов.

1. Задача детей назвать, что на картинке. Образец: У меня один кубик и много кубиков.
2. Изменить слова так, чтобы они обозначали много предметов. Образец: шар – шары, кубик – кубики.
3. Изменить слова так, чтобы они обозначали один предмет. Образец: деревья - дерево, утята- утенок.

### «Чудесный мешочек»

Цель: В ходе проведения игры дети учатся определять, что это за предмет, по характерным внешним признакам, то есть по форме. Также ее можно использовать для развития речи и воображения.

Оборудование: Непрозрачный мешок. Для малышей его рекомендуется сшить из ярких тканей (чтобы увеличить интерес к происходящему), а для более старших детей – из темной.

Предметы. Они должны соответствовать определенной теме (овощи, геометрические фигуры, животные, буквы или цифры) и иметь ярко выраженные различия формы.

Ход игры. Смысл игры очень прост: необходимо опустив руку в мешок, нащупать предмет и назвать его, не видя, что это конкретно. Чтобы дети не путались, сначала можно класть 1 предмет, а потом, когда они научатся так играть, уже несколько.

Играющим, кроме основного задания, могут быть даны дополнительные:

- описать попавшийся предмет (цвет, размер, вкус, материал) или животное (что оно делает, где живет);
- рассказать, из какой сказки этот предмет или герой;
- описать его так, чтобы другие дети отгадали его;
- назвать слова на данную букву;

Для совсем маленьких деток можно предложить таким образом выбрать игрушку, с которой он потом будет играть. Для этого им сначала показывают предметы, которые кладутся в мешочек, а потом каждый по очереди достает свой.

### «Что где лежит»

Цели:

- закрепить знание о необходимости поддерживать порядок в группе;
- уточнить знания о расположении предметов в группе;

- закрепить представление о том, что содержание вещей в порядке помогает сохранить здоровье. Оборудование: предметные картинки с изображением игрушек, посуды, одежды, обуви, книг, фотографии групповой мебели, игровых и других зон по видам детской деятельности. Содержание игры.

Воспитатель рассматривает с детьми фотографии групповой мебели и зон по видам деятельности, уточняет их назначение. Раскладывает фотографии по столам, раздает детям предметные картинки и предлагает навести порядок - разложить предметы по местам.

## **Игры на расширение и активизацию словарного запаса**

### **«Кто это? Что это?»**

Цель: Называть слова, обозначающие одушевленные и неодушевленные имена существительные. Оборудование: картинки с изображением предметов, животных, людей, птиц.

Ход: Педагог объясняет детям, что все предметы имеют свое название, и называет разные предметы. Вокруг нас много предметов. И о каждом из них можно спросить. Я вас буду спрашивать, а вы отвечайте одним словом: «Что это?» Показывает на картинку с изображением неодушевленного предмета или на сам предмет. Дети называют предметы. Показывает одушевленный предмет или картинку и спрашивает: «Кто это?».

2. Рассмотреть картинки. Назвать те, которые обозначают живые (неживые) предметы. Поставить к ним вопрос.

3. Педагог называет слова вразброс, обозначающие одушевленные и неодушевленные предметы. Дети ставят к ним вопросы: яблоко – «что это?», собака – «кто это?».

## «Кто что делает?»

Цель: Познакомить со словами, обозначающими действие. Учить употреблять в речи глаголы, правильно задавать к ним вопросы.

Оборудование: картинки с изображением различных действий.

Ход: Педагог показывает детям с разными сюжетами. Дети ставят к ним вопросы или называют действие.

1. Ребенку предлагается назвать, что делает на картинке человек (животное).
2. На столе разложены несколько картинок. Предлагается ребенку найти заданное действие. Найди картинку, на которой девочка прыгает. Что делает девочка?

## 1.«Части суток»

Цель: создать условия для усвоения детьми понятий «Утро», «День», «Вечер», «Ночь» и правильной их последовательности.

Игру обычно проводим утром, на ковре. Как дополнительный, стимульный материал сделаны картинки с изображением деятельности детей в различное время суток (ночь – малыш спит, утро – малыш умывается, потягивается или делает зарядку, день – малыш играет или гуляет, вечер – играет дома или идет с мамой домой) .

Начинаем игру с вопроса: Когда мы спим? (после ответов детей, первый ребенок получает картинку

«Ночь», одевает ее на себя) .

Продолжаем: Когда заканчивается НОЧЬ, наступает УТРО. Мы просыпаемся, потягиваемся, умываемся (сопровождаем соответствующими движениями) и идем в детский сад. (Второй ребенок получает картинку «Утро», одевает ее на себя). ДНЕМ все ребята играют (хлопают в ладоши) и гуляют (топают ногами). (Третий ребенок получает картинку «День», одевает ее на себя) Ну, а

ВЕЧЕРОМ, все ребята бегут к маме! (дети раскрывают руки к объятьям). Потом снова наступает НОЧЬ (дети складывают ладошки под щечку, и закрывают ненадолго глаза). Когда дети научились по картинкам определять части суток и правильно выполняют соответствующие движения.

## 2.«Части суток»

Цель: закреплять знания о частях суток; упражнять в сопоставлении картинки с частями

суток: утро, день, вечер, ночь.

Игровые правила: по слову, которое произносит педагог, показывать карточку и объяснять, почему он ее поднял.

Игровое действие: поиск нужной картинки.

На столе у играющих разные картинки, отражающие жизнь детей в детском саду. К каждой части суток должно быть несколько сюжетных картинок. Дети выбирают себе картинку, внимательно рассматривают ее. На слово «утро» все дети, в руках у которых соответствующие картинки, поднимают их и каждый объясняет, почему он думает, что у него изображено утро: дети приходят в детский сад, их ждет воспитатель, они делают утреннюю гимнастику, умываются, завтракают, занимаются и др. Затем педагог говорит слово «день». Поднимают картинки те, у кого есть изображение какого-либо события или деятельности детей в это время суток: на прогулке, трудятся на участке, обедают, спят.

Педагог. Вечер.

Дети поднимают соответствующие карточки. Почему ты показал эту карточку?

Ребенок. Потому что за детьми пришли мамы, на улице темно. Педагог. Ночь.

Дети поднимают карточки с изображением спящих ребят.

Так закрепляются знания детей о частях суток. За каждый правильный ответ дети получают фишки: розовая фишка - утро, голубая - день, серая - вечер, черная - ночь.

Затем все карточки перемешиваются, и игра продолжается, но слова называются в другой последовательности: педагог сначала называет «вечер», а потом «утро», тем самым усиливая внимание к словесному сигналу.

### **«Скажи какой?»**

Цель: развитие у детей тактильных ощущений, обогащение и активизация словаря.

Задачами данного пособия являются: развитие тактильной памяти, мыслительных операций, мелкой моторики, импрессивной и экспрессивной речи; фантазии и воображения (все зависит от поставленных задач в дидактической игре) .

Интеграция областей: «Коммуникация», «Познание».

Ход: Детям раздаются карточки с изображением разного настроения людей, состояния предметов.

Ребенок должен назвать определения в сравнении (здесь девочка веселая, а на другой картинке девочка грустная).

Усложнение: ребенку дается задание подобрать несколько определений к предмету (мяч – круглый, резиновый, синий, большой).

### **«Какое время года?»**

Цель: Учить детей разбираться в изменениях погоды по сезонам, поведению растений и животных, а также жизни людей в разное время года.

Задание: необходимо подбирать картинки и предметы, соответствующие времени года. Правила: вспоминать о том, что бывает и в какое время года; в группе помогать друг другу; в индивидуальном порядке можно играть с родителями и пользоваться их подсказками.

Материал: круглый диск, разделенный на четыре части. Каждую из частей разукрасить или обтянуть тканью, которая по цвету отвечает времени года (белый – зима; зеленый – весна, розовый или красный – лето, а желтый или оранжевый – осень). Такой диск будет символизировать «Круглый год». На каждую часть нужно подобрать несколько серий картинок с соответствующей тематикой (изменения природы, животные и птицы, люди, работающие на земле, развлекающиеся дети).