

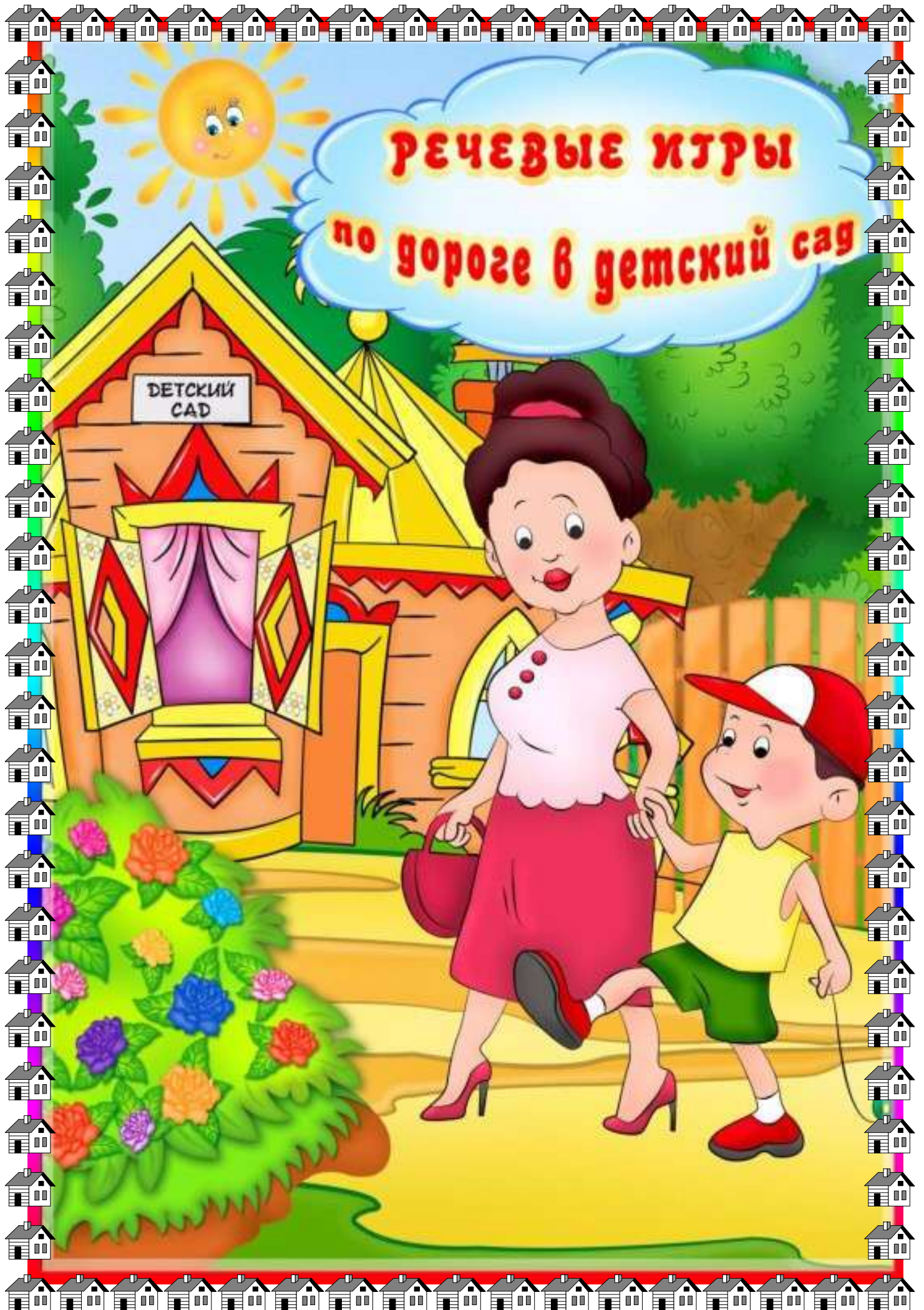
МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА

«СЕМЕЙНАЯ ИГРОТЕКА»

**(СБОРНИК ИГР ПРАКТИЧЕСКОГО МАТЕРИАЛА
ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ И ПЕДАГОГОВ)**



**РАЗРАБОТАЛА :
УЧИТЕЛЬ-ЛОГОПЕД
МБДОУ Д/С № 1
ЛЫЧАГИНА В.Э**



РЕЧЕВЫЕ ИГРЫ

по дороге в детский сад

ДЕТСКИЙ
САД

Играть и заниматься с ребенком можно не только за столом дома, но и по пути в детский сад. Уважаемые родители, превратите дорогу в детский сад в игру познавательную, развивающую, интересную как для Вас, так и для вашего ребенка. Игру, которая поможет пробудить его речь и мысли.

ИГРА «КТО ИЛИ ЧТО МОЖЕТ ЭТО ДЕЛАТЬ?»

(систематизация словаря)

Взрослый называет действие, а ребенок подбирает предметы. Например, слово идет, ребенок подбирает девочка идет, мальчик идет, кошка идет, снег идет и т. д. Подберите слова к глаголам стоит, сидит, лежит, бежит, плавает, спит, ползает, качается, летает, плавают,...

ИГРА «ЧТО НА ЧТО ПОХОЖЕ»

(развитие связной монологической речи, развитие творческих способностей ребенка)

Ребенку предлагается подобрать похожие слова (сравнения)

Белый снег похож на... (что?)

Синий лед похож на...

Густой туман похож на...

Чистый дождь похож на...

Блестящая на солнце паутина

похожа на...

День похож на...

ИГРА «ЦЕПОЧКА СЛОВ»

(закрепить умение выделять первый и последний звук в слове)

Взрослый и ребенок по очереди называют любые слова

Например: кошка - автобус - сок
- куст - танк - капуста - ...



ИГРА «ЧТО ДЛЯ ЧЕГО»

(активизация в речи сложных слов)

Взрослый предлагает вспомнить, где хранятся эти предметы.

хлеб - в хлебнице,

сахар - в сахарнице,

конфеты - в конфетнице,

мыло - в мыльнице,

перец - в перчатнице,

салат - в салатнице, суп - в супнице,

соус - в соуснице и т. д.

ИГРА «ВМЕСТЕ ВЕСЕЛЕЙ»

(систематизация словарного запаса.) Добавь одно слово, которое подходит к звукам слова.

Мала, сын (дочь) - что делают?

Летит, клюет - кто?

Дерево, цветы - что делают?

Сидит, стоит - кто?

Кошка, собака - что делают?

Льет, журчит - что?

Шумит, гует - что?

Дождь, снег - что делают?

ИГРА «ВЕСЕЛЫЙ СЧЕТ»

(согласование числительного с существительным и прилагательным)

Вокруг много одинаковых предметов. Какие ты можешь назвать? (дома, деревья, листья, лужи, сугробы, столбы, окна..)

Давай их посчитаем. Один кирпичный дом, два кирпичных дома, три кирпичных дома, четыре кирпичных дома, пять кирпичных домов и т. д.

(Каждый день можно подобрать разные определения к одному слову. Например: кирпичный дом, высокий дом, красивый дом, многоэтажный дом, знаменитый дом..)



ИГРА «ПОДРУЖИ СЛОВА»

(образование сложных слов)

листья падают – листопад, снег падает – снегопад, вода падает – водопад, сам летает – салолет, пыль сосет – пылесос,

ИГРА «ВСЕ СДЕЛАЛ»

(образование глаголов совершенного вида).

Скажи, как будто ты уже все сделал (сделала). лыл – вылыл, вешает – повесил, одевается – оделся, прячется – спрятался, гладит – погладил, стирает – постирал рисует – нарисовал, пишет – написал, поливает – полил, ловит – поймал, чинит – починил, красит – покрасил, убирает – убрал, строит – построил

ИГРА «ТЫ ИДЕШЬ, И Я ИДУ»

(закрепление в речи глаголов с разными приставками)

Ты выходишь, и я выхожу, ты обходишь и я обхожу и т. д. (подходить, заходить, переходить...) Можно по аналогии использовать глаголы ехать, лететь.

ИГРА «А ЧТО, ЕСЛИ...»

(развитие связной речи и мыслительных процессов)

Взрослый начинает фразу, ребенок заканчивает. А что произошло, если бы не было ни одной машины... А что произошло, если бы не было птиц... А что произошло, если бы не было конфет... А что бы произошло, если бы было все вокруг твоим... (И т. д. возможно придумать различные варианты).



ИГРА «НАЙДИ ДЕРЕВО»

(выделение признаков деревьев: общая форма, расположение ветвей, цвет и внешний вид коры)

Рассмотреть и научиться рассказывать о деревьях и кустарниках, которые встречаются по дороге в детский сад.

ИГРА «КАК МОЖНО...»

(расширение и активизация словаря)

Взрослый спрашивает: «Как можно играть?» Ребенок отвечает: «Весело, интересно, громко, дружно...» Другие вопросы: - Как можно плакать? (Громко, тихо, жалобно, горько...)

Как можно мыть посуду?

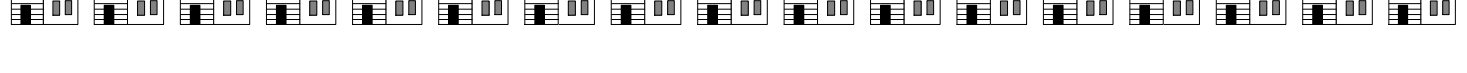
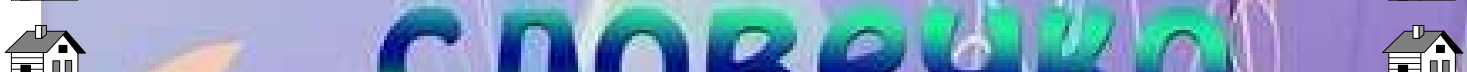
(Хорошо, плохо, чисто, быстро...) - Как можно пахнуть? (Приятно, вкусно, аппетитно, нежно...) - Как можно быть одетым? (Аккуратно, небрежно, модно...) - Как можно смотреть? (Ласково, зло, внимательное...)

ИГРА «ИСПРАВЬ ПРЕДЛОЖЕНИЕ»

(исправление слыхловых ошибок в предложении)

Взрослый произносит неправильное предложение, а ребенок исправляет. - Жук нашел Сашу. (Саша нашел жука.) - Пол бежит по кошке. - Наташа жила у ежика. - Снежная баба лепит Ваню. - Катя ужалила осу. И т. д





А В С



Доскажи словечко






На скамейке у ворот
Лена горько слёзы ... (ЛВЕТ)




Серый волк в густом лесу
Встретил рыжую ... (ЛИСУ)



У себя в саду Андрейка
Поливал цветы из ... (ЛЕЙКИ)



Заставил плакать всё вокруг,
Хоть он и не драчун, а ... (ЛУК)



Лейся дождь весёлый,
Мы с тобою дружим!
Хорошо нам бегать
Босиком по ... (ЛУЖАМ)



Он всю зиму в шубе спал,
Лапу бурую сосал,
А проснувшись стал реветь.
Это зверь лесной ... (МЕДВЕДЬ)



И в море не купаются,
И нет у них щетинки,
А всё же называются
Они – морские ... (СВИНКИ)



Верещунья, белобока,
И зовут её ... (СОРОКА)

Чтобы было где писать,
В школе нам нужна ...
(ТЕТРАДЬ)

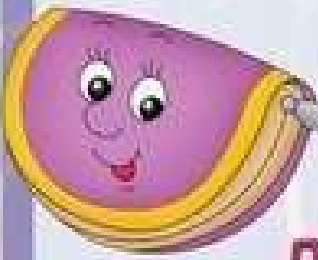

Он плывёт по простыне,
Как кораблик по волне.
Он хозяйкам добрый друг
Электрический ... (УТЮГ)

Все ребята со двора
Малярам кричат: ... (УРА!)





Я в красной шапочке расту
Среди корней осиновых.
Меня увидишь за версту —
Зовусь я ... (ПОДОСИНОВИК)



Портфель у меня
Не велик и не мал:
Лежат в нём задачник,
Букварь и ... (ПЕНАЛ)



Я хотел устроить бал,
Я гостей к себе ... (ПОЗВАЛ)

Я взял муки, я взял творог,
Испёк рассыпчатый ... (ПИРОГ)




Если всё ты будешь знать,
То получишь в школе ... (ПЯТЬ)



В реке большая драка:
Поссорились два ... (РАКА)



Кругла, рассыпчата, белая,
На стол она с полей пришла.
Ты посоли её немножко.
Ведь правда вкусная ...
(КАРТОШКА)



Этот зверь живёт лишь дома.
С этим зверем все знакомы.
У него усы, как спицы.
Он мурлыча песню поёт,
Только мышь его боится.
Угадали? Это ... (КОТ)



В реках Африки живёт
Злой зелёный пароход!
Кто б навстречу ни поплыл,
Всех проглотит ... (КРОКОДИЛ)



Кто альбом раскрасит наш?
Ну, конечно ... (КАРАНДАШ)



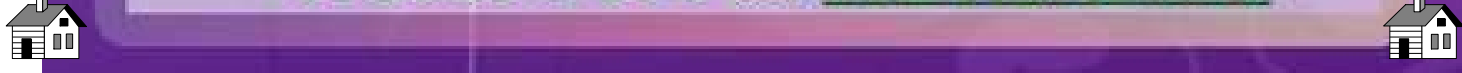
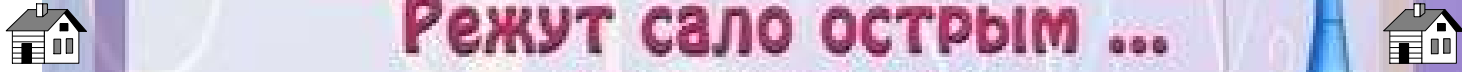
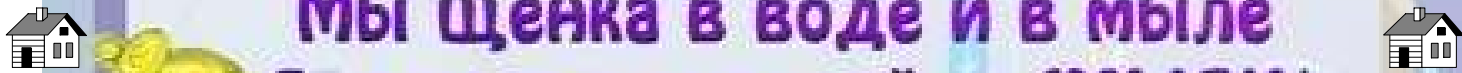
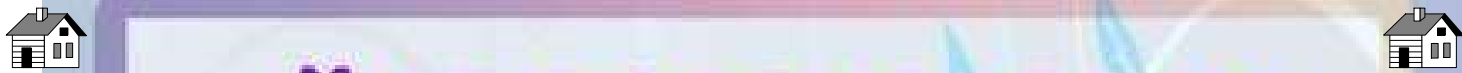
Мы щенка в воде и в мыле
Два часа мочалкой ... (МЫЛИ)

Руки мыть пошла Людмила,
Ей понадобилось ... (МЫЛО)

А петух с колючим ёжиком
Режут сало острым ...
(НОЖИКОМ)

Золотой и молодой,
За неделю стал седой.
А денёчка через два
Облысела голова.
Спрячу-ка в карманчик
Бывший ... (ОДУВАНЧИК)

Он с бубенчиком в руке,
В сине-красном колпаке,
Он весёлая игрушка.
И зовут его ... (ПЕТРУШКА)



Вот пришла и осень,
И придут метели.
И с прощальным криком
Птицы ... (УЛЕТЕЛИ)



Праздник, праздник у ворот.
Кто встречать его пойдёт?
Я и верный мой дружок –
Красный, маленький ...
(ФЛАЖОК)



В яме спит зимою длинной,
Но чуть солнце станет греть,
В путь за мёдом и малиной
Отправляется ... (МЕДВЕДЬ)



Дидактические игры и упражнения
для развития мелкой моторики
рук и пальцев



Начинать работу по развитию мелкой моторики нужно с самого раннего возраста. Уже в младенческом возрасте можно выполнять массаж пальчиков, воздействуя тем самым на активные точки, связанные с корой головного мозга. В возрасте до трех-четырех лет нужно выполнять простые упражнения, сопровождаемые стихотворным текстом (например, "Сорока"), не забывать о развитии элементарных навыков самообслуживания: застегивание и расстегивание пуговиц, завязывание шнурков и т.д.

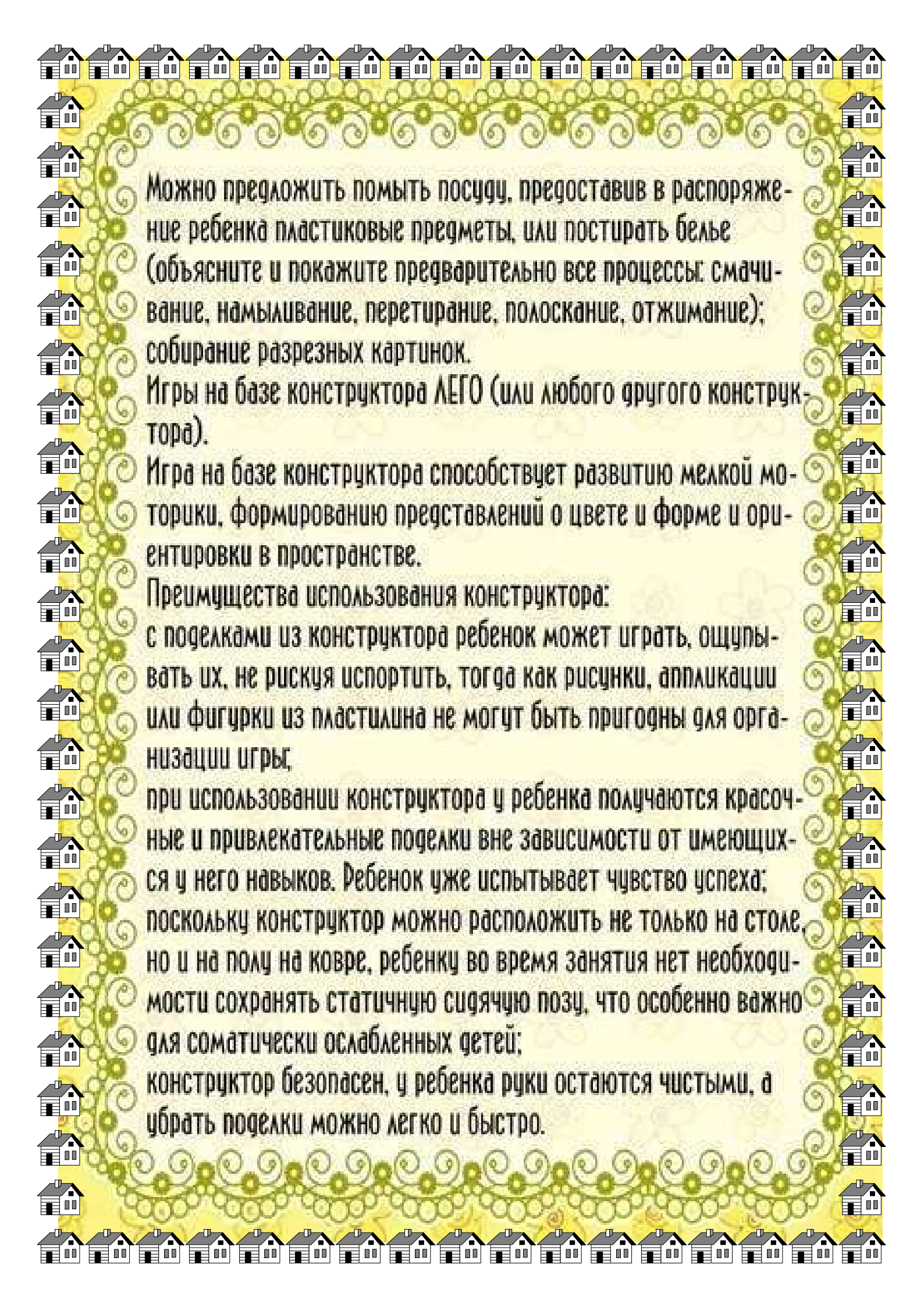
Главное - уровень сложности заданий должен соответствовать возрасту. При выборе игр и упражнений необходимо учитывать возможности и интересы детей. Слишком простые, как и слишком трудные игры и упражнения не вызывают у детей интереса. По мере усвоения программного материала игру можно усложнять, увеличив количество предметов для ее проведения, изменив (ускорив) темп, заменив наглядный материал игры на словесный и т.д.

Задания по развитию мелкой моторики могут быть включены в такие домашние дела, как:

перемотка ниток;

- завязывание и развязывание узелков;
- ход за срезанными и живыми цветами;
- чистка металла;
- водные процедуры, переливание воды.





Можно предложить помыть посуду, предоставив в распоряжение ребенка пластиковые предметы, или постирать белье (объясните и покажите предварительно все процессы: смачивание, намыливание, перетирание, полоскание, отжимание);
сборание разрезных картинок.

Игры на базе конструктора ЛЕГО (или любого другого конструктора).

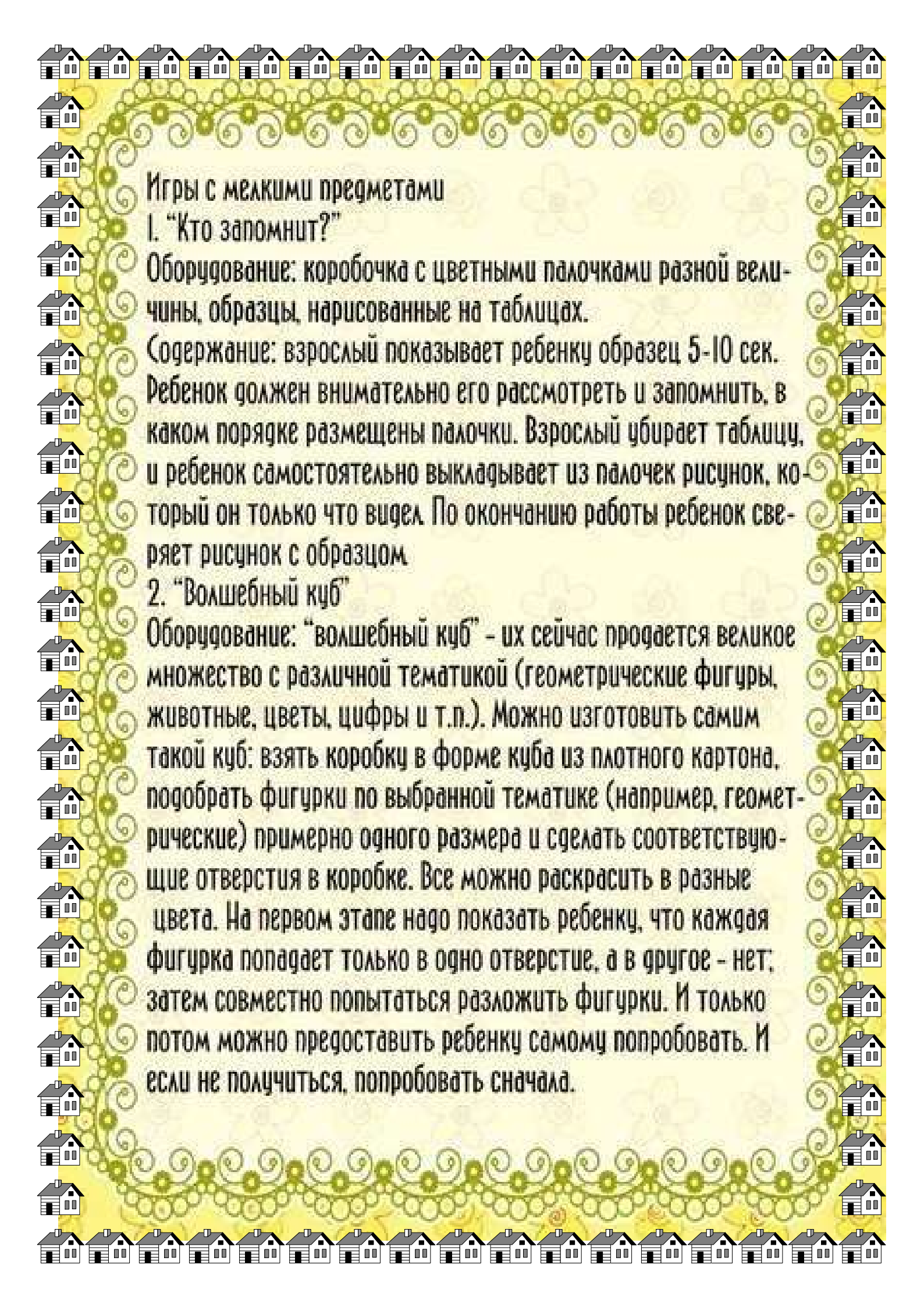
Игра на базе конструктора способствует развитию мелкой моторики, формированию представлений о цвете и форме и ориентировки в пространстве.

Преимущества использования конструктора:

с поделками из конструктора ребенок может играть, ощущать их, не рискуя испортить, тогда как рисунки, аппликации или фигурки из пластилина не могут быть пригодны для организации игры.

при использовании конструктора у ребенка получаются красочные и привлекательные поделки вне зависимости от имеющихся у него навыков. Ребенок уже испытывает чувство успеха; поскольку конструктор можно расположить не только на столе, но и на полу на ковре, ребенку во время занятия нет необходимости сохранять статичную сидячую позу, что особенно важно для соматически ослабленных детей;

конструктор безопасен, у ребенка руки остаются чистыми, а убрать поделки можно легко и быстро.



Игры с мелкими предметами

1. "Кто запомнит?"

Оборудование: коробочка с цветными палочками разной величины, образцы, нарисованные на таблицах.

Содержание: взрослый показывает ребенку образец 5-10 сек. Ребенок должен внимательно его рассмотреть и запомнить, в каком порядке размещены палочки. Взрослый убирает таблицу, и ребенок самостоятельно выкладывает из палочек рисунок, который он только что видел. По окончании работы ребенок сверяет рисунок с образцом.

2. "Волшебный куб"

Оборудование: "волшебный куб" - их сейчас продается великое множество с различной тематикой (геометрические фигуры, животные, цветы, цифры и т.п.). Можно изготовить самим такой куб: взять коробку в форме куба из плотного картона, подобрать фигурки по выбранной тематике (например, геометрические) примерно одного размера и сделать соответствующие отверстия в коробке. Все можно раскрасить в разные цвета. На первом этапе надо показать ребенку, что каждая фигурка попадает только в одно отверстие, а в другое - нет; затем совместно попытаться разложить фигурки. И только потом можно предоставить ребенку самому попробовать. И если не получится, попробовать сначала.

Работа с бусами

Отлично развивает руку разнообразное нанизывание. Нанизывать можно все что нанизывается: пуговицы, бусы, рожки и макароны, сушки и т.п. Можно составлять бусы из картонных кружочков, квадратиков, сердечек, листьев деревьев, в том числе сухих, ягод рябины.

Используемые материалы: бусы различной текстуры, леска, нитки, пуговицы, макароны, сушки, шнурки и другие материалы (зависит от фантазии).

Содержание: Взрослый раскладывает на столе бусинки разного размера, но одного цвета (или одного размера, но разных цветов, или разных размеров и разных цветов). Предлагается самостоятельно сделать бусы, в которых чередуются большие и маленькие бусинки, или красные и синие, или круглые и квадратные и т.п. При выполнении этого задания важно, чтобы ребенок не только правильно продевал нитку в отверстия бусинок, но и соблюдал определенную последовательность нанизывания бусинок. Можно предложить ребенку самому придумать материал для нанизывания и узор.





Рисование

В процессе рисования у детей развиваются не только общие представления, творчество, углубляется эмоциональное отношение к действительности, но формируются элементарные графические умения, столь необходимые для развития ручной ловкости, освоения письма. Рисую, дети учатся правильно обращаться с графическим материалом и осваивают различную изобразительную технику, у них развивается мелкая мускулатура руки. Рисовать можно черными и цветными карандашами, фломастером, мелом, акварельными красками, гуашью. Безусловно, рисование способствует развитию мелких мышц руки, укрепляет ее. Но надо помнить, что при обучении рисованию и письму специфичны положения руки, карандаша, тетради (листа бумаги), приемов проведения линий.

Оборудование: Краски, карандаши, восковые мелки или пастель, фломастеры и иные материалы. Бумага для рисования должна быть разных форматов и оттенков. Необходимо также иметь кисти разных размеров, губки для закрашивания больших пространств и т.д.

Содержание: Для начала хорошо использовать:

1. обводку плоских фигур. Обводить можно все: дно стакана, перевернутое блюдце, собственную ладонь, плоскую игрушку и т.д. Особенно подходят для этой цели формочки для приготовления кексов;

2. рисование по опорным точкам;
3. дорисовывание второй половины рисунка;
4. рисунок по образцу, не отрывая руки от бумаги.

Хорошо развивает моторную ловкость рисование орнаментов на листах в клетку (графические упражнения) сначала простым карандашом, затем цветными. Выполнять такие упражнения можно с 5 - 6 лет. Дети с интересом занимаются подобным рисованием. Когда рука ребенка немного окрепнет, то рисунки в его исполнении становятся опрятнее и красивее.

Работа с бумагой и ножницами.

Изготовление поделок из бумаги также является одним из средств развития мелкой мускулатуры кистей рук. Эта работа увлекает дошкольников, способствует развитию воображения, конструктивного мышления. Работа с бумагой заканчивается определенным результатом, но, чтобы его достичь, нужно овладеть необходимыми навыками, проявить волю, терпение. Важно, чтобы дети испытывали радость от самостоятельно выполненной работы, почувствовали веру в свои силы и возможности. Этому должны способствовать и подобранные в соответствии с возрастом задания, и поощрения взрослых.





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.



ЗАГАДКИ:

- 1) Идет, бредет, бородой трясет, травки просит:
«Ме-е-ее».(Козёл)
- 2) Мычит: «Му-у». Кто это? Не пойму. (Корова)
- 3) Летом в болоте вы ее найдете, зеленую квакушку. Кто это? (лягушка)
- 4) Хитрая плутовка, рыжая головка, хвост пушистый
–краса! А зовут ее... (лиса)
- 5) Встает на заре, поет во дворе, на голове гребешок, кто же это? (Петушок)
- 6) Глазищи, усищи, хвостище, а моется всех чище.
(Кошка)
- 7) Зимой беленький, летом серенький. (Заяц)
- 8) Кто зимой холодной бродит злой, голодный?
(Волк)
- 9) Хожу в пушистой шубе, живу в густом лесу, в
лесу на старом дубе орешки я грызу. (Белка)
- 10) В траве мелькает, хвостом виляет, хвост оторвёт
– другой наживёт. (Ящерица)



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 «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.



ЗАГАДКИ:

- 1) Чтоб в мороз не мёрзла Люба, мама ей купила ... (шубу)
- 2) Надевай скорее на ножки свои новые... (сапожки)
- 3) Ходит в садик наша Фаня в своём новом ... (са-рафане)
- 4) Всегда шагаем мы вдвоем, похожие как братья, мы за обедом – под столом, а ночью – под кро-ватью. (Туфли).
- 5) Отгадай загадку – кто мы? В тёплый день сидим мы дома, если дождь – у нас работа: топать, шлепать по болотам. (Резиновые сапоги)



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 отдаёт 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».



ИГРА «УНИВЕРСАЛЬНОЕ ЛОТО»

Цель. Упражнять детей в классификации предметов по различным основаниям.

Игровой материал. Большая белая игровая карта, разделённая на 6–8 частей, наборы карточек из нескольких предметов, карточки с изображениями нескольких предметов.

Ход игры.

Воспитатель даёт различные задания детям. Одним предлагает собирать карточки, на которых изображено несколько предметов. Например, ребёнок собирает серию картинок, изображающих объекты, имеющие общее название: бабочки, корабли, ракушки, поезда, самолёты, кошки, лошади, грибы, дома и т. д. Другим детям в качестве образца даёт какую-либо геометрическую форму, и ребёнок должен собирать изображения предметов, имеющих сходную форму. Например, круг – пуговица, тарелка, таблетка, часы, мяч, яблоко; квадрат – часы наручные, портфель, телевизор, книга, окно; треугольник – крыша дома, шапка из газеты, воронка, елка, египетская пирамида, пакет молока; прямоугольник – чемодан, кирпич, дом; овал – огурец, слива, яйцо, рыба, лист. Ещё одной части детей воспитатель даёт «кляксу» из цветной бумаги (красной, синей, желтой, зеленой, коричневой, белой) и предлагает подбирать предметы такого же цвета. После этого игра начинается. Воспитатель поочерёдно достаёт картинку 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. Игра продолжается до тех пор, пока воспитатель не достанет все картинки из мешка. После этого дети все вместе повторяют названия предметов.

ИГРА «ТЕХНИЧЕСКОЕ ЛОТО»

Цель. Тренировать в классификации предметов по техническим свойствам.

Игровой материал. Карточки с изображением транспорта, электроприборов.

Ход игры.

Воспитатель даёт детям разные задания. Одним – собирать картинки тех предметов, на которых можно ездить по земле (автобус, велосипед, машина, поезд). Другим предлагает собирать картинки тех предметов, на которых можно летать по воздуху (азростат, дельтаплан, самолет, вертолет). Третьим – собирать картинки предметов, которые могут плавать по воде (байдарка, каноэ, пароход, плот, катер, подводная лодка, парусник). Четвёртым – картинки машин, которые помогают дома (пылесос, стиральная машина, швейная машина, электробритва, миксер). Следующей группе детей даётся задание собирать картинки предметов, которые работают от электричества (лампа, утюг, телевизор, холодильник, электровоз, трамвай, троллейбус) и т. д.

Воспитатель поочередно достаёт картинки из мешочка и показывает детям. Ребёнок, которому нужна эта картинка, поднимает руку. Если ребёнок ответил правильно, воспитатель отдаёт ему картинку, тот в свою очередь называет предмет, изображённый на картинке, и рассказывает о его свойствах. Игра продолжается до тех пор, пока воспитатель не достанет из мешка все картинки. После этого дети все вместе повторяют названия транспорта и электроприборов.



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 лесу, 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.



*Как совместить работу по дому
с общением с ребёнком*

Игры на кухне



Найди лишнее

Возьмите корзину и положите в нее несколько фруктов и один овощ. Попросите малыша внимательно посмотреть на содержимое корзины и подумать, какой предмет попал в нее случайно, какой является лишним. Например, можно взять банан, грушу, яблоко и свеклу. Лишней, конечно же, должна оказаться свекла. Предварительно рекомендуется рассказать ребенку, чем отличаются фрукты от овощей. Объяснение должно быть понятным для ребенка. Например, он вряд ли догадается, где растет тот или иной предложенный ему предмет. Зато он, наверняка, знает, едят ли банан сырым или его необходимо предварительно сварить. Для закрепления понимания ребенком разницы между фруктами и овощами подобное занятие рекомендуется проводить несколько раз с желательной сменой содержимого корзины.

Веселые макароны

Макароны иногда бывают самых причудливых форм. Заведите коробочку, в которую из каждой пачки вы будете отсыпать по 10 макаронин разной формы.

Придет время, и вы дадите их малышу. Макароны с дырочкой можно нанизывать на нитку и делать из них бусы и браслеты. Потом малыш с удовольствием раскрасит их красками. Из мелких макарошек можно сделать веселое панно, предварительно смазав клеем лист бумаги.



*Три весёлые кастрюльки
Звонко пели три кастрюльки:
«Буль-буль-буль и трам-пам-пам!»
Три кастрюльки все варили
На обед и мне, и вам.
Суп в одной из них варился,
А в другой компот бурлил,
В третьей были макароны,
Чайник песенку бубнил.
Три веселые кастрюльки
Напевали: «Ням-ням-ням!»
И обед сварили дружно,
Приходите в гости к нам.*

Три кастрюльки

Найдите три кастрюльки или мисочки разного размера и предложите ребенку вкладывать их одну в другую. Поверьте — ребенок может заниматься таким занятием довольно долго. С помощью такой игры малыш сможет научиться сравнивать размеры предметов.

Рисуем шоколадом

Растопите на огне плитку шоколада, перелейте его в чашку, немного остудите, чтобы шоколад был теплым и еще жидким. Дайте малышу большую мелкую тарелку и предложите порисовать шоколадом. Не страшно, что он перепачкается, пусть рисует пальчиками. Пальчики, между прочим, так вкусно облизывать!



Картофельные печати

Возьмите 2–3 картофелины, разрежьте их пополам. Затем на срезе сделайте какие-нибудь геометрические фигуры, например, квадратики, кружочки, треугольники. Если сможете, вырежьте фигурки посложнее — рожцы, зверюшек. Заранее приготовьте несколько крышечек с разными красками и лист бумаги поплотнее. Предложите детям «печатать» картошкой всевозможные картинки.

Сладкая сказка

Попробуйте в один из пасмурных дождливых дней поиграть с ним в сладкую сказку. Это отличная развивающая игра, с помощью которой малыш получит представление о форме, размере, объеме. А еще он станет создателем и участником интересной сказочной истории, с удовольствием полакомится печеньем собственного приготовления. У вас есть формочки для выпекания печенья? Нет? Тогда купите, причем желательно, чтобы с их помощью вы смогли выпекать настоящих сказочных героев: зайчиков, мишек, солнышко, звездочки, человечков. Ребенок обязательно должен быть не просто наблюдателем, а участником процесса: смешивать продукты, месить тесто, вырезать его формочками. Вот только с горячей печью знакомиться пока рано, тут главная роль отводится маме.

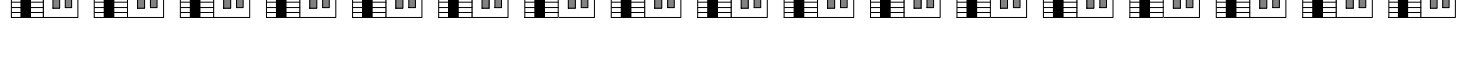
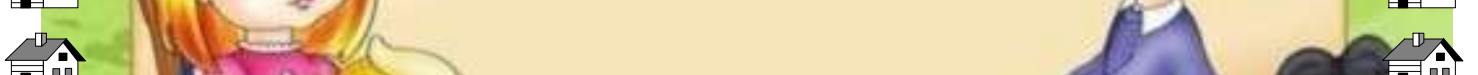
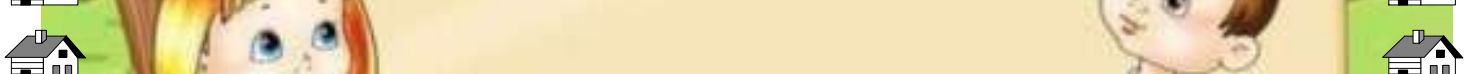


Открой рот, закрой глаза!

Необходимо учитывать и то, что дети с первых недель своей жизни пытаются попробовать каждый увиденный ими предмет на вкус. Им также очень нравится участвовать в играх, предполагающих пробу чего-то на вкус, узнавание предмета по запаху. Так, например, можно попробовать совместить десерт после ужина с увлекательной игрой. Выложите на стол перед ребенком набор из разных фруктов (то же можно проделать и с овощами). Сначала повторите с ним, как все эти фрукты называются. Затем завяжите малышу глаза, положите ему в рот маленький кусочек одного из фруктов. Когда он проглотит кусочек, развяжите повязку и попросите ребенка показать, кусочек от какого фрукта он только что съел. Также нужно попросить его назвать этот фрукт. Малышу будет интереснее, если игра приобретет соревновательный характер, т. е., если вы будете выступать не только в роли учителя, но и в роли участника игры.


Пусть ваш малыш (если он уже умеет это делать), завяжет вам глаза повязкой, положит вам в рот кусочек фрукта (фрукты желательно заранее нарезать на кусочки), а вы сделаете все то, что просили сделать малыша. У вас, наверняка, получится познавательная и веселая игра.





Дидактические игры
по правовому
воспитанию
в детском саду





Игра «Кто, где живёт?»

Цель игры: закрепляем знания детей о странах, народах, которые живут в них.

Ход игры: дети встают в круг. Воспитатель кидает мяч и называет страну. Ребёнок возвращает мяч и называет жителей этой страны (в Америке – американцы, в Англии – англичане).



Игра «Вопрос – ответ»

Цель игры: закрепить понимание и осознание детьми своей индивидуальности и чувства собственного достоинства, уважения к мнению другого человека, помочь детям осмыслить различия и сходство между людьми.


Ход игры: дети по музыку двигаются по группе. Как только она затихнет, Дети должны найти себе пару и задать друг другу любой вопрос: «Твоя любимая еда, цвет, время года? У тебя есть братья и сёстры? Куда бы ты хотел отправиться в путешествие?». Воспитателю необходимо игнорировать сложившиеся пары, следить, чтобы все дети поучаствовали в игре.

По окончании игры детям предлагается оформить выставку из своих фотографий «Вот мы какие!»

Игра «Назови ласково»

Цель игры: Познакомить детей с ласковыми именами.

Ход игры: Каждый ребёнок называет своё имя. Воспитатель просит сказать, как его ласково называют дома. За каждый вариант имени даётся фишка, В конце игры вручается приз имени с самым большим количеством вариантов.





Игра « Руки вверх»

Цель игры: закрепить понимание и осознание детьми своей индивидуальности и чувства собственного достоинства, уважения к мнению другого человека, помочь детям осмыслить различия и сходство между людьми.

Ход игры: дети встают в круг. Считалкой выбирается водящий, ему завязывают глаза. Воспитатель раскручивает водящего на месте и подводит к какому-нибудь ребёнку. Водящий должен догадаться, кто перед ним, ощупывая руками его одежду, волосы, лицо. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не примут в ней участие.

Игра с мячом «Кому, какой дом»

Цель игры: закрепить названия жилищ зверей и насекомых, Пояснить, что животные тоже имеют право на жильё и неприкосновенность жилища.

Ход игры: все становятся в круг, воспитатель кидает мяч одному из детей, называя животное, ребёнок кидает мяч воспитателю, называя жилище этого животного.

Медведю – берлога

Белке – дупло

Волку – логово

Птице – гнездо

Пчеле – улей

Человеку – дом

И т. д.





Игра «Я живу на...»

Цель игры: закрепить знания детей своего домашнего адреса, номер этажа, на котором живут, закрепить знание права на жильё, неприкосновенность жилища.

Ход игры: все встают в круг, воспитатель передаёт мяч ребёнку и говорит: «Я живу на ... этаже», ребёнок продолжает, называя свой этаж, и передаёт мяч соседу и т. д. Аналогично можно провести игру «Мой домашний адрес».

Игра «На одну букву»

Цель игры: закрепить умение находить предметы, которые начинаются на заданную букву. Выяснить, что знают это потому, что есть у детей право на образование, и они им пользуются.

Ход игры: Воспитатель просит детей оглядеть помещение в группе и назвать все предметы, которые начинаются на букву «К» (кубики, книги, краски, котёнок и т. д.)

Игра «Назови виды спорта»

Цель игры: закрепить виды спорта: летние, зимние, спортивный инвентарь. Уяснить, что занимаясь, спортом мы получаем здоровье, отдых.

Ход игры: Все встают в круг, передают друг другу мяч и называют: зимние виды спорта, летние виды спорта, спортивный инвентарь.





Игра «Прогулка по ручью»

Цель игры: закрепить право детей на отдых, учиться совместному отдыху.

Ход игры: на полу изображён ручеёк – то извилистый, то широкий, то узкий. Все дети – туристы. Они становятся друг за другом в цепочку, кладут руки на плечи впереди стоящему, расставляют ноги на ширине плеч впереди стоящему, расставляют ноги на ширину ручья в том месте, где начинается их путь, и передвигаются дальше все вместе, меняя ширину ног и направление движения, ступая по берегам ручья. Оступившийся становится в конец цепочки.

Игра «Спасатели»

Цель игры: Закрепление права на жизнь. Дети должны спасти игрушки, которые оказались на льдине (на острове, в горящем доме). На линии старта дети получают задание и инструкции по способу его выполнения.


Ход игры: 1. Встать в позицию «паучок», добежать до обруча, взять игрушку, положить её себе на живот и вернуться назад.

2. Встать парами, взяться за руки, добежать до обруча – «льдины», взять игрушку, положить её на руки и вернуться назад.

3. Встать парами. Взявшись за руки, добежать до обруча, взять игрушку и принести её на линию финиша, удерживая головами.

4. Встать парами. Добежать до обруча. Один из спасателей упирается руками в пол, другой кладёт на спину партнёра игрушку, берёт его за ноги, дети возвращаются к финишу.

Игра может проводиться в виде эстафеты. В этом случае используются два обруча. Если все движения отработаны, можно предложить детям самостоятельно выбрать «способ спасения» игрушки.





Игра «Я умею»

Цель игры: закрепить представление детей о праве на жизнь. Уточнить, что жизнь дана на добрые дела.

Ход игры: дети стоят в кругу и бросают мяч друг другу со словами «Я умею...», называя те добрые дела, которые они совершают по отношению к близким.

Игра «Найди себе пару»

Цель игры: закрепляем знания имён, учимся подбирать рифмующиеся имена.

Ход игры: воспитатель предлагает детям найти себе пару. Для этого кто-нибудь из ребят назовёт своё имя, а то, чьё имя, похоже (рифмуется) с названным, должны откликнуться. Например, Оля – Коля, Галя – Валя, Тома – Рома и т. д.

Игра - пантомима «Помогаю взрослым»

Цель игры: закрепить с детьми понятие обязанности.

Ход игры: ребёнок с помощью движений показывает, как он помогает родным по дому, а остальные дети внимательно наблюдают и отгадывают, что хотел «рассказать» их товарищ.

Игра «Моих родителей зовут...»

Цель игры: Закрепляем знания имени и отчества родителей.

Ход игры: дети, передавая друг другу мяч, быстро называют фамилию, имя, отчество мамы и папы.

Игра «Поводырь»

Цель игры: развивать чувство ответственности за другого человека; воспитывать доверительное отношение друг к другу.

Ход игры: в комнате разложены и расставлены предметы-препятствия. Дети распределяются по парам: ведущий, ведомый. Ведомый надевает повязку, ведущий ведёт его, рассказывая, как двигаться. Например: «Переступи через кубик», «Здесь стул, обойдём его». Затем ведущий и ведомый меняются ролями.

"Мама потерялась"

Цель: умение правильно согласовывать слова в предложении в родительном падеже, развитие словаря, закрепление обобщающих понятий "Дикие животные" и "Домашние животные".

В этой игре нам понадобятся картинки с изображениями диких и домашних животных и их детёнышей.

Детёныши потерялись, а мамы их ищут и никак не могут найти. Надо обязательно помочь мамам найти своих малышей.

Пример: Корова ищет... (телёнка). Вот телёнок.

Свинья ищет... (поросёнка).

Собака ищет... (щенка).

Кошка ищет... (котёнка)

Коза ищет... (козлёнка).

Овца ищет... (ягнёнка).

Лисица ищет... (лисёнка).

Зайчиха ищет... (зайчонка).

Волчица ищет... (волчонка).

Ежиха ищет... (ежонка).

Медведица ищет... (медвежонка).

Белка ищет... (бельчонка).

В конце игры можно спросить ребёнка, каких животных он поселил бы в лесу, а каких рядом с домом человека.

Как называются животные, которые живут в лесу?

Как называются животные, живущие рядом с человеком?



"Чьи покупки?"

Для этой игры понадобятся игрушечный заяц и мишка, мишка, пакет, фрукты и овощи. Можно использовать картинки с изображением овощей и фруктов или муляжи. Предложите ребёнку послушать, что случилось с зайчиком и мишкой в одной истории.

"Зайчик и мишка пошли в магазин. Зайчик купил фрукты, а а мишка - овощи. Продавец сложил их покупки в один пакет, и зайчик с мишкой теперь никак не могут разобраться, кто из них что купил". Поможем зайчику и мишке? Ребёнок по очереди достаёт из пакета все предметы и объясняет, чья это покупка. В конце игры подводим итог: "Что же купил зайчик? Какие фрукты он купил? Что купил мишка? Какие овощи он купил?"

В этой игре покупки могут быть самые разные: обувь и одежда, посуда и продукты питания.



"Незнайкины ошибки"

Цель: развитие слухового внимания, умение согласовывать слова в предложении в винительном падеже.

Расскажите ребёнку историю о том, как Незнайка ходил в осенний лес. Ему там так понравилось, что он поделился своими впечатлениями со своими друзьями, но допустил в рассказе ошибки. Нужно помочь Незнайке исправить его ошибки.

В осеннем лесу.

Я ходил в осенний лес. Там я видел серый заяц, рыжая белка, колючий ёж. Заяц ел морковку. Белка шелушила еловая шишка. Ёж бежал по лесная тропинка. Хорошо в осенний лес.

"Кто кого обгонит?"

Цель: формирование умения правильно согласовывать слова в предложении в винительном падеже.

Для этой игры понадобятся картинки с изображением животных, транспорта, людей или насекомых.

Заяц и черепаха... (Заяц обгонит черепаху).

Гусеница и змея... (Змея обгонит гусеницу).

Поезд и самолёт... (Самолёт обгонит поезд).

Мотоцикл и велосипед... (Мотоцикл обгонит велосипед).



"Федорино горе"

Цель: развитие внимания, слуховой памяти, умение согласовывать существительные в родительном падеже множественного числа.

Читаем отрывок из стихотворения "Федорино горе".

Затем просим ребёнка припомнить, какая посуда убежала от Федоры, и чего у неё теперь нет. Можно при этом рассматривать картинки с изображением посуды или использовать настоящую.

Вся посуда разбежалась!
У Федоры не осталось
Ни бидона, ни бутылок,
Ни беззубых, грязных... (вилки).
Нет покинутых сироток -
Чёрных, гнутых... (сковородок).
Нет запачканных грязнуль -
Битых, ломанных... (кастрюль).
Не видали близко люди
И осколков грязных... (блюдца),
Убежавших от букашек
Много дней немых... (чашек),
Скрывшихся от тараканов
Мутных, треснувших... (стаканов).
Как Федора ни смотрела,
Не нашла нигде... (тарелок).
Скрылся от Федоры ножик,
Нет больших столовых... (ложек).



Игры при заболеваниях дыхательной системы

"Пастушок дудит в рожок"

Цель. Укрепление круговой мышцы рта, тренировка навыка правильного носового дыхания при спокойно сомкнутых губах.

Материалы. Рожок, дудочка.

Ход игры. Попросите ребенка как можно громче подуть в рожок, дудочку, чтобы созвать всех коров. Покажите, что необходимо вдохнуть воздух через нос (рожок в носу) и резко выдохнуть.

"Шарик лопнул"

Цель. Восстановление носового дыхания, формирование углубленного дыхания, правильного смыкания губ, ритмирования.

Ход игры. Предложите ребенку "надуть шарик": широко развести руки в стороны и глубоко вдохнуть воздухом носом, выдуть его в воображаемый шарик через рот — "ффф...", медленно соединяя ладони под "шариком". Затем ребенок пусть хлопнет в ладоши — "шарик лопается". "Из шарика выходит воздух": ребенок произносит звук "шшш...", складывая губы хоботком и опуская руки на колени. "Шарик надувают" 2 - 5 раз. За старание ребенок получает фант. Следите, чтобы вдох ребенка был глубоким, а во время игры не возникало чрезмерного эмоционального возбуждения.

"Перышки"

Цель. Тренировка навыков правильного носового дыхания, укрепление мышц рта.

Материалы. Веревка, 2 стульчика, перышки.

Ход игры. Натяните веревку между стульями и привяжите к ней перышки. Посадите ребенка на расстоянии 50 см напротив перышек. Предложите ребенку по сигналу, сделав глубокий вдох, сильным выдохом сдуть одно перышко, а затем и другое, делая перед каждым выдохом глубокий вдох через нос. Чтобы осуществить сильный выдох, губы нужно сложить узкой трубочкой, а щеки надуть.



Болезни – штука неприятная. Особенно детские.

Дети очень не любят лечиться, поэтому, как только первые "горячие денечки" остаются позади, они требуют немедленного прекращения постельного режима, считая его делом скучным и совсем не обязательным. Стараясь разумно сдерживать боевой настрой, не забывайте о том, что ваша излишняя тревожность и озабоченность – далеко не самые хорошие лекари. И что жизнерадостные и бодрые малыши гораздо лучше справляются с инфекцией и быстрее поправляются, а некоторые **подвижные игры не только поддерживают хорошее настроение, но и умеют лечить!**

Когда ребенок заболевает, то это становится общей бедой. Неокрепший организм борется с болезнью, и мы всеми силами стараемся помочь ребенку: обследуем его у лучших специалистов, достаем эффективные лекарства, стараемся обеспечить покой. Это все правильно при сложном течении заболевания. Однако есть еще ряд моментов, которые ускользают от нашего внимания.

Так, очень важную роль играют психофизиологические особенности детского организма.

Психоэмоциональное состояние играет положительную роль в оздоровлении. Если у взрослых людей более 70% заболеваний имеют психосоматическую основу, т.е. заболевание является реакцией организма на наши эмоциональные проблемы, то дети зачастую "отвечают" болезнью на беспокойство и озабоченность родителей. А именно в таком состоянии мы пребываем, когда болеют дети. Этот негативный эмоциональный фон мешает выздоровлению ребенка.

Другая особенность организма ребенка — постоянный рост органов. Следовательно, развиваются интенсивнее те мышцы, к которым направлен более сильный приток крови, т.е. к органам, находящимся в движении. Кроме того, известно, что мышечная система в раннем возрасте имеет тесную связь с главными регуляторными механизмами. Ограниченное движение негативно сказывается не только на больном органе, но и на нервной, эндокринной и медиаторной системах в целом.

Ограничение движений (ребенок болеет или только что выздоровел, и ему нужен покой) влияет на нарушение осанки, ослабление функций дыхания, кровообращения.



Снижение естественной двигательной активности у детей ведет к уменьшению потока раздражений, возникающих во время движения и воспринимающихся нервными окончаниями кожи, мышц, суставов, в зрительных и слуховых анализаторах, идущих к коре больших полушарий головного мозга. В результате этого могут развиваться расстройства центральной нервной системы и внутренних органов: понижается эмоциональный тонус, ослабляется нервно-мышечный аппарат, слабее работают сердечно-сосудистая и дыхательная системы. А значит, ослабляется организм в целом, что ведет к более частым заболеваниям.

Эти наблюдения о роли движения в развитии и здоровье человека нашли отражение в целой области медицины — **лечебно-профилактической физкультуре**. Однако психика ребенка, особенно в раннем возрасте, устроена так, что малыша практически невозможно заставить целенаправленно выполнять какие-либо, даже самые полезные упражнения. Ребенку должно быть интересно заниматься.

Именно поэтому мы представляем **адаптированные, измененные в виде игры-упражнения по оздоровлению и профилактике заболеваний**. В результате использования лечебных игр мы не только лечим детей, но и способствуем всестороннему, гармоничному физическому и умственному развитию, формированию необходимых навыков, координации движений, ловкости и меткости. Игры, проведенные на свежем воздухе, закалывают организм, укрепляют иммунитет. Во время игры часто возникают неожиданные, смешные ситуации. Это вызывает искреннюю радость и у детей, и у родителей. Непринужденная веселая атмосфера не дает ребенку "уйти" в болезнь, позволяет родителям проявить к нему больше внимания и увеличивает совместное общение с детьми в атмосфере любви и заботы. Это является мощнейшим терапевтическим фактором.

Мы постарались подобрать как можно больше игр по каждому виду заболеваний. Легкие игры можно чередовать с более сложными, это позволит разнообразить занятия. Но следует учесть, что **оздоровительный эффект от игр возможен лишь при частых и длительных занятиях (3—4 месяца по 2—3 раза в день).**



Игры при заболеваниях дыхательной системы

"Мышка и Мишка"

Цель. Формирование глубокого ритмичного вдоха и выдоха, развитие координации движений, укрепление мышц позвоночника.

Ход игры. Родители показывают движения и произносят слова:

— У Мишки дом огромный.

(Выпрямиться, встать на носки, поднять руки вверх, потянуться, посмотреть на руки — вдох.)

— У Мышки — очень маленький.

(Присесть, обхватив руками колени, опустить голову — выдох с произнесением звука "шшш".)

— Мышка ходит (Ходим по комнате.)

В гости к Мишке,

Он же к ней не попадет.

Попросите ребенка повторить стишок с движениями 4—6 раз.

Следите за четкостью и координацией движений ребенка.

"Косари"

Цель. Развитие мышц плечевого пояса, формирование правильного дыхания, чувства ритма.

Ход игры. Предложите ребенку "покосить траву". Исходная поза: ноги на ширине плеч, руки опущены. Вы показываете, как "косить" и читаете стихи, а ребенок со слогом "зу" переводит руки махом в сторону (влево — выдох, затем вперед, вправо — вдох).

Зу-зу, зу-зу,

Косим мы траву,

Зу-зу, зу-зу,

И налево взмахну.

Зу-зу, зу-зу,

Вместе быстро, очень быстро

Мы покосим всю траву.

Зу-зу, зу-зу.

Затем предложите ребенку встряхнуть руки в расслабленном состоянии и повторить игру 3—4 раза.

"Поезд"

Цель. Улучшение функции дыхания, умение реагировать на сигнал.

Ход игры. Предложите ребенку отправиться в путешествие, превратившись в "вагончики" со всеми членами семьи. Стоящий впереди изображает паровоз. Эту роль может выполнить первый раз сначала взрослый. Он гудит и отправляется в путь.

"Вагончики" слегка сгибают руки в локтях. Подражая гудку ("гу, гу") они начинают двигаться вперед сначала медленно, затем ускоряют шаг и бегут. После слов взрослого "Поезд приехал на станцию" все замедляют ход и начинают двигаться задом до сигнала "Приехали".



Игры при заболеваниях сердечно-сосудистой системы:

"Пальчик о пальчик"

Цель. Уравновешивание нервных процессов, укрепление тормозных реакций, выполнение действий по команде, координация движений рук.

Ход игры. Ребенок сидит перед вами. Под вашу песенку повторяет за вами движения:

Пальчик о пальчик тук да тук, (Повторить 2 раза.)

Хлопай, хлопай, хлопай, хлопай! (Хлопают в ладоши.)

Ножками топай, топай! (Повторить 2 раза.)

Спрятались, спрятались (Закрывают лицо руками.)

Пальчик о пальчик тук да тук. 1 (Повторить 2 раза).

Игры после перенесенных инфекционных заболеваний:

"Зайчика-лаинька"

Цель. Развитие координации движений, повышение эмоционального тонуса, развитие чувства ритма и навыка выполнять команды.

Ход игры. Встаньте напротив ребенка и попросите его повторять движения в соответствии со словами песни:

Зайчика, поклонись,

Серенький, поклонись, (кланяется в разные стороны.)

Вот так, вот сяк поклонись.

Зайчика, повернись,

Серенький, повернись,

Вот так, вот сяк повернись. (Поворачивается, руки на поясе.)

Зайчика, топни ножкой, серенький, топни ножкой.

Вот так, вот сяк топни ножкой. (Топает по очереди каждой ногой.)

Взрослый следит за правильным выполнением движений.

Наблюдает, чтобы не было переутомления и перевозбуждения.



*Игры с мячом
для развития
речи детей*



Старший дошкольный возраст

Игра: "Скажи наоборот"

Цель: учить детей подбирать слова, противоположные по смыслу (антонимы); учить бросать мяч под углом, чтобы его мог поймать играющий, стоящий напротив.

Описание: взрослый бросает ребенку мяч с отскоком, называет слово и предлагает назвать слово, противоположное по смыслу: холодный - горячий, веселый - грустный, большой - маленький и т.д.

Игра: "Кто больше знает слов?"

Цель: закреплять навыки звукового анализа; учить попадать в горизонтальную цель, цель правой (левой) рукой с расстояния до 5-х метров.

Описание: взрослый предлагает детям подобрать слова с заданным звуком. Ребенок называет слово, берет мяч и бросает его в корзину. Знаком считается тот, кто больше забросил мячей в корзину:



Игра: "Назови одним словом"

Цель: закреплять обобщающие понятия и закреплять умение бросать мяч вверх с хлопком.

Описание: взрослый называет несколько предметов, предлагает назвать их одним словом и бросает ребенку мяч. Например: "Сорока, ворона, синица, воробей, грач. Кто это?" Ребенок отвечает на вопрос и бросает мяч взрослому или другому ребенку с поворотом кругом.

Игра: "Что делает?"

Цель: расширять глагольный словарь и закреплять умение точно перебрасывать мяч друг другу.

Описание: ведущий называет слово, дети подбирают к нему слова-действия, перебрасывая мяч друг другу через одного.

Например: что делает кошка? Мяукает, спит, ловит, ласкается, ест, сидит и т.д.





Игра: "Один-много"

Цель: закреплять правильное употребление существительных множественного числа в родительном падеже; закреплять умение передавать мяч из рук в руки, не прижимая его к груди (мяч необходимо захватывать ладонью с разведенными пальцами).

Описание: взрослый передает мяч одному из детей и предлагает продолжить фразу: "У меня один карандаш, а у тебя много (чего?) - карандашей. Ребенок принимает мяч, передает его взрослому и отвечает на вопрос.

Игра: "Загадки"

Цель: формировать навык образования сложных слов; закреплять умение отталкивать мяч пальцами рук, оценивая направление и рассчитывая силу толчка.

Описание: дети сидят полукругом на коврике. Взрослый предлагает отгадать слово, которое состоит из двух других слов. Тому, кто догадался и поднял руку, взрослый катит мяч, ребенок возвращает мяч взрослому и отвечает. Например: сам и летать = самолет; сам и варить = самовар.

**Игры для обучения
раннему чтению.
Игры со слогами**



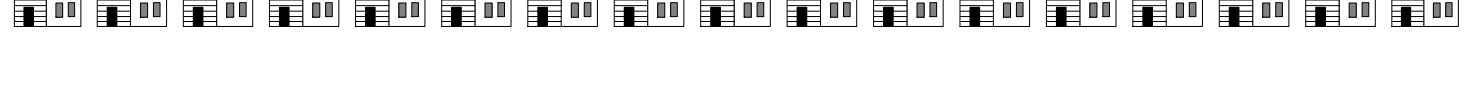


Как показывает практика, наиболее трудным моментом для ребенка является способ прочтения так называемого слога-слияния, состоящего из согласной и последующей гласной буквы. Это связано с тем, что одна и та же согласная буква в разных слогах может обозначать разные звуки – твердый или мягкий.

Если после согласной буквы стоит гласная А, О, У, Ы, Э, то согласный звук произносится как твердый, например в слогах НА, НО, НУ, НЫ, НЭ. Если после согласной буквы стоит гласная Е, Ё, И, Ю, Я, то согласный звук произносится как мягкий, например в слогах НЕ, НЁ, НИ, НЮ, НЯ. В последнем случае буквы Е, Ё, Ю, Я читаются как Э, О, У, А соответственно.

Безусловно, все эти тонкости языка пока еще непонятны малышу, да и в объяснениях нет необходимости. Лучше поиграть в слоги, не деля при этом слоги-слияния на буквы, а называя их целиком. Через несколько занятий малыш без всяких дополнительных объяснений поймет принцип чтения слогов-слияний и сможет по аналогии читать и другие слоги.

Поскольку слоги с гласными Е, Ё, Ю, Я являются наиболее трудными для чтения, начинать занятия можно со слогов, включающих в себя гласные буквы А, И, О, У, Ы, Э. В первое время старайтесь выбирать для игр слоги с одной гласной буквой: БА, ВА, КА, НА, ПА и т. д. После усвоения ребенком этой группы слогов можно переходить к слогам с другой гласной, например с буквой О: БО, ВО, КО, НО, ПО и т. д.





Желательно, чтобы ребенок в процессе игры называл

слоги сразу, а не по буквам. Здесь необходимо терпение:

пусть ребенок в начале обучения сколь угодно долго

вспоминает название слога или тянет первую букву, пока

не сообразит, как назвать следующую, лишь бы он не

делал остановки между ними и прочел слог слитно.

Если у малыша возникают трудности при узнавании или

прочтении слога, помогите ему одним из перечисленных

ниже способов. Предложите ребенку варианты правильного

ответа на выбор:

"Это БО или ПО?", "ПО? ПО? КО?" Возможно, малыш не

узнал или забыл одну из букв слога – в этом случае на-

зовите буквы сами, но не используйте при этом союз "и".

Правильнее спросить: "Н, О – что получится?" Иначе


говоря, не спрашивайте: "Н и О – что получится?" – это

разобьет единство букв и помешает ребенку правильно

сложить слог.

Когда и как играть в эти игры? В любое время, жела-





В гости

Цель: учиться читать слоги, сортировать их по согласной или гласной букве.


Материал: разноцветный картон, бумага для рисования, цветные карандаши или фломастеры, ножницы.



На альбомных листах нарисуйте буквы, "оденьте" их в нарядные одежды, нарисуйте им лица и ручки. Для первой игры достаточно сделать таким образом гласные буквы А, И, О, У, Ы и несколько согласных букв, например МуП.

Расскажите ребенку сказку о том, как буква М пошла гулять и по дороге встретила своих знакомых. По ходу сказки объясняйте, как буквы встречаются друг с другом, здороваются за руки, общаются. Сначала буква М встретила букву А, они взялись за руки и сказали: "МА".

Когда буква М встретилась с буквой О, они поздоровались и сказали: "МО". С буквой У буква М поздоровалась уже другим словом: "МУ". Взяв букву Ы за руку, буква М сказала: "МЫ". А при встрече с буквой И буква М произнесла "МИ".

Попросите ребенка повторить сказку, дайте ему возможность соединить буквы ручками друг с другом и произнести, как они здороваются. Такие же истории придумайте и с другими буквами. Например, они могут в паре петь песенки-слоги. Согласная буква может отправиться в лес по грибы или кататься на лифте, ходить в гости к подружкам – гласным буквам или в магазин и т. п.





Самолетики

Цель: запоминать слоги, учиться их читать, развивать координацию движений.

Материал: цветная или белая бумага, цветные карандаши или фломастеры.

На листах бумаги напишите слоги, которые ребенку нужно запомнить и научиться читать. Для этого достаточно 6–10 слогов. Разложите листы на полу – это будут аэродромы.


Сам ребенок будет играть роль самолета. Прочитайте стихотворение о самолете, сделайте вместе с малышом несколько движений-имитаций (расставьте руки в стороны, покачайте ими, как крыльями), погудите, как самолет...

Скомандуйте, на какой аэродром приземляться. Говорите от имени диспетчера: "Внимание! Объявляется посадка на аэродром "КЯ" – или другой слог.

После поменяйтесь ролями: пусть теперь ребенок называет слоги, на которые будет приземляться взрослый. Специально приземлитесь на неправильный аэродром – ребенок должен будет вас поправить.

Особый интерес эта игра вызовет у мальчика, поскольку ее сюжет соответствует темам мальчишеских игр. Чтобы она была интересна и девочке, переделайте ее, скажем, в игру о бабочках: вырежьте из цветной бумаги яркие цветы разной формы, напишите на них слоги, и пусть девочка-бабочка садится на них.

Для игры полезно выбирать слоги, схожие между собой – имеющие в составе одинаковые согласные или гласные буквы. Например, в одной игре используйте слоги ГУ, КУ, ДУ, МУ, НУ, ПУ ТУ, а в следующий раз напишите на аэродромах или цветочках слоги ВА, ВЕ, ВИ, ВО, ВУ, ВЫ.





Пение со слогами

Цель: запоминать слоги, развивать чувство ритма.


Материал: карточки со слогами.

Для того чтобы ребенок быстрее запомнил слоги, предложите ему петь их на мелодию любой детской песенки ("Чижик-пыжик", "Жили у бабуся. ..", песни из детских мультфильмов). Сначала вместо всех слогов в песне пойте слог ПЯ. Затем по очереди пойте изучаемые слоги. Помимо прочего, пение развивает чувство ритма, необходимое для формирования правильной речи.





Конфеты




Цель: сортировать слоги по согласной или гласной букве.

Материал: разноцветный картон, бумага для рисования, цветные карандаши или фломастеры, ножницы.

Вариант 1. Перед началом игры определите, какие слоги необходимо выучить с ребенком. Для одной игры не используйте более 20 слогов.

Из разноцветного картона вырежьте конфетки. На каждой напишите ее название – слог. На альбомных листах нарисуйте буквы, из которых состоят эти слоги, оденьте буквы в нарядные одежды, нарисуйте им лица и ручки. Чем ярче и забавнее будут выглядеть буквы, тем больший интерес они вызовут у малыша.

Расскажите ребенку, что буквы собрались на праздник, у них есть угощение – конфеты, но сами буквы не могут их поделить. Предложите малышу помочь буквам: пусть прочтет названия конфет и раздаст их. При раздаче соблюдайте правило: буква может получить только ту конфету, в названии которой она сама встречается. Например, букву У можно угостить конфетами "БУ", "ВУ", "ДУ", "КУ"; букве Т ребенок может предложить конфеты "ТА", "ТЕ", "ТО", "ТЫ"; конфетка "СА" может достаться букве С и букве А. Чтобы играть было интереснее, разговаривайте с ребенком от имени букв.







Вариант 2. Тот же прием можно использовать в игре в магазин. Приходить за покупками должны буквы: можете их озвучивать. Конфеты пусть продает ребенок. Сообщите ему условие: букве продают только те конфеты, в названии которых эта буква встречается.

Аналогичная этой игра в почту – используйте те же изображения букв. Дополнительно подготовьте письма для них. Для этого на конвертиках напишите слоги, состоящие из выбранных букв. Предложите ребенку разнести почту. Буква может получить только то письмо, в названии которого она есть.





Магазин

Цель: учиться определять первый и последний слоги в словах.


Материал: предметы, продукты, бумага для рисования, цветные карандаши или фломастеры, ножницы.

Разложите на прилавке разные предметы – ка-ран-даш, мы-ло, ба-нан, ча-сы, те-ле-фон. Подготовьте деньги для игры: на листочках бумаги напишите первые слоги названий предметов. Желательно подбирать предметы таким образом, чтобы их названия начинались со слога-слияния (согласная буква и последующая гласная). В нашем примере это КА, МЫ, БА, ЧА, ТЕ. Будут и лишние деньги – слоги-слияния, на которые нет предметов в магазине, например БУ и СА. Обратите внимание на то, что в этом и последующих упражнениях нужно подбирать такие слова, в которых произношение первого слога совпадает с его написанием (например, слово "вата" подходит, а "вода" – нет: произносится [вада]).

Продавец – взрослый, покупатель – ребенок. Главное условие: товар можно купить, только правильно назвав первый слог слова и заплатив продавцу соответствующие деньги.

После поменяйтесь ролями. При покупке иногда специально выбирайте неправильный слог. Продавец должен будет отказать и объяснить, почему он не может продать продукт за предложенные деньги.

В следующий раз в качестве денег используйте слоги, на которые заканчиваются названия предметов, например: кол-ба-са – СА; бул-ка – КА; ма-ка-ро-ны – НЫ; мо-ло-ко – КО; яб-ло-ки – КИ; кон-фе-ты – ТЫ и т. д.





КАРТОТЕКА

*"Игры на развитие
познавательной и
речевой активности
у детей дошкольного
возраста
от 5 до 7 лет"*



СОДЕРЖАНИЕ

Игра "Волшебный домик"

Игра "Что произойдет?"

Игра "Сказка"

Игра "Неоконченные рассказы"

Игра "Таинственное письмо"

Игра "Составь дорожку из квадратов"

Игра "Заверши начатое дело"

Игра "Детская лобознательность"

Игра "Соедини слова"

Игра "Спросить и угадать"

Игра "Угадай, что в ящике"

Игра "Что тебе больше понравилось?"

Игра "Придумай рассказ"

Игра "Вопрошайка"

Игра "Соедини значки и найди предмет"

Игра "Запомни и ответь"

Игра "Составь загадку"

Игра "Волшебный цветок"

Игра "Придумай слова"

Игра "Загадка"

Игра "Беседа"



Игра "Волшебный домик"

Цель. Формирование особенностей развития познавательной потребности у дошкольников.

Материал. 4 листа картона с изображением геометрических фигур (например, прямоугольников), количество от одного до четырех (фоновые листы). Под каждой фигурой – прорезь для подчеркивания. Кроме того, 8 листов картона, которые имеют изменения в одной из четырех фигур либо по форме (прямоугольник заменяется на треугольник – 4 листа), либо по цвету (красный прямоугольник заменяется на зеленый – также 4 листа).

Ход проведения. Ребенку предъявляется лист, обозначающий дом для разных зверушек, которые в ходе игры перечисляются либо взрослым, либо ребенком, если он достаточно активен.

Изображенные на листе фигуры означают окна домика, а прорезь под фигурой является местом, где ребенок может нарисовать "дорожку" для "жителя" этого домика. Проводить линию в прорези (рисовать дорожку) можно под любой фигурой по выбору, но на каждом листе только один раз.



Четыре фоновых листа предъявляются в определенной последовательности 2 раза, то есть одни и те же фигуры предлагаются 8 раз. Далее экспонируются листы с внесенными изменениями: сначала с измененной формой, причем меняющаяся фигура последовательно занимает различные места. Аналогичная игра проводится с фигурами с измененным

цветом.

В конце ребенка просят рассказать о наблюдаемых изменениях в цвете и форме фигуры. Детям с плохо развитой речью или недостаточно хорошо ориентирующимся в форме фигур предлагают заранее нарисованные прямоугольник, овал и треугольник, и дошкольника просят указать, какие фигуры были, а каких не было.

Игра "Сказка"

Цель. Развивать любознательность у дошкольников.

Ход проведения. Ребенку предлагается послушать сказку, но нужно выбрать одну из четырех: про сливу, яблоко, грушу и манго (последний объект должен быть не знаком ребенку). Ребенка спрашивают, какую сказку он хочет послушать.

Игра "Таинственное письмо"

Цель. Определение напряженности познавательной потребности.

Материал. "Письмо", в котором несколько слов зашифровано. Внизу листа прилагается шифр.

Ход проведения. За 5 минут до окончания занятия логопед говорит, что пришло письмо. От кого оно – неизвестно. Несколько слов в письме зашифровано. Внизу на листочке приложен шифр.

Каждому ребенку дается листочек с письмом. Под руководством логопеда расшифровывается первое слово. Расшифрованное слово отмечается на листочке. Через 10 минут логопед предлагает желающим расшифровать оставшиеся слова и узнать, от кого пришло письмо. Нежелающие могут сдать листочки.

Игра "Заверши начатое дело"

Цель. Определение степени выраженности познавательной мотивации, ее силы и устойчивости.

Материал. Две мыслительные задачи – проблемного и не проблемного типа.

Ход проведения. Предлагаются последовательно задача не проблемного (время выполнения – 2 минуты), затем проблемного типа (установленная продолжительность решения – 10 минут). В ходе решения задачи, в момент, когда она еще не решена, но ребенок уже втянулся в работу, под каким-либо предлогом деятельность приостанавливается. Предполагается, что возврат к нерешенной задаче осуществляется на основе возникающей познавательной мотивации.

Игра "Детская любознательность"

Цель. Выявление уровня развития любознательности, степени выраженности поисковой активности.

Материал. Несколько новых или давно спрятанных и забытых ребенком игрушек (кубики, машина и др.), одна игрушка с секретом (используется для того, чтобы поставить ребенка перед необычной проблемой), новая книга.

Ход проведения. Перед ребенком выкладывают игрушки, среди них помещается предмет с секретом, рядом выкладывают книгу. Ребенку предлагают поиграть. За ребенком наблюдают 15-20 минут. Затем ребенка спрашивают, с чем ему больше всего понравилось играть и почему.

Игра "Спросить и угадать"

Цель. Развитие степени выраженности любознательности, чувствительности к новому и неизвестному, способности к вероятностному прогнозированию.

Материал. Картинка с изображением какой-либо ситуации.

Ход проведения. Ребенку предлагается задать вопросы к картинке, а также попробовать угадать, что предшествовало этой ситуации (его причины) и что произойдет в дальнейшем (последствия). Выдвижение ребенком гипотез относительно причин и последствий событий свидетельствует о наличии способности к вероятностному прогнозированию.

Игра "Что тебе больше понравилось?"

Цель. Определение доминирования познавательного или игрового мотива в аффективно-потребностной сфере ребенка.

Материал. Несколько обычных, не слишком привлекательных игрушек, книга (сказка).

Ход проведения. Ребенка приглашают в кабинет, где на столике выставлены игрушки, и предлагают в течение одной минуты рассмотреть их. Затем подзывают его к себе и предлагают послушать сказку (незнакомую ребенку). На самом интересном месте чтение прерывают и спрашивают ребенка, чего ему в данный момент больше всего хочется: поиграть с игрушками или дослушать сказку.

Игра "Вопрошайка"

Цель. Развитие уровня вопросительно-исследовательской активности детей дошкольного возраста (от 4 лет).

Материал. Три картинки, представляющие собой рисунки завершающего этапа происходящих ранее действий и событий с действующими лицами, которые неизвестны для ребенка; головоломка, вербальная задача.

Ход проведения. Все задания проводятся индивидуально.

Первое задание. Логопед предлагает поиграть в "Вопрошайку" – задать как можно больше вопросов к картинке. Вводится элемент соревнования – выиграет тот, кто больше задаст вопросов. Сначала проводится пробная игра, чтобы ребенок понял ее условия. В случае недопонимания даются дополнительные разъяснения. После задавания вопросов ребенка просят составить рассказ по картинке. Если ребенок не объясняет содержание картинки, ему задаются вопросы.

Второе задание. Ребенку предлагается разобрать игрушку-головоломку. Затем просят собрать ее, что является неожиданным, так как сначала сообщалось только о разборе. В ходе решения задачи фиксируются рассуждения ребенка относительно путей поиска достижения правильного результата.

Третье задание. Ребенку предлагается угадать число (можно от 1 до 20 для детей 6-7 лет). Деятельность ограничивается такими условиями: можно задать не более 11 вопросов; вопросы должны быть такими, чтобы на них можно было отвечать "да" или "нет". Предоставляется возможность осуществить от 1 до 5 попыток (по желанию).

Игра "Запомни и ответь"

Цель. Развитие доминирующих мотивов умственной деятельности у старших дошкольников.

Материал. Текст рассказа, 6 схематических картинок, соответствующих содержанию текста и служащих опорой для запоминания.

Ход проведения. Логопед зачитывает текст рассказа и по ходу чтения выкладывает картинку соответствующего содержания. После прочтения задаются вопросы.

Игра "Составь загадку"

Цель: Развивать воображение, любознательность.

Задание 1: Предложить ребенку составить загадку о зонтике. Для подсказки все признаки следует расположить в 2 столбика:

На что предмет похож?	Чем отличается?
на гриб	несъедобный
на волчок	не крутится
на колокольчик	укрывает от дождя

Загадка

Как гриб, но съесть нельзя,
Как волчок, но не крутится,
Как колокольчик, но от дождя укроет.



Задание 2: Предложить ребенку составить загадку об очках.

Составные части	На что похоже?
дужки	на крючки
стекла	на лужи
оправа	буква "В"

Загадка

Две лужи на двух крючках,
похожи на букву "В".



Задание 3: Предложить ребенку составить загадку о коньках.

Коньки (что делают?)	Что является таким же или делает так же?
блестят	звезды
разрезают	ножи
мчат	кони

Загадка

Блестят, но не звезды,
Разрезают, но не ножи,
Мчат, но не кони.



Игра "Придумай слова"

Цель: Развивать творческое воображение, познавательную и речевую активность.

Задание 1: Предложить ребенку придумать слова, которые начинаются на буквы, входящие в состав слова лимон.

Например:

Л — лось М — молоко Н — нос

И — игла О — орел

Может быть несколько вариантов ответов.

Задание 2: Предложить ребенку придумать слова, которые начинаются на буквы, входящие в состав слова яблоко.

Например:

Я — ястреб Л — лев К — кот

Б — баран О — очки О — остров

Может быть несколько вариантов ответов.

Задание 3: Предложить ребенку за 1 минуту подобрать как можно больше слов, начинающихся на слог ко-.

Например: корова, корица, коза, косарь, кони, котел, король, конец, корень, коробка и т.д.

Задание 4: Предложить ребенку за 1 минуту подобрать как можно больше слов, начинающихся на слог ли-.

Например: лиса, липа, лилипут, ливень и т.д.

Игра "Беседа"

Цель. Выявление у ребенка наличия познавательной мотивации, направленности его интересов.

Ход проведения. Ребенку задается следующий перечень вопросов (предварительно заучиваются).

В какие игры любишь играть? Почему?

Во что чаще играешь? Почему?

Есть ли любимая игрушка?

В какие игры ты с ней играешь?

Чем любишь заниматься дома? А в детском саду?

Какое занятие нравится? Почему?

Любишь ли ты рассматривать (читать) книги?

Есть ли дома животные? Какие?

Ухаживаешь ли ты за ними?



Игра "Детская любознательность"

Цель. Выявление уровня развития любознательности, степени выраженности поисковой активности.

Материал. Несколько новых или давно спрятанных и забытых ребенком игрушек (кубики, машина и др.), одна игрушка с секретом (используется для того, чтобы поставить ребенка перед необычной проблемой), новая книга.

Ход проведения. Перед ребенком выкладывают игрушки, среди них помещается предмет с секретом, рядом выкладывают книгу. Ребенку предлагают поиграть. За ребенком наблюдают 15-20 минут. Затем ребенка спрашивают, с чем ему больше всего понравилось играть и почему.

Игра "Спросить и угадать"

Цель. Развитие степени выраженности любознательности, чувствительности к новому и неизвестному, способности к вероятностному прогнозированию.

Материал. Картинка с изображением какой-либо ситуации.

Ход проведения. Ребенку предлагается задать вопросы к картинке, а также попробовать угадать, что предшествовало этой ситуации (его причины) и что произойдет в дальнейшем (последствия). Выдвижение ребенком гипотез относительно причин и последствий событий свидетельствует о наличии способности к вероятностному прогнозированию.

Игра "Что тебе больше понравилось?"

Цель. Определение доминирования познавательного или игрового мотива в аффективно-потребностной сфере ребенка.

Материал. Несколько обычных, не слишком привлекательных игрушек, книга (сказка).

Ход проведения. Ребенка приглашают в кабинет, где на столике выставлены игрушки, и предлагают в течение одной минуты рассмотреть их. Затем подзывают его к себе и предлагают послушать сказку (незнакомую ребенку). На самом интересном месте чтение прерывают и спрашивают ребенка, чего ему в данный момент больше всего хочется: поиграть с игрушками или дослушать сказку.

Игра "Вопрошайка"

Цель. Развитие уровня вопросительно-исследовательской активности детей дошкольного возраста (от 4 лет).

Материал. Три картинки, представляющие собой рисунки завершающего этапа происходящих ранее действий и событий с действующими лицами, которые неизвестны для ребенка; головоломка, вербальная задача.

Ход проведения. Все задания проводятся индивидуально.

Первое задание. Логопед предлагает поиграть в "Вопрошайку" – задать как можно больше вопросов к картинке. Вводится элемент соревнования – выиграет тот, кто больше задаст вопросов. Сначала проводится пробная игра, чтобы ребенок понял ее условия. В случае недопонимания даются дополнительные разъяснения. После задавания вопросов ребенка просят составить рассказ по картинке. Если ребенок не объясняет содержание картинки, ему задаются вопросы.

Второе задание. Ребенку предлагается разобрать игрушку-головоломку. Затем просят собрать ее, что является неожиданным, так как сначала сообщалось только о разборе. В ходе решения задачи фиксируются рассуждения ребенка относительно путей поиска достижения правильного результата.

Третье задание. Ребенку предлагается угадать число (можно от 1 до 20 для детей 6-7 лет). Деятельность ограничивается такими условиями: можно задать не более 11 вопросов; вопросы должны быть такими, чтобы на них можно было отвечать "да" или "нет". Предоставляется возможность осуществить от 1 до 5 попыток (по желанию).

Игра "Запомни и ответь"

Цель. Развитие доминирующих мотивов умственной деятельности у старших дошкольников.

Материал. Текст рассказа, 6 схематических картинок, соответствующих содержанию текста и служащих опорой для запоминания.

Ход проведения. Логопед зачитывает текст рассказа и по ходу чтения выкладывает картинку соответствующего содержания. После прочтения задаются вопросы.

Игра "Волшебный цветок"

Цель. Изучение особенностей мотивационных предпочтений в выборе деятельности.

Материал. Выполненный из бумаги цветок с тремя лепестками, которые легко отрываются.

Ход проведения. Ребенку предлагается одновременно с отрыванием одного из трех лепестков цветка назвать вид деятельности, которым ребенку нравится заниматься больше всего в детском саду.

Игра "Загадка"

Цель. Развитие степени выраженности положительного эмоционального отношения к познавательной деятельности.

Материал. Лист с напечатанным текстом, в котором отдельные слова заменены квадратом, и набор картинок, служащих для расшифровки опущенных во фразах слов. Правильная расстановка картинок и последующий анализ и обобщение описанных в загадке признаков позволяют прийти к верной отгадке.

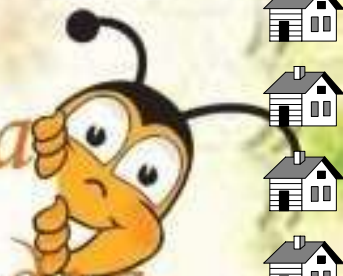
Ход проведения. Ребенку говорят: "Ты любишь отгадывать загадки? У меня есть необычная загадка (показывается текст). Посмотри, здесь есть слова и квадраты. Чтобы найти отгадку, нужно прочитать написанное и подставить в квадрат нужную по смыслу картинку". Взрослый вместе с ребенком рассматривает изображения, просит назвать их, в случае допущения ошибок в названии поправляет. Первое слово расшифровывается совместно. Если ребенок еще не владеет техникой чтения, фразы зачитываются взрослым. В случае прекращения деятельности по инициативе ребенка или категорического отказа от выполнения задания через 10 минут предпринимается повторная попытка привлечь ребенка к продолжению занятия.

Игра "Что произойдет?"

Цель: Развивать воображение, познавательную и речевую активность.

Задание: Предложить ребенку ответить подробно на предложенный вопрос. *Например:* Что произойдет, если оживут все сказочные герои? Что произойдет, если все животные начнут говорить человеческим голосом? Что произойдет, если дождь будет лить не переставая?

*Карточка игр на
развитие сенсорики для
детей младшего
дошкольного возраста.*



«Загадочные пуговицы»

Цель игры:

- Развитие умения узнавать и называть цвета.
- Развитие мелкой моторики пальцев рук.

Игровой материал:

Представлено полотно, разделенное на 4 сектора, разного цвета, к нему прилагается 4 пуговицы и 4 ленточки, каждая из которых соответствует определенному цвету сектора.

Ход игры: Воспитатель показывает ребенку панно, разделенное на 4 сектора разного цвета, он рассказывает, что это домики для пуговиц. Воспитатель обращает внимание на то, что каждая пуговица живет в домике своего цвета, и просит детей помочь найти пуговицам домик.

Взялись цвета мы изучать,
Ну и с чего же нам начать?
Есть чудо пуговицы у нас,
Помогут нам они сейчас
Мы в руки пуговицы возьмём
И дом по цвету им найдем.



«Волшебное поле»

Цель игры:

- Развитие умения узнавать и называть цвета.

Игровой материал: Круг с изображением 4 основных цветов, и стрелкой вверх, карточки основных цветов.

Ход игры: Воспитатель показывает ребятам круг с изображением основных цветов. Поясняя при этом, что это волшебное поле, на котором живут цвета. Далее детям раздаются карточки соответствующих цветов. Воспитатель поворачивает волшебное поле, стрелка находящаяся на нем указывает на какой либо цвет, а дети в свою очередь должны поднять карту этого цвета.

Есть у нас игра одна,
Очень круглая она,
Тот кружок наш разделен
Четыре цвета включает он
И ребята с ним играют
Все цвета, там изучают
Зеленый, красный
Желтый, синий
Все известны нам отныне.



«Радуга»

Цель игры:

- Развитие умения узнавать и называть цвета и размер предмета,
- Развитие мелкой моторики пальцев рук.

Игровой материал: Плоское панно, состоящее из двух частей, одна часть скреплена между собой, а другая разрезана на разные по цвету и размеру лучи.

Ход игры: Воспитатель кладет перед ребенком радугу одна половина лучей радуги целая, а вторая разрезана между собой на лучи. Задача ребенка подобрать лучи по цвету и размеру.

Радужная арка

У нас сияет ярко

Вот беда случилась с ней

Потеряла часть лучей

Лучи ребятки соберут

Все в порядок приведут

Станет радуга опять

Пуще прежнего сиять.



«Шарик»

Цель игры:

- Развитие умения узнавать и называть цвета,
- Развитие мелкой моторики пальцев рук.

Игровой материал: Плоские шарики 4 основных цветов, и 4 ленты аналогичных цветов к ним.

Ход игры: Воспитатель показывает детям четыре воздушных шарика основных цветов и четыре ленточки таких же цветов к ним. Детям предлагают попробовать к каждому шарiku подобрать ленточку того же цвета.

Красный, желтый, голубой,

Шар выбирай себе любой.

Чтобы шарик удержать

Нужно ленту привязать,

Мы в руки ленточки возьмем

И шар по цвету им найдем.



«Бабочка»

Цель игры:

- Развитие умения узнавать и называть цвета,
- Развитие мелкой моторики пальцев рук.

Игровой материал: Плоское панно с изображением бабочки, крылья бабочки разделены на 4 основных цвета. В них проделаны отверстия, в которые вставлены горловины от бутылок, к которым прикручиваются крышки подходящего цвета.

Ход игры: Воспитатель показывает бабочку, крылья которой четырех основных цветов, в них проделаны отверстия, в которые вставлены горловины от бутылок. Нужно украсить крылья бабочки, прикрутив крышки, лежащие в предлагаемом детям поддоне к горловинам. Цвет крышки должен соответствовать цвету крыла бабочки.

Появилась перед нами

Бабочка – красавица.

Будем с бабочкой играть,

Цвет крышек к крыльям подбирать.



«Карусель»

Цель игры:

- Развитие умения узнавать и называть цвета,
- Развитие мелкой моторики пальцев рук,
- Развитие различать предметы один – много.

Игровой материал: Внешний вид шпильки из под ногтей, верхний и нижний сектор разделены на 6 цветов: 4 основных, черный и белый. К верхнему сектору прикреплены мешочки (цвет мешочков соответствует цвету сектора, к которому он прикреплен), в мешочках находятся кубики.

Ход игры: Детям предлагается дидактическое пособие «карусель», верхний сектор которой разделен на 6 цветов. К каждому из которых прикреплен мешочек, в котором лежат кубики (цвет кубиков и мешочка соответствует цвету сектора). Задача детей развязать мешочки, вынуть кубики, и поставить их на сектор соответствующего цвета.

Закрутилась карусель,

Ну давай играть скорей.

Кубик ставим на свой цвет,

Будет правильный ответ?



«Занимайка»

Цель игры:

- Развитие сенсорного восприятия,
- Развитие мелкой моторики пальцев рук.

Игровой материал: Пособие представлено в виде ширмы, на деревянный каркас которой прикреплены различные игры на развитие сенсорного восприятия, мелкой моторики.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям многофункциональное дидактическое пособие «занимайка», которое состоит из различных дидактических игр.

«Гусеница» на развитие сенсорного восприятия и мелкой моторики;

«Мешочки» на развитие тактильного восприятия;

«Колечки» на развитие мелкой моторики;

«Ленточки» на развитие мелкой моторики и сенсорного восприятия;

«Разноцветные палочки» на развитие сенсорного восприятия и мелкой моторики.

«Осьминог» на развитие мелкой моторики.

Чудо ширма есть у нас,

Поиграем с ней сейчас!

«Яблонька»

Цель игры:

- Развитие сенсорного восприятия,
- Развитие мелкой моторики пальцев рук.

Игровой материал: Пособие представлено в виде игрового панно с изображенной яблонькой, в панно проделаны отверстия, в которые вставлены горловины от бутылок, к которым прикручиваются крышки (яблочки).

Ход игры: Воспитатель предлагает детям панно с изображенной на ней яблонькой, и контейнер с крышками разных цветов, ребенку предлагается подобрать яблочки определенного цвета (красные, желтые). Дети берут крышки и прикручивают их к горловинам.

Будем с крышками играть,

Разные яблочки собирать.



«Волшебные колпачки»

Цель игры:

- Развитие сенсорного восприятия,
- Развитие слухового внимания,
- Развитие мелкой моторики пальцев рук.

Игровой материал: Представлены панно с изображением снеговиков, цветов, и т.д. В нем находятся отверстия, в которые вставляются горловины от бутылок. К ним дети прикручивают крышки.

Ход игры: Воспитатель рассказывает, что снеговик спешил в гости, но споткнулся и потерял один комочек. Нужно помочь снеговикам, воспитатель обращает внимание на то, что комочки у него белого цвета.

Воспитатель с детьми рассматривают картинку с изображением цветов, и обращают свое внимание на то, что у цветов нет серединки, он предлагает ребятам подобрать крышку, соответствующую по цвету каждому цветочку, и прикрутить ее к горловине.

«На что похожа фигура?»

Цель:

- Воспитывать умение у детей группировать предметы по форме.

Игровой материал: Вырезанные из плотного материала геометрические фигуры 4 основных цветов.

Ход игры: Детям предлагаются геометрические фигуры – круг, треугольник, квадрат. Взрослый называет их. Просит детей найти предметы в комнате или на улице, похожие на эти фигуры. По возможности дает детям обвести руками по контуру эти предметы (мяч, обруч, кубик, тарелку, аквариум и т.д.).

«Спрячемся от дождика»

Цель:

- Воспитывать умение у детей группировать предметы по форме.

Игровой материал: Предварительно изготавливаются геометрические фигуры и три рисунка зонтиков. Взрослый выкладывает под каждый зонтик по одной геометрической фигуре, это образец для детей.

Ход игры: Игровая ситуация: «В теплый солнечный денек вышли геометрические фигурки погулять. Как вдруг на небе появилась огромная серая туча, закрыла солнышко и пошел дождик. Квадратикам, кружочкам и треугольникам надо спрятаться от дождя, чтобы не промокнуть. А куда же спрятаться?»

«Выбери пуговицы»

Цель:

- Воспитывать умение группировать предметы по величине.

Игровой материал: 2 коробочки, большая и маленькая, пуговицы разные по величине (большие и маленькие)

Ход игры: Педагог вместе с детьми раскладывает пуговицы на группы: самые большие, большие, маленькие и т.д. Рассматривая размеры пуговиц, сравнивает, прикладывает пуговку к пуговке. Взрослый активизирует речь детей.

«Найди домик»

Цель:

- Воспитывать умение различать предметы по величине.

Игровой материал: Изготовленные из картона домики разной величины, изготовленные из картона зайчики разной величины.

Ход игры: Воспитатель рассказывает ребятам, что зайчики потерялись и не могут найти свой домик. Педагог предлагает ребятам помочь зайчикам, найти каждому домик.





Развитие общей моторики:

динамические паузы (подвижные игры)



Зарядка на грядке

[Зарядка на грядке] Повторяй за мной зарядку. (Шаги на месте)
В ней звук [С] пришёл на грядку. (Присесть, руки вытянуть
вперёд. Затем - встать.)

Вот - свекла, (отвести в сторону правую руку),

А вот - салат (отвести в сторону левую руку).

Урожаю каждый рад! (Поднять руки через стороны вверх.)

Здесь - капуста (округлить руки над головой),

Артишок (опустить округлённые руки вниз).

Сельдерея корешок. (Наклониться вниз, руки к полу.)

Всё, что вырастили мы (Выпрямиться, развести обе руки в стороны),

Пригодится до весны! (Руки на пояс, попрыгать на месте.)



Мы увидели цветочек

[шмель] Мы увидели цветочек (Посмотреть из-под руки.)

Отогнули лепесточек. (Соответственно.)

Ой! А там мохнатый шмель! (Испугались, руки - к щекам.)

- Ты зачем в цветочек сел? (Присесть на корточки.)

Шмель проснулся, потянулся. (Соответственно)

Он обиделся, надулся: (Соответственно).

- Ну, зачем меня пугать?! (Погрозить пальцем.)

Я бы мог ещё поспать! (Руку под щеку.)



Волчище (подвижная игра)

(Один ребёнок - «волк»)

[Волчище] У волчища - жёлтые глазищи. (Округлённые пальцы к глазам, как очки.)

У волчища - сильные лапищи. (Пальцы сжать в кулаки.)

У волчища - острые когтищи. («Цапки-царапки»)

У волчища страшные зубищи. (Показать «оскал».)

Волк прячется в тёмном урочище. (Присесть, руки над головой)

- Кого ты, волчище, ждёт ещё?

Вас! Догоню, догоню всех сейчас! («Волк» догоняет, дети разбегаются.)

Собираем урожай

[Урожай] Раз, два, три, четыре. (Шаги на месте.)

Апельсин дадим мы Ире. (Вытянуть руки вперёд, ладонями вверх.)

Пять, шесть, семь, восемь. (Шаги на месте.)

Ананас у Сени спросим. (Манящее движение: «Дай, дай!»)

Девять, десять, - завернём. («Моталочка» руками.)

Айву Боре отнесём. (Вытянуть руки вперёд, ладонями вверх.)

Вот на грядке, посмотри: (Наклон вперёд, руки - к полу. Затем немного приподняться и посмотреть из-под руки, сложенной «козырьком».)

Есть арбузы: (Округлить руки перед собой, сцепив пальцы.)

Раз, два, три. (Посчитать арбузы, указывая на них пальцем.)

А на ветке - абрикос. (Потянуться руками вверх.)

Он на солнце так попрос! (Развести руки в стороны.)

Ты за ним тянись, тянись, (Подняться на носочки, потянуться вверх.)

Но, смотри, не оступись! (Быстро присесть на корточки, руки - пол.)





Осенний ветер и деревья.

[Осенний ветер]

Осенний ветер деревья качал, (Покачаться из стороны в сторону.)

К земле низко-низко их пригибал. (Наклониться вперёд.)

Склонились ветки к самой земле. (Упереться руками в пол.)

Кланялись ветки тебе и мне. (Поклоны с рукой.)

Ветер утих, - (Выпрямиться.)

Вновь стройны и упруги (Руки вверх.)

И не страшны им ветер и вьюги. (Потянуться вверх, встав на носочки.)



Ветер северный подул

[Ветер] Ветер северный подул: «С-с-с-с-...»

Все листья с липы сдул. (Присесть.)

Дождик стал по ним стучать: «Кап-кап-кап, кап-кап-кап!»

(Попрыгать на месте.)

Снег потом припорошил, (Движения руками вперёд-назад.)

Одеялом их накрыл. (Руки над головой «домиком».)



Зайки на зарядке.

[Зайки на зарядке.] Скачут, скачут по лесочку (Руки возле груди, словно лапки зайцев, прыжки на двух ногах.)

Зайцы, - серые клубочки. (Прыжки на двух ногах из стороны стороны.)

Прыг-скок, прыг-скок, - (Прыжки на двух ногах вперёд-назад)

Встал зайчонок на пенёк. (Встать прямо.)

Всех построил по порядку. (Приставные шаги.)

Стал показывать зарядку: (Руки - вперёд, вверх, вниз.)

«Раз! Шагаем все на месте! (Шаги на месте.)

Два! Руками машем вместе! (Прямыми руками перед собой - «ножницы».)

Три! Присели, дружно встали. (Соответственно.)

Все за ушком почесали. (Соответственно.)

На «четыре» - потянулись. (Вытянуть руки вверх, потянуться.)

Пять! Нагнулись и прогнулись. (Соответственно.)

Шесть! Все встали снова в ряд. (Выпрямиться.)

Зашагали, как отряд». (Шаги на месте.)



Утиная зарядка

[Утята] Вышли утки на зарядку. (Шаги на месте.)

Лапки на мысок, на пятку. (Соответственно.)

Покружились всей гурьбой. (Покружиться на месте.)

Покрутили головой. (Соответственно.)

Вправо - влево, вправо - влево. (Повороты головы, не поднимая плеч.)

Это делают умело. (Руки на пояс, к плечам, вверх.)

Крыльшками хлопают. (Помахать руками, как крыльями.)

Лапочками топают. (Соответственно.)

Ходят важно, вперевалку. (Соответственно.)

Прыгают через скакалку. (Попрыгать на двух ногах.)

Вот, ещё один прыжок, (соответственно)

И уселись на песочек. (Сели на свои места.)

Зелёные глаза страха

[страх] У страха глаза - вот такие! (Показать руками «огромные глаза».)

Зелёные и большие. (Развести руки в стороны.)

Совсем, совсем как у волка, (Показать «волчьи когти».)

Когда он пугает без толку. (Погрозить пальцем.)

Прогоним мы волка под ёлку. (Потопать ногами.)

Не станем бояться мы волка! (Помотать головой.)



Кто за кем крадётся?

[котенок и цыпленок] Цыплёнок на цыпочках крался за кошкой.
(Маленькие, семенящие шажочка.)

А кошка на цыпочках шла за Антошкой. (Мягкие кошачьи шаги.)
Антошка на цыпочках двигался к дому. (Соответственно.)
Теперь повернёмся, пойдём по другому. (Развернуться и идти в
другую сторону.)

На пятках за кошкой плетётся Антошка, (соответственно)
За бедным цыплёнком - усатая кошка. («Кошачьи» шаги.)
Цыплёнок от страха забрался в корзину. (Присесть, обхватив
колени руками.)

Сердитая кошка выгнула спину. (Опираясь руками о пол, вы-
гнуть спину.)



Цок, цок, цок!

[лошадь с жеребенком] Громко цокают копытца: (Шаги на
месте.)

По мосту лошадка мчится. (Поскакать, как лошадка.)
Цок, цок, цок! За ней вприпрыжку. (Подскоки на месте.)
Жеребёнок и мальчишка. (Бег на месте, высоко поднимая
колени.)

Цок - копытца жеребёнка. (Топнуть правой ногой.)
Цок - каблук о доски звонко. (Топнуть левой ногой.)
Понеслись, - лишь пыль клубится. («Моталочка» руками.)
Всем пришлось посторониться. (Попятиться на пятках назад.)



Жабы

[жабы] Жабы вышли на лужок. (Шаги на месте.)

Жабы встали все в кружок. (Пошагать по кругу.)

Важно подняли головки: (Соответственно.)

«Посмотрите, как мы ловки! (Повороты головы вправо - влево)

Любим нюхать мы цветочки, (Из кисти руки - «цветок». Втянуть носом воздух, наклоняясь и нюхая «цветок»)

Спать ложимся под листочки. (Руки сложить и положить под щёчку.)

Ловим мушек и жуков. (Похлопать ладошка о ладошку: то правая, то левая рука сверху.)

Убегаем от врагов. (Бег на месте.)

Быстро плаваем в воде, (Движения руками, как при плавании.)

Вы найдёте нас везде!»



Снежинки

[снежинки] Закружились, завертелись белые снежинки.

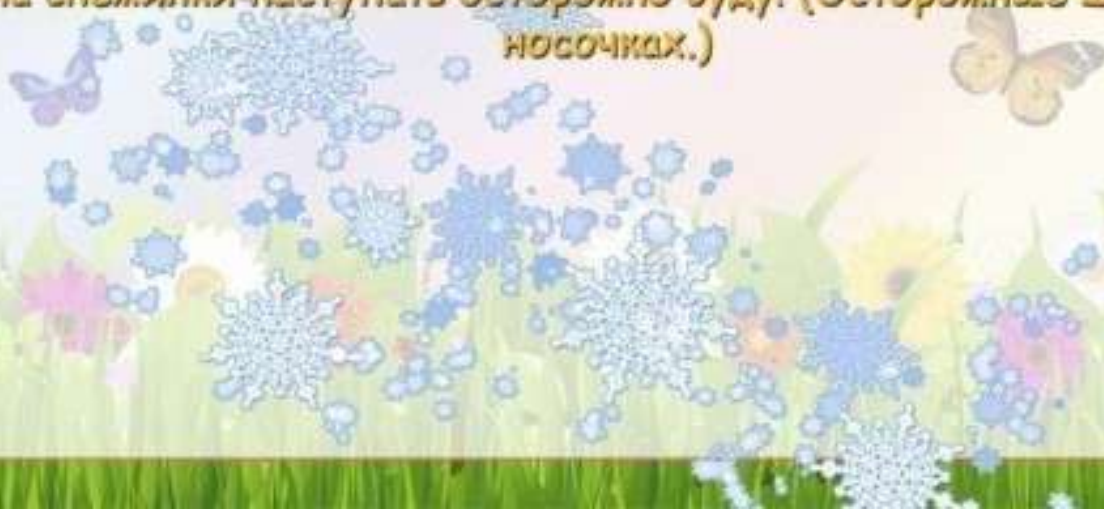
(Покружиться на месте.)

Вверх взлетели белой стаей лёгкие пушинки. (Подняться на носочки, руки - вверху.)

Чуть затихла злая вьюга. - (Опустить руки вниз, встать прямо.)

Улеглись повсюду. (Развести руки в стороны.)

На снежинки наступать осторожно буду! (Осторожные шаги на носочках.)



Солнышко

[Солнышко] Солнышко, солнышко, в небе свети! (Встать на носочки, потянуться вверх, вытянув руки.)

Яркие лучики к нам протяни. (Вытянуть руки вперёд, ладонями вверх.)

Ручки мы вложим в ладошки твои. (Ребёнок берётся за руки взрослого.)

Нас покружи, оторвав от земли. (Покружиться, крепко держась за руки.)

С солнышком водим мы хоровод. (Держась за руки, спокойным шагом поводить «хоровод»)

Солнышко с нами по кругу идёт. (Покружиться в паре.)

Хлопают радостно наши ладошки. (Соответственно.)

Быстро шагают резвые ножки. (Шаги на месте.)



Кот Тимоша и мыши

[Кот Тимоша и мыши] Кот Тимоша жил на крыше. (Подняться на носочки, руки тянуть вверх.)

Ниже в доме жили мыши. (Наклон вперёд, руками коснуться пола.)

По стене взбирались мыши. (Руки «взбираются» по ногам: от щиколотки - к бедру.)

Не боюсь кота на крыше. (Выпрямиться, руки на пояс.)

Караулил кот мышей, (Вкрадчивые шаги кота.)

Вынув пробки из ушей. (Ладони к ушам, прислушаться.)

Кот готовил мышеловки. (Обхватить себя руками за плечи.)

Но мышата были ловки! (Руки на поясе. Прыжки на месте на двух ногах.)

Спрятавшись за спину Тишки. (Ладони перед лицом «ширмочкой».)

В прятки с ним играли мышки. (Выглядывать из-за рук то с одной, то с другой стороны.)

Спасибо зиме!

[дети на лыжах] Вот палки. (Вытянуть руки вперёд.)

Вот лыжи. (Нагнуться, руки к полу.)

Вот снег, (Руки в стороны.)

Вот - лыжня. (Руки вниз.)

На лыжные гонки

Спешит ребятня. (Бег на месте.)

Все весело, дружно

Бегут по лыжне. (Имитация лыжного шага.)

За солнце, за лыжи, - (Руки вверх, вниз.)

Спасибо зиме! (Резко выбросить руки вверх.)

Зимний день

[Зимний день] Зимний день такой холодный. (Поёжиться, хлопнуть себя по плечам.)

Греем руки мы вот так: Х-х-х-... (Соответственно.)

Воробью насыплем крошки. (Щепотью правой руки.)

Он обрадуется так! (Похлопать в ладоши.)

Мы попрыгаем немножко, (Прыжки на месте.)

Пробежимся по снежку. (Соответственно)

Постучим нога о ножку, (Соответственно.)

Поваляемся в снегу. (Покататься по коврику.)

Облако

[Облако] Беленькое облако (Округлить руки перед собой, сцепив пальцы.)

Поднялось над крышей. (Не расцепляя пальцев, поднять округлённые руки над головой.)

Устремилось облако (Выпрямить руки над головой.)

Выше, выше, выше. (Несколько раз потянуться руками вверх, приподнимаясь на носочки.)

Взлетело это облако (Плавное покачивание из стороны в сторону: руки над головой.)

