



ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ РАЗВИТИЯ РЕЧЕВОГО АППАРАТА



ИГРА «ОТГАДАЙ ЖИВОТНОЕ»

Цель. Учить детей соотносить слова с картинкой.

Игровой материал. Тексты с загадками, картинки (козёл, лягушка, черепаха, корова, лиса, кошка, заяц, баран, волк, белка, ящерица).

Ход игры.

Детям раздаются таблички с картинками животных. Воспитатель берет карточку с текстом загадки и читает ее. Во время чтения загадки дети рассматривают свои картинки, и если среди них найдется животное, являющееся отгадкой, то ребенок должен сказать: «Это про...» – и объяснить почему. Такое объяснение помогает ему проанализировать как смысл загадки, так и «структуру» имеющейся отгадки-картинки. Тот, кто отгадал загадку, получает пустую карточку, которой накрывает свою картинку. Если ребенок ошибся, взрослый объясняет ошибку, но не дает отгадки, и карточка с загадкой снова кладется в общую стопку. Если ребенок дал неполное объяснение, то взрослый его дополняет.

Игра продолжается, пока ребята не закроют все картинки на своих карточках. Для повторного проведения игры дети могут поменяться карточками.

Очень полезно после каждой игры предлагать детям придумывать загадки такого же типа о хорошо известных им животных.



ИГРА «ТРИ МЕДВЕДЯ»

Цель. Учить детей пользоваться моделью расположения предметов в пространстве.

Игровой материал. 2 фланелеграфа, контурные изображения домика, 2–3 деревьев и бумажные фигурки 3 медведей – большого, среднего и маленького, 3 бумажные полоски разной длины.

Ход игры.

Дети рассаживаются перед фланелеграфами, стоящими рядом друг с другом. На одном размещаются домик (в центре) и деревья. В углу – фигурки 3 медведей. На другом – полоски разной длины (тоже в углу). Взрослый сообщает, что к ребятам в гости пришли 3 медведя. Они будут загадывать про себя загадки: куда и откуда они идут. Дети должны внимательно посмотреть на фланелеграф с бумажными полосками и потом на другом фланелеграфе расставить медведей так же, как расположены бумажные полоски. Воспитатель расставляет бумажные полоски в любом порядке и в любом месте фланелеграфа. Например, полоски размещаются в левой части фланелеграфа: сначала большая, потом маленькая, а за ней средняя. Затем кто-нибудь из детей расставляет так же фигурки медведей на другом фланелеграфе. В данном случае фигурки должны стоять слева от домика: сначала большой мишка, потом маленький и, наконец, средний. Если ребенок ошибается, то дети помогают ему. Когда фигурки расставлены, ребенок рассказывает, куда и откуда, в какой последовательности шли медведи (например, из леса домой и т. п.). Далее ведущий расставляет полоски в другом месте фланелеграфа и в другой последовательности, и игра продолжается.

ИГРА «ОТГАДАЙ ОДЕЖДУ»

Цель. Учить детей соотносить слова с картинкой.

Игровой материал. Тексты с загадками, картинки (сапоги, туфли, шуба, сарафан).

Ход игры.

Детям раздаются таблички с картинками одежды. Воспитатель берет карточку с текстом загадки и читает ее. Во время чтения загадки дети рассматривают свои картинки и, если среди них найдется предмет одежды, являющийся отгадкой, то ребенок должен сказать: «Это про...» – и объяснить почему. Тот, кто отгадал загадку, получает пустую карточку, которой накрывает свою картинку. Если ребенок ошибся, то взрослый объясняет ошибку, но не дает отгадки, и карточка с загадкой снова кладется в общую стопку. Если ребенок дал неполное объяснение, то взрослый его дополняет.

Игра продолжается, пока ребята не закроют все картинки на своих карточках. Для повторного проведения игры дети могут поменяться карточками. Очень полезно после каждой игры предлагать детям придумывать загадки такого же типа о предметах одежды.



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 «ОТГАДАЙ ИГРУШКИ»

Цель. Учить детей соотносить слова с картинкой.

Игровой материал. Тексты с загадками, картинки (мяч, барабан, матрёшка, волчок и др.).

Ход игры.

Детям раздаются таблички с картинками игрушек. Воспитатель берет карточку с текстом загадки и читает ее. Во время чтения загадки дети рассматривают свои картинки, и если среди них найдется игрушка, являющаяся отгадкой, то ребенок должен сказать: «Это про...» – и объяснить почему. Тот, кто отгадал загадку, получает пустую карточку, которой накрывает свою картинку. Если ребенок ошибся, то взрослый объясняет ошибку, но не дает отгадки, и карточка с загадкой снова кладется в общую стопку. Если ребенок дал неполное объяснение, то взрослый его дополняет.

Игра продолжается, пока ребята не закроют все картинки на своих карточках. Для повторного проведения игры дети могут поменяться карточками. Очень полезно после каждой игры предлагать детям придумывать загадки такого же типа о хорошо известных игрушках.

ЗАГАДКИ:

1) Сам пустой, голос густой, дробь отбивает, шагать помогает. (Барабан)

2) Рядом разные подружки, но похожи друг на дружку, все они сидят друг в дружке, а всего – одна игрушка. (Матрёшка)

3) Он и пляшет, и поет, и гудит, как самолет, он бежит бегом, он жужжит жуком. (Волчок)



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 поочерёдно 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 «ЗООЛОГИЧЕСКОЕ ЛОТО»

Цель. Тренировать в классификации предметов по месту обитания.

Игровой материал. Картинки с изображением животных.

Ход игры.

Воспитатель даёт детям разные задания. Одним собирать картинки тех животных, кто живет в воде. Другим предлагает собирать картинки животных, которые живут в земле. Третьим даётся задание собирать картинки животных, живущих в пустыне. Четвёртым – картинки животных, которые живут в песу, и т. д. Воспитатель поочерёдно достаёт картинки из мешочка и показывает детям. Ребёнок, которому нужна эта картинка, поднимает руку. Если он ответил правильно, воспитатель отдаёт ему картинку, тот называет животное и говорит, где оно живёт. Игра продолжается до тех пор, пока воспитатель не достанет все картинки из мешка. После этого дети все вместе повторяют названия животных и места их обитания.



ИГРА «СОБЕРИ ЦВЕТОК»

Цель. Учить классифицировать предметы по различным основаниям.

Игровой материал. Круглые карточки с изображением цветка, предмета одежды, насекомого, животного и карточки-лепестки с изображением различных предметов.

Описание игры.

Каждый ребёнок выбирает себе круглую карточку – серединку будущего цветка. Воспитатель поочерёдно достаёт из мешочка по одной карточке-лепестку и спрашивает: «Кому нужна эта карточка?»

Тот ребенок, кому нужна эта карточка, поднимает руку и говорит: «Это моя карточка». Если ответ оказывается правильным, воспитатель отдает карточку ребенку, и тот прикладывает ее к серединке цветка, говоря название предмета, изображенного на карточке. Игра продолжается до тех пор, пока не будут собраны все «цветы». В конце игры воспитатель обращает внимание на обобщающие слова. Ребята повторяют названия предметов одного из цветков, называя их одним словом: «цветы», «одежда», «насекомые», «животные».

