



Г.С. Швайко

ИГРЫ И ИГРОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ
ДЛЯ РАЗВИТИЯ РЕЧИ



Г.С.Швайко

ИГРЫ И ИГРОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ РАЗВИТИЯ РЕЧИ

(Из опыта работы)

Под ред. В. В. Гербовой

МОСКВА «ПРОСВЕЩЕНИЕ» 1983

ОГЛАВЛЕНИЕ

От редактора	3
Игры и упражнения на расширение ориентировки в окружающем и формирование словаря	8
Игры и упражнения по звуковой культуре речи	42

Галина Семеновна Швайко

ИГРЫ И ИГРОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ РАЗВИТИЯ РЕЧИ

Редактор Т. Б. Слизкова
Художники Е. В. Виктор, В. Д. Овчининский
Художественный редактор А. Л. Кашеков.
Технические редакторы М. М. Широкова, Г. В. Субочева.
Корректор В. И. Громова

ИБ № 7266

Сдано в набор 31.03.83. Подписано к печати 25.11.83.
Формат 60×90¹/₁₆. Бум. офсет. № 2. Гарнит. школ.
Печать офсет. Усл. печ. л. 4,0. Усл. кр. отт. 17,0. Уч.-изд. л.
4,06+0,22 обл. Тираж 510 000 экз. Заказ 634. Цена 35 коп.

Ордена Трудового Красного Знамени издательство
«Просвещение» Государственного комитета РСФСР по делам
издательств, полиграфии и книжной торговли.
Москва, 3-й проезд Марьиной рощи, 41.

Смоленский полиграфкомбинат Росглавополиграфпрома
Государственного комитета РСФСР по делам издательства,
полиграфии и книжной торговли. Смоленск-20, ул. Смолья-
нинова, 1.

Швайко Г. С.

III 33 Игры и игровые упражнения для развития речи:
(Из опыта работы) /Под ред. В. В. Гербовой. — М.: Про-
свещение, 1983. — 64 с., ил.

В книге представлены дидактические игры и упражнения на ознакомление с окру-
жающим, обогащение и активизацию словаря, формирование правильного звукопроиз-
ношения для детей старшего дошкольного возраста.

Большую часть игр и упражнений воспитатель может использовать как на занятиях
по развитию речи, так и вне их с целью закрепления программного материала.

III 4305000000—788 18—83
103(03)—83

ББК 74.113.8
372

ОТ РЕДАКТОРА

В «Основных направлениях экономического и социального развития СССР на 1981—1985 годы и на период до 1990 года» намечено обеспечить дальнейшее развитие системы на-
родного образования¹.

В документах XXVI съезда КПСС с исчерпывающей яс-
ностью определены задачи школы в современных условиях.
Одна из первоочередных задач — добиваться глубокого и
прочного усвоения школьниками знаний в соответствии с
программами, научить каждого учащегося рационально поль-
зоваться ими, овладевать соответствующими умениями и навы-
ками. Решение задач, поставленных партией, должно начи-
наться с детского сада — этого первого звена в системе народ-
ного образования.

В ряду условий, обеспечивающих успешное осуществление
этих задач, следует назвать совершенствование процесса
обучения на занятиях и во время самостоятельной деятель-
ности ребенка; постоянный поиск педагогом новых приемов,
позволяющих детям с интересом и качественно усваивать
программный материал. Результаты подобного поиска в
области развития речи детей 5—7 лет обобщены в данной
книге. Автор пособия, педагог с 30-летним стажем работы
в детском саду, разработала игры и упражнения, которые
условно можно объединить в две группы: 1) игры и упражне-
ния, направленные на совершенствование ориентировки ребен-
ка в окружающим и формирование словаря; 2) игры и упраж-
нения, способствующие совершенствованию работы по воспи-
танию звуковой культуры речи у детей дошкольного возраста.

В книгу вошло тридцать четыре игры, ценность которых
заключается в том, что они помогают детям освоить наиболее
сложный программный материал, закрепить его на занятиях
и во внеучебное время. Каждая игра самостоятельна, имеет
свои учебные задачи. В то же время все игры выстроены
так, что четко прослеживается тенденция к усложнению
заданий, методов и приемов, а также словарного материала.

Остановимся подробнее на обеих группах игр.

Ознакомление с окружающим и формирование словаря.
Слово — основная единица языка, и совершенствование рече-
вого общения невозможно без расширения словарного запаса.
Словарная работа тесно связана с ознакомлением ребенка
с миром вещей, явлений, их свойствами, качествами. От
объекта к слову и от слова к объекту — два взаимосвязанных
подхода, которые использованы автором при разработке игр.

Известно, что, знакомясь с огромным количеством вещей,
которые их окружают, дети путают предметы, сходные по

¹ См.: Материалы XXVI съезда КПСС. М., 1981, с. 181.

назначению и похожие внешне: чашка — стакан — кружка; платье — сарафан; портфель — ранец и т. п. Научить детей различать сходные предметы, правильно называть их, определять назначения помогает игра «Переезжаем на новую квартиру», которой открывается первый раздел книги.

Практические работники знают, как трудно научить ребенка описывать предмет, учитывая всю совокупность признаков, как сложно ему осваивать последовательность описания, избегать повторов. Именно эти трудности и помогает преодолеть игра «У кого какой предмет?», направленная на обучение детей приемам сравнения двух одинаковых по названию, но внешне различных объектов (две чашки, две пуговицы и т. п.), способствующая активизации в речи дошкольников слов, наиболее точно характеризующих цвет, размер, форму предметов.

В игре «Ателье» дети, опираясь на опыт, полученный в игре «У кого какой предмет?», упражняются в умении интересно и подробно описывать предметы одежды, характеризуя ткань (шелковая, шерстяная, фланель, ситец) с точки зрения фактуры (толстая, прозрачная, шероховатая), расцветки (клетчатая, в полоску, в рубчик, цветами, однотонная). Эту игру удобно проводить после целевых прогулок в ателье (пошивочную мастерскую), перед занятиями по обучению рассказыванию типа «Демонстрация моделей одежды», «Выставка национального костюма».¹ (Представляя зрителям модель одежды, ребенок — художник-модельер использует в своем описании слова, освоенные с помощью игры «Ателье».)

Как известно, мышление неотделимо от речи. Поэтому развитию речи детей должно постоянно сопутствовать овладение мыслительными операциями. Уже в игре «У кого какой предмет?» дети обучаются способам сравнения двух объектов, а в игре «Ателье» упражняются в классификации одежды. Умения группировать и классифицировать предметы совершенствуются с помощью игровых упражнений «Каждую птицу на свое место» и «Отвечай быстро». Параллельно закрепляется труднейший программный материал: на ознакомление с образом жизни, особенностями животных и птиц; дошкольники учатся осознанно использовать обобщающие слова типа *звери, насекомые; дикие, домашние, морские животные; хищные, водоплавающие, болотные птицы*.

Умение сравнивать, классифицировать, обобщать проявляется в логической четкости, доказательности речи. Поэтому автором предусмотрено упражнение детей в употреблении сложных синтаксических конструкций с сочинительной и подчинительной связью. Так, одна из целей упражнения «Каждую птицу на свое место» — обучение детей использо-

ванию сложноподчиненных предложений («Я считаю, что лебедя надо разместить рядом с уткой, потому что утка, как и лебедь, водоплавающая птица»).

Для будущих школьников очень важно уметь учитывать совокупность признаков предмета или явления. Это умение потребует для решения задач, отгадывания и составления загадок, для правильного описания сюжетной картины и т. п. Для развития такого умения автор предлагает две игры, отличающиеся новизной и оригинальностью. Особенно хороша игра «Угадай по описанию», вооружающая детей способами распознающего наблюдения. Вниманию ребенка предлагаются пять изображений, например пять снеговиков (пять бабочек, пять петрушек, пять матрешек и т. п.). Каждый снеговик имеет одинаковые и разные признаки с остальными четырьмя. Педагог дает описание по одной из картинок, а дети должны отгадать, о котором из снеговиков он рассказывает.

Вторая игра «За покупками в магазин» — разновидность первой, но в ней дети упражняются в нахождении предмета по описанию новым способом — путем исключения ряда признаков («Купи мне мяч не синий и не маленький»).

В первой группе игр особое место занимают игры и упражнения на различение цвета. Они помогают познакомить дошкольника с общепринятой систематизацией цветовых тонов и оттенков, включающей как переходные фазы от одного цветового тона к другому, так и варианты одного цвета по его насыщенности. Эти игры чрезвычайно важны, так как исследования, проведенные советскими учеными, показывают, что ребенок, воспринимая цвет в окружающей обстановке, рисуя цветными карандашами и красками, вместе с тем понять без соответствующего обучения систематизацию цветовых тонов и оттенков не может. Детские работы (рисунки, аппликации), хотя и воспроизводят цвета в самых различных сочетаниях, не отражают их взаимосвязи в цветовом круге.

Специальные приемы, упражняющие детей в подборе и группировке цветовых тонов и оттенков, значительно обогащают детскую речь. А это, в свою очередь, делает совершеннее процесс восприятия цветовых тонов. Разработанные Г.С.Швайко игры расположены в том же порядке, в каком старших дошкольников знакомят с цветом на занятиях по изобразительной деятельности. Это прямой выход в межпредметные связи, ибо данные игры могут быть использованы как на занятиях по развитию речи, так и на занятиях рисованием, аппликацией, конструированием. Они могут проводиться в одно время с занятиями по изобразительной деятельности, а могут опережать или завершать их. Так, чтобы нарисовать улицу в дневное и вечернее время, дети должны уметь объединять цвета в группы «светлые» и «темные». Поупражнять их в этом можно посредством игрового упражнения «Футболисты».

¹Гербова В. Составление описательных рассказов. — Дошкольное воспитание, 1981, № 9, с. 28.

Перед рисованием и аппликацией «Цветных страничек» целесообразно провести игру «Цветное лото» и упражнение «Оденем кукол». Дети с большим интересом и разнообразнее (в плане цветового решения) изображают жар-птицу, если перед этим их учили различать холодные и теплые цвета (игры «Составь букет» и «У кого букет больше?»).

Игры на узнавание и различение цвета построены так: вначале ребенку помогают запомнить так называемые близкие друг другу цвета: красный — оранжевый, красный — розовый, розовый — сиреневый и т. п. («Уточним цвет предметов»); далее дети упражняются в различении, назывании и группировке светлых и темных цветов, употреблении обобщающих слов *темные тона, светлые тона* (игра «Футболисты»).

Вслед за этим детей учат различать оттенки одного цвета: на первых порах выбираются два оттенка (игра «Какие цвета использованы?»), потом — несколько оттенков, например светло-желтый — ярко-желтый — темно-желтый (игры «Цветное лото», «Подбери чашки к блюдам» и др.).

Далее посредством игры «Оденем кукол» дети тренируются в различении оттенков темнее или светлее заданного цвета. Затем их упражняют в подборе оттенков одного цвета с постепенным переходом от более темного к более светлому и наоборот (игра «Махровые цветы»); закрепляют знание цветов радуги (игра «Радужный хоровод»); учат различать теплые и холодные цвета. На редкость увлекательна и полезна игра «Костюмы для петрушек», упражняющая дошкольников в определении контрастных цветов путем использования спектрального круга с двойной передвигающейся стрелкой. И завершает эту группу игра «Две сестренки», являющаяся разновидностью игры «У кого какой предмет?». Но теперь дети, составляя описательные рассказы, должны пользоваться точным и разнообразным словарем, характеризующим названия предметов, частей, деталей, их цвет и расположение в пространстве.

Воспитание звуковой культуры речи. В понятие «звуковая культура речи» входят не только правильное звукопроизношение, но и культура речепроизнесения (отчетливое произнесение звуков, слов, фраз, хороший темп речи, ее громкость), а также речевой слух. Полноценное развитие этих сторон речи — необходимое условие подготовки детей к обучению грамоте. Особенно остро вопросы совершенствования работы по воспитанию звуковой культуры речи встают в связи с предстоящим переходом к школьному обучению с шестилетнего возраста. Поэтому предлагаемые Г. С. Швайко игры и игровые упражнения — большое подспорье практике. Многие из них можно использовать в работе с детьми подготовительных к школе классов (добукварный период). Автором предусмотрены и задания для работы с детьми логопедических групп, существующих в структуре некоторых яслей-садов.

Игры на развитие фонематического слуха построены с постепенным усложнением игровых и учебных заданий. Вначале детей учат слышать, различать и определять первый звук в отдельном слове (игра «Определи первый звук»), затем — первый и последний звуки в ряде слов (игра «Цепочка слов»). Далее они определяют любую позицию звука в слове (в начале, в конце и в середине) (игровое упражнение «Найди место звука в слове» и игра «Украсим елку»). Кроме того, старшие дошкольники упражняются в подборе слов с определенным звуком (игры «Кто в домике живет?», «Собери букет»), в дифференциации наиболее сложных звуков: *с — ш, р — л* (игры «Кто быстрее соберет вещи», «Магазин»).

В игровом упражнении «Найди пару» дети, передвигая двойную стрелку по диску, учатся подбирать слова, близкие по звучанию: *миска — мишка, усы — осы, ком — сом* и т. п.

С помощью занимательных игр-головоломок типа «Построй пирамиду» дошкольников упражняют в определении количества звуков и слогов в словах. Так, в «цветочном магазине» можно купить цветок, если сумеешь определить количество слогов в названии облюбованного растения.

Оригинальна игра «Включи телевизор», по условиям которой ребенок составляет слово, ориентируясь на первые или последние звуки в названиях предметов, предъявленных педагогом: *кошка — ослик — мак — (ком)* и др. (Дети логопедических групп самостоятельно читают получившиеся слова.)

Вторую группу игр, как и первую, завершает игра, являющаяся как бы контрольной, — «Поезд». Она позволяет выяснить, умеет ли ребенок определять позицию звука в слове, количество в слове звуков и слогов.

В заключение следует подчеркнуть, что игры и игровые упражнения, предлагаемые Г. С. Швайко, помогут воспитателю проводить занятия по развитию речи и ознакомлению с окружающим живее и интереснее. Почти все игры — многоцелевые. Следовательно, педагог неоднократно может возвращаться к ним, помогая детям усвоить новый материал и закрепить пройденный.

К большинству игр даются варианты: а) для обучения детей на занятиях; б) для индивидуальной работы с одним ребенком или небольшой группой из четырех-шести человек; в) для самостоятельных игр детей. Два последних вида представляют особый интерес, так как в методической литературе недостаточно широко освещены вопросы, касающиеся работы с детьми вне занятий. Таким образом, книга поможет педагогам сделать содержательнее не только процесс обучения, но и досуг старших дошкольников. Ценность книги заключается еще и в том, что игры можно использовать в работе с детьми логопедических групп, а также с подготовительными классами дошкольных учреждений и школ.

ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ НА РАСШИРЕНИЕ ОРИЕНТИРОВКИ В ОКРУЖАЮЩЕМ И ФОРМИРОВАНИЕ СЛОВАРЯ

ПЕРЕЕЗЖАЕМ НА НОВУЮ КВАРТИРУ

(настольная игра)

Цель:

Научить детей различать предметы, сходные по назначению и похожие внешне, помочь запомнить их названия; активизировать в речи детей соответствующий словарь.

Игровой материал:

1. Предметные картинки (парные): чашка — стакан, кружка — чашка, масленка — сахарница, чайник — кофейник, кастрюля — сковорода, платок — косынка, шапка — шляпа, платье — сарафан, свитер — безрукавка, пальто — куртка, шуба — зимнее пальто, брюки — шорты, носки — гольфы, чулки — носки, перчатки — варежки, туфли — босоножки, тапочки — сандалии, ранец — портфель, люстра — настольная лампа (рис. 1).

2. Коробочки для складывания картинок.



Рис. 1

Ход игры

Играют 6—9 детей. Воспитатель вручает каждому ребенку 2—3 пары картинок, например: чашка — стакан, платок — косынка, ранец — портфель. Рассказывает: «Дети, мы получили новую квартиру. Надо собрать все вещи и упаковать их для переезда. Сначала я буду упаковывать посуду. Вы мне будете помогать. Подавайте мне только ту вещь, которую я назову. Будьте внимательны — многие вещи внешне похожи. Не спутайте, например, кружку с чашкой, чайник с кофейником. Собрannую посуду я слогу в синюю коробку».

Воспитатель называет по одному предмету из каждой пары, например кофейник. Если ребенок ошибается (предъявляет чайник), картинка остается у него.

К концу игры у детей не должно остаться ни одной картинки. Проигравшим считается тот, у кого остались картинки.

Затем для активизации в речи детей соответствующего словаря воспитатель предлагает одному ребенку вынимать из коробки собранные картинки и говорить, что он достал, а остальным — называть предмет, объединенный в пару с предъявляемым. Например, ведущий говорит: «Перчатки». — «Варежки», — отвечает партнер по игре и отдает ему свою картинку.

У КОГО КАКОЙ ПРЕДМЕТ?

Цель:

1. Упражнять детей в сравнении двух предметов, одинаковых по названию. Учить, сравнивая предметы, начинать с существенных признаков (ведущих); развивать наблюдательность.

2. Обогащать словарь дошкольников за счет существительных — названий деталей и частей предметов; прилагательных, обозначающих цвет и форму предметов; наречий, предлогов. Добиваться использования слов, наиболее точно характеризующих предмет, его качества. И т. п.

Игровой материал:

Парные картинки с изображением предметов, отличающихся друг от друга несколькими признаками и деталями:

2 пуговицы, разные по цвету, величине, форме, количеству дырочек;

2 чашки, разные по форме и цвету, с разными рисунками;

2 рыбки, разные по форме тела, длине и окраске плавников и хвоста;

2 рубашки — полосатая и клетчатая, с длинными и короткими рукавами, у одной кармашек наверху, у другой — два внизу;

2 фартука разного покроя с разной вышивкой;



Ход игрового упражнения на занятии

Воспитатель кладет перед детьми по 2—3 пары картинок и объясняет: «На каждой паре картинок нарисованы одинаковые по названию предметы: рубашки, рыбки, фартучки. Но предметы чем-то отличаются друг от друга. Сейчас будем про них рассказывать. Про один предмет буду рассказывать я, про другой тот, кого я вызову. Рассказывать будем по очереди. Если я назову цвет своего предмета, то и вы должны назвать только цвет; если я скажу, какой формы у меня предмет, то и вы должны определить форму предмета». Вызывает ребенка и предлагает ему вместе рассказать про рубашки¹.

Воспитатель. На моей картинке — рубашка.

Ребенок. На моей — тоже рубашка.

Воспитатель. У меня рубашка с длинными рукавами. Она для осенне-зимнего сезона.

Ребенок. У меня рубашка с короткими рукавами, для весенне-летнего сезона.

Воспитатель. Моя рубашка клетчатая.

¹ Эта игра хороша для индивидуальной работы по обучению рассказыванию в средней группе детского сада.

Ребенок. А моя полосатая.

Воспитатель. Рубашка с одним карманом, расположенным на левой стороне груди.

Ребенок. Рубашка с двумя карманами, расположенными снизу.

Другому ребенку воспитатель предлагает вместе рассказать о рыбках.

Воспитатель. У меня рыбка красного цвета.

Ребенок. А у меня голубого.

Воспитатель. У моей рыбки большой хвост.

Ребенок. У моей маленький.

Аналогично проводится сравнение других предметов. При повторном упражнении дети могут сравнивать однородные предметы самостоятельно. В этом случае воспитатель следит за ходом игры, за правильностью сравнений.

Ход игрового упражнения вне занятия

Играют четверо детей. На столе лежат четыре пары картинок изображениями вниз. Воспитатель предлагает детям взять по одной картинке из каждой пары. Затем он открывает любую из оставшихся на столе картинок и рассказывает о том, что на ней изображено.

Ребенок, у которого предмет того же наименования, включается в сравнение. Потом эти две картинки выкладывают рядом, и играющие проверяют, правильно ли были названы признаки предметов, обо всем ли сказано. Например:

Воспитатель. У меня желтый фартук.

Ребенок. А у меня голубой.

Воспитатель. На моем фартуке один карман.

Ребенок. А на моем два кармана.

Воспитатель. Мой фартук украшен узором из маленьких кружков, точек и треугольников.

Ребенок. А на моем фартуке узор из крупных и мелких цветов.

В дальнейшем на роль ведущего можно назначать кого-нибудь из детей.

УГАДАЙ ПО ОПИСАНИЮ

Цель:

Воспитывать у детей умение учитывать все названные при описании признаки предмета; развивать наблюдательность. Игровой материал:

Предметные картинки: снеговик, матрешка, петрушка, неваляшка, бабочка, медвежата (см. рис. на 2-й сторонке обложки). Каждый предмет одного наименования имеет одинаковые и разные признаки с остальными предметами группы.

наименования имеет одинаковые и разные признаки с остальными предметами группы (рис. 3, 4, 5 и рис. на 2-й сторонке обложки).

Ход игрового упражнения на занятии

Воспитатель показывает картинки, например снеговиков, и объясняет: «Перед вами шесть снеговиков. На первый взгляд они как будто одинаковые. Но если их внимательно рассмотреть, то можно заметить различия».

Затем педагог предлагает детям научиться находить сходство и различия.

- Посмотрите на лица снеговиков. Они?
- Одинаковые. У каждого два глаза и оранжевый нос.
- На головах?
- У одних снеговиков ведра, у других кастрюли. Головные уборы разного цвета.
- В руках?



Рис. 3



Рис. 4



Рис. 5

— Метлы, лопатки, веточка. Одни снеговики держат предмет в правой руке, другие — в левой.

— Количество пуговиц?

— Где — две, где — три.

«Будьте внимательны. Не перепутайте снеговиков, когда я буду рассказывать об одном из них,— предупреждает педагог.— Итак, угадывайте, о котором снеговике я расскажу.

У этого снеговика оранжевый нос из картона, на голове синее ведро, у него метла с красной палкой и две черные пуговицы из угольков».

Давая описание, педагог сначала называет признак, общий для всех снеговиков (оранжевый нос из картона), потом указывает на признак, имеющийся только у трех снеговиков (синее ведро), далее отмечает признак, присущий только двум снеговикам (палка красного цвета), и, наконец, обращает внимание детей на последний — отличительный признак (две пуговицы).

Можно предложить детям и иной путь анализа. Например, воспитатель показывает картинки с шестью матрешками и рассказывает об одной из матрешек: «Эта матрешка в платке красного цвета, в руке у нее зеленый платочек. На ее красивом сарафане одна синяя полоска.

Когда я говорю, что матрешка в платке красного цвета, на матрешку в платке зеленого цвета не нужно больше обращать внимание. Значит, остаются три матрешки. Когда я сказала, что у матрешки в руке зеленый платочек, исключается еще одна матрешка. Остаются две. Потом я сказала, что у матрешки на красивом сарафане одна синяя полоска. Стало быть, теперь вы ее легко сможете найти».

Ребенок, вызванный к доске, указывает на картинку, о которой, по его мнению, рассказывал педагог (можно сделать под ней какую-то пометку, например, поставить мелом черточку). Лишь после того, как будут заслушаны ответы 10—12 детей, воспитатель указывает на своего снеговика (матрешку и др.). Затем он убирает остальные картинки и повторяет описание, а дети контролируют правильность выбора.

Описание петрушки: этот петрушка в зеленом колпаке с желтой кисточкой. Одна половина его костюма желтая, другая — красная. В руке голубой продолговатый шар.

Описание бабочки: у этой бабочки коричневое тельце, два оранжевых пятна на верхних крылышках и коричневые пятна на нижних крылышках.

Ход игрового упражнения вне занятия

Играют 5 детей, каждый получает по одной картинке. У воспитателя — по одному комплекту картинок каждого наименования. Педагог предлагает угадать, о которой из неваляшек (матрешек, бабочек и т. д.) он расскажет: «У этой неваляшки голубое платьице с фиолетовым воротником, с тремя

пуговицами черного цвета. На платье пояс с прямоугольной пряжкой».

Ребенок, узнавший по описанию свою неваляшку, говорит: «Это моя неваляшка, потому что у нее голубое платьице...», — затем перечисляет все признаки, которые назвал воспитатель, и кладет свою картинку рядом с ее. Далее играющие получают другие картинки, и игра продолжается.

ЗА ПОКУПКАМИ В МАГАЗИН

Цель:

Упражнять детей в выборе предмета путем исключения названных педагогом признаков; развивать наблюдательность; учить использовать в речи сложноподчиненные предложения.

Игровой материал:

1. Наборное полотно с тремя-четырьмя полосками, куда вставляются предметные картинки с изображениями трех-четырех одинаковых игрушек, отличающихся друг от друга некоторыми признаками (величиной, цветом, деталями).

2. Предметные картинки:

автомобили: фургон, грузовик, самосвал (3 картинки); пирамидки разного размера с колпачками разного цвета (3 картинки);

медвежата: один — черный, 2 — коричневых, у одного бантик на шее, один — в полосатых штанишках, один — в комбинезончике (3 картинки);

неваляшки: у первой на платье пояс с пряжкой, у второй на платье мелкие пуговицы и бант, третья в зеленом платьице (3 картинки) (рис. 6).

Ход игрового упражнения на занятии

Воспитатель вывешивает перед детьми наборное полотно, в которое вставлены картинки с изображениями автомобилей, пирамидок, мишек, неваляшек, и говорит: «Представьте себе, что вы пошли в магазин со своей младшей сестренкой, чтобы купить для нее игрушку, какую она попросит.

Миша, твоя сестренка попросила купить пирамидку. Она сказала так: «Купи мне пирамидку не с синим колпачком и не маленькую». Как ты думаешь, которая из пирамидок понравилась твоей сестренке? Почему ты думаешь, что большая с красным колпачком?

Катя, а твоя маленькая сестренка захотела иметь неваляшку. Она сказала: «Мне не надо неваляшку в зеленом платье, не надо с пуговицами, мне надо другую и без бантика».

А твой брат, Костя, попросил купить автомобиль: «Не самосвал, не фургон и не с синим кузовом». Твоему братику, Маша, понравился мишка. Он попросил: «Купи мне мишку, но не черного, не в полосатых штанишках и без бантика».



Рис. 6

Далее можно предложить детям для отгадывания еще одного мишку, одну неваляшку. Например: «Мне нужен мишка не в желтой рубашке, не в штанишках с лямками». Или: «Мне понравилась неваляшка не с черными глазами, не в синем платье и не в платье с поясом».

Если ребенок правильно отгадает и объяснит, почему именно эту игрушку он купит для своего брата или для своей сестренки, воспитатель вручает ему картинку.

АТЕЛЬЕ

Цель:

1. Упражнять детей в классификации предметов одежды по сезонному признаку (зимняя — осенняя, летняя — весенняя).

2. Активизировать в речи детей прилагательные: *полосатая, клетчатая, шелковая, ситцевая, шерстяная, байковая, тонкая, толстая, гладкая, блестящая, шероховатая*.

3. Учить связно описывать предмет, изображенный на картинке.

Игровой материал:

1. Конверты из картона с прорезанными силуэтами одежды: пальто, куртки, платья, сарафана, юбки, рубашки, халата, брюк, шорт и др. (рис. 7).

2. Лоскуты разной ткани, наклеенные на картонные прямоугольники (по количеству детей).

Ход игры на занятии

(I вариант)

Воспитатель предлагает детям поиграть в ателье. Выставляет перед ними на доске конверты с изображениями пальто,

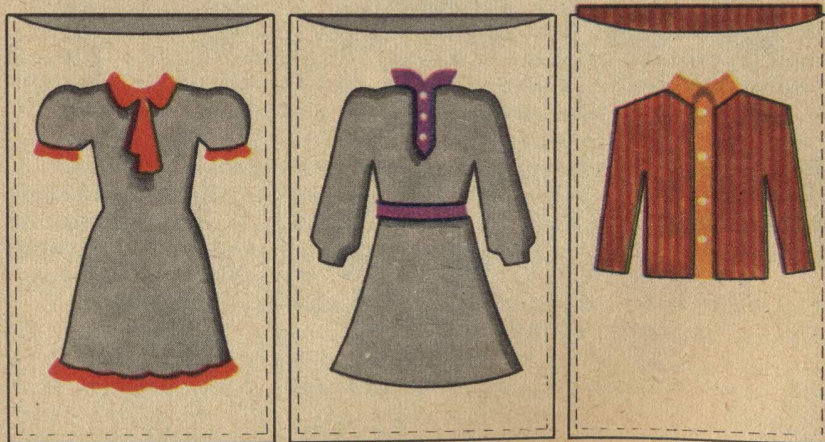


Рис. 7

блузки и др. и говорит, что такую одежду можно заказать в ателье. Каждый ребенок получает прямоугольник с наклеенной на него тканью. Педагог объясняет: «Я пришла в ателье, чтобы сделать заказ на пошив разной одежды. Вы — работники ателье и должны предложить мне подходящую ткань для того изделия, которое я буду заказывать. Я покажу вам, что хочу сшить, а вы определите, для какого времени года это изделие предназначено, и тот, у кого есть подходящая ткань, предложит мне ее и расскажет о ней. Например, если я закажу зимнее пальто, то о ткани для него можно рассказать так: «Для вашего зимнего пальто подойдет шерстяная ткань. Она толстая, шероховатая, темно-зеленая».

А если я закажу летнее платье, о ткани для него можно рассказать так: «Для вашего нарядного летнего платья подойдет вот эта шелковая ткань. Она светлая, тонкая и блестящая».

Далее воспитатель говорит детям, что для одного и того же изделия у них есть несколько образцов ткани: «Те, у кого имеется, например, ткань для пальто, будут по очереди выходить к доске и рассказывать о ней. Я остановлю свой выбор на той ткани, о которой будет полнее рассказано».

Выбранную ткань воспитатель вставляет в конверт.

Чтобы дети при описании использовали больше прилагательных, можно за удачно подобранное определение давать фишку.

(II вариант)

Воспитатель ставит на полочки доски конверты с изображениями предметов одежды, а на своем столе раскладывает образцы ткани (картонные прямоугольники с наклеенной на них тканью). Объясняет детям: «Теперь вы будете заказчиками, а я работником ателье. Вы будете приходить в ателье, чтобы заказать себе одежду для теплого или холодного времени года, и сами подбирать к ней подходящую ткань. Нужно взять конверт, подобрать к своему изделию ткань и потом сделать заказ, например: «Сшейте мне, пожалуйста, рубашку для осени из теплой пушистой полосатой байки». Если вы все понятно и подробно объясните закройщику, то получите готовое изделие — конверт с вставленной в него тканью».

(III вариант)

Воспитатель раскладывает прямоугольники с тканью на полочки доски (или вставляет их в наборное полотно) и рассказывает: «В нашем ателье решили сделать три цеха: один по пошиву теплой одежды для зимы, другой по пошиву одежды для весны и осени, третий — цех летней одежды. Нам нужно рассортировать ткань — распределить ее по цехам».

Педагог распределяет детей на 3 бригады (по рядам). Одна бригада отбирает ткань для пошива теплой одежды, другая — для пошива летних вещей и т. д.

Затем воспитатель поочередно вызывает детей из каждой бригады для описания образцов ткани. Например: «Эта ткань для пошива вещей, которые носят в холодное время года, потому что она шерстяная, теплая, толстая. Из нее можно сшить зимнее пальто или осеннюю куртку». Прямоугольник с тканью, о которой рассказывает ребенок, ставят на видное место. (В этой игре можно использовать пейзажные картины на темы «Лето», «Осень», «Зима».) Когда вся ткань будет распределена, воспитатель вместе с детьми проверяет правильность выполнения игрового задания.

Ход игры вне занятия

Играют от четырех до восьми детей. Каждый получает по 2—3 конверта с изображениями предметов одежды. Воспитатель кладет на середину стола прямоугольники с образцами, предлагает каждому игроку подобрать подходящую к своему изделию ткань и вставить ее в конверт. Затем он помещает на стол 2 коробки: одну — с рисунком снежинки, другую — с изображением солнышка. Дети раскладывают одежду в коробки, ориентируясь на признак сезона.

КАЖДУЮ ПТИЦУ НА СВОЕ МЕСТО¹

Цель:

Сообщить детям краткие сведения о хищных, водоплавающих и болотных птицах; упражнять в классификации птиц по видам.

Игровой материал:

1. Таблица, разделенная на 9 клеток. В первом столбике нарисованы орел, журавль и гусь (рис. 8).

2. Предметные картинки с изображениями птиц: коршуна, совы (хищные птицы), цапли, аиста (болотные), лебедя, утки (водоплавающие).

Ход игрового упражнения на занятии

(I вариант)

Воспитатель предлагает детям послушать небольшие рассказы о птицах, изображенных на таблице. Просит особое внимание обратить на описания строения ног, клюва, так как эти признаки характеризуют образ жизни птицы.

Рассказ об орле.

Орел — хищная птица. Он охотится за другими птицами и зверями. С высоты, паря над землей, орел высматривает

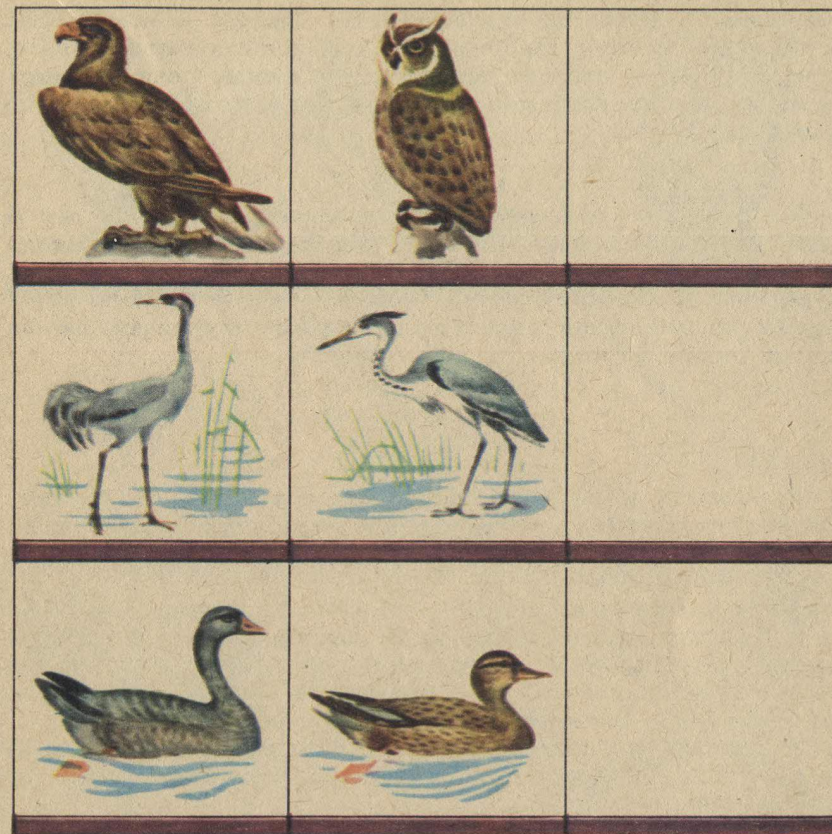


Рис. 8

добычу. У него сильные ноги с загнутыми когтями, которыми он может схватить и удержать в воздухе пойманную добычу. У него сильный загнутый клюв.

Рассказ о журавле.

Журавль живет на болоте, у берегов рек и озер. У него длинные ноги, клюв и шея. Бродя по мелководью, он ищет корм — небольших водных обитателей.

Рассказ о гусе.

На озерах, прудах и реках живут дикие гуси. У гусей на лапках перепонки. Гусь легко гребет ими и быстро плавает. Опустив голову на длинной шее под воду, гусь добывает себе корм. Гусь — водоплавающая птица.

Рассказав о птицах, педагог вызывает детей к столу. Каждый ребенок берет по одной картинке, определяет, с какой пти-

¹ Для детей подготовительных к школе групп и логопедических групп.

цей рядом (орлом, журавлем, гусем) следует ее поместить, и объясняет почему. Например: «Сову надо поместить рядом с орлом, потому что она тоже хищная птица. Сова охотится за мышами и другими животными. У нее тоже загнутый клюв и сильные когти».

(II вариант)

Воспитатель произвольно раскладывает на таблице все 6 картинок с изображениями птиц. Спрашивает детей, каждая ли птица на своем месте. Предлагает разложить картинки правильно и пояснить, почему сова и коршун должны находиться рядом с орлом, аист и цапля рядом с журавлем, лебедь и утка рядом с гусем.

ОТВЕЧАЙ БЫСТРО

Цель:

Упражнять детей в классификации, сравнении, обобщении; закреплять знания о птицах, насекомых, рыбах, животных; упражнять в согласовании числительных и прилагательных с существительными.

Игровой материал:

1. Таблица, разделенная на 9 клеток (№ 1). В каждой клетке — изображение птицы или животного: в первом ряду — воробей, голубь, дятел; во втором — оса, лиса, стрекоза; в третьем — волк, бабочка, снегирь (рис. 9).

2. Таблица с 9 клетками (№ 2). В первом ряду — корова, лось, чайка; во втором — кошка, тигр, курица; в третьем — собака, лиса, гусь.

3. Таблица с 9 клетками (№ 3). В первом ряду — лев, жираф, бегемот; во втором — белый медведь, северный олень, тюлень; в третьем — волк, лось, бобр.

4. Таблица с 9 клетками (№ 4). В первом ряду — щука, пингвин, морж; во втором — дельфин, карась, окунь; в третьем — пеликан, кит, сом.

5. Картинка с изображениями животных (см. рис. на 3-й стороне обложки).

Ход игрового упражнения на занятии

Воспитатель вывешивает перед детьми таблицу № 1, предлагает сначала рассмотреть ее, а затем быстро отвечать на вопросы, которые он будет задавать. За правильный ответ играющий получает фишку.

Вопросы к таблице № 1:

1. Как можно назвать всех, кто нарисован в первом ряду?
2. Сколько всего птиц на таблице? (Четыре.) Назовите их. (Воробей, голубь, дятел, снегирь.)
3. Кого больше, зверей или насекомых? (Больше насекомых, а не зверей.)



Рис. 9

4. На сколько групп можно разделить всех, кто нарисован на таблице? (На три.)

5. Посмотрите на рисунки в третьем столбике. (Не путать столбик с рядом!) Что общего у всех, кто там нарисован? (Все летают.)

6. Сравните животных первого и второго столбика. Что вы заметили общего? (В каждом столбике изображены птица, зверь, насекомое.)

Вопросы к таблице № 2:

1. Сравните животных первого и второго столбиков. На какие две группы их можно разделить? (Дикие и домашние животные.)

2. Какие еще животные в первом и втором столбиках похожи друг на друга? (Кошка — тигр, лиса — собака.)

3. Как можно назвать всех, кто изображен в третьем столбике? (Птицы.)

4. Каких птиц больше — домашних или диких?
5. Сравните животных второго и третьего ряда. Что вы заметили общего? (В каждом ряду по одному домашнему, одному дикому животному и по одной домашней птице.)
6. Посмотрите на всех, кто нарисован на таблице, и скажите, каких животных больше, домашних или диких? (Поровну.)

Вопросы к таблице № 3:

1. Какие животные проводят много времени в воде? (Бегемот, тюлень, бобр.)
2. Что общего между животными первого ряда? (Это животные жарких стран.)
3. Что общего между животными второго ряда? (Это животные севера.)
4. Что общего между животными третьего ряда? (Эти животные живут в наших лесах.)
5. Что общего у животных третьего столбика? (Живут в воде большую часть времени.)
6. Какие животные питаются рыбой?

Вопросы и задания к таблице № 4.

1. Назовите рыб.
2. Назовите птиц.
3. Кого больше — птиц или рыб?
4. Назовите всех морских животных. Какое самое крупное?
5. Какое животное обитает в холодном северном море?
6. Сравните животных первого и второго столбиков. Что вы заметили общего? (По одной рыбе, одной птице, одному морскому животному.)

7. Что общего у всех животных? (Все они живут в воде.)

Вопросы к рисунку на 3-й стороне обложки:

1. Как называются эти животные?
2. Кто в этой группе лишний и почему?

УТОЧНИМ ЦВЕТ ПРЕДМЕТОВ

Цель:

1. Упражнять детей в различении цвета предметов; учить различать близкие цвета: красный — оранжевый, красный — розовый, розовый — сиреневый, синий — голубой и др.
2. Упражнять в согласовании прилагательных с существительными: голубая незабудка.
3. Упражнять в составлении предложений с союзом *а*: помидор красный, а морковь оранжевая.

Игровой материал:

1. Таблицы с изображениями двух растений, близких по цвету: помидора и моркови, мака и шиповника, незабудки и сливы, розы и сирени, василька и баклажана. Одно растение на каждой таблице изображено в цвете и прикрито листком бумаги, приклеенным сверху, другое — прорезано силуэтно, сзади имеется конверт, куда вставляют цветной бумажный прямоугольник (рис. 10).



Рис. 10

2. Цветные бумажные прямоугольники: красный, оранжевый, розовый, сиреневый, голубой, синий, фиолетовый.

Ход игрового упражнения на занятии

(I вариант)

Воспитатель показывает детям таблицу с изображениями помидора и моркови, но помидор пока прикрыт листком бумаги. Спрашивает: «Что это?» (Морковь.) «Какого цвета морковь?» (Морковь оранжевая.)

Затем педагог выкладывает 2 прямоугольника красного и оранжевого цвета, предлагает одному из детей взять оранжевый прямоугольник и вставить его в карман позади силуэта моркови. Далее он говорит, что под белым листком бумаги еще что-то нарисовано. Этот предмет такого же цвета, как оставшийся прямоугольник. Он может быть овощем, фруктом, цветком.

Дети перечисляют растения красного цвета. Когда они назовут помидор, воспитатель поднимает листок. Затем он предлагает назвать цвета обоих растений (морковь оранжевая, а помидор красный), запомнить их и не путать в дальнейшем.

Для закрепления представлений детей о красном и оранжевом цвете можно использовать таблицы, на которых нарисованы перец и рябина, апельсин и гранат.

Аналогично проводится работа по различению других цветов с использованием следующих растений: незабудки и сливы (голубой и синий прямоугольники), баклажана и василька (фиолетовый и синий прямоугольники), мака и розы (красный и розовый прямоугольники).

(II вариант)

НАВЕДЕМ ПОРЯДОК

Воспитатель заранее произвольно вкладывает в конверты с силуэтными изображениями растений прямоугольники. Начинает игру с того, что предлагает детям навести порядок и разложить прямоугольники в те конверты, где нарисованы овощи, фрукты или цветы соответствующего цвета.

После выполнения задания воспитатель поочередно открывает прикрытые листком изображения растений, а дети называют цвета («Незабудки голубые, а сливы синие»).

ФУТБОЛИСТЫ

Цель:

Воспитывать у детей умение различать светлые и темные цвета, группировать их, употреблять названия *светлые* (цвета), *темные* (цвета).

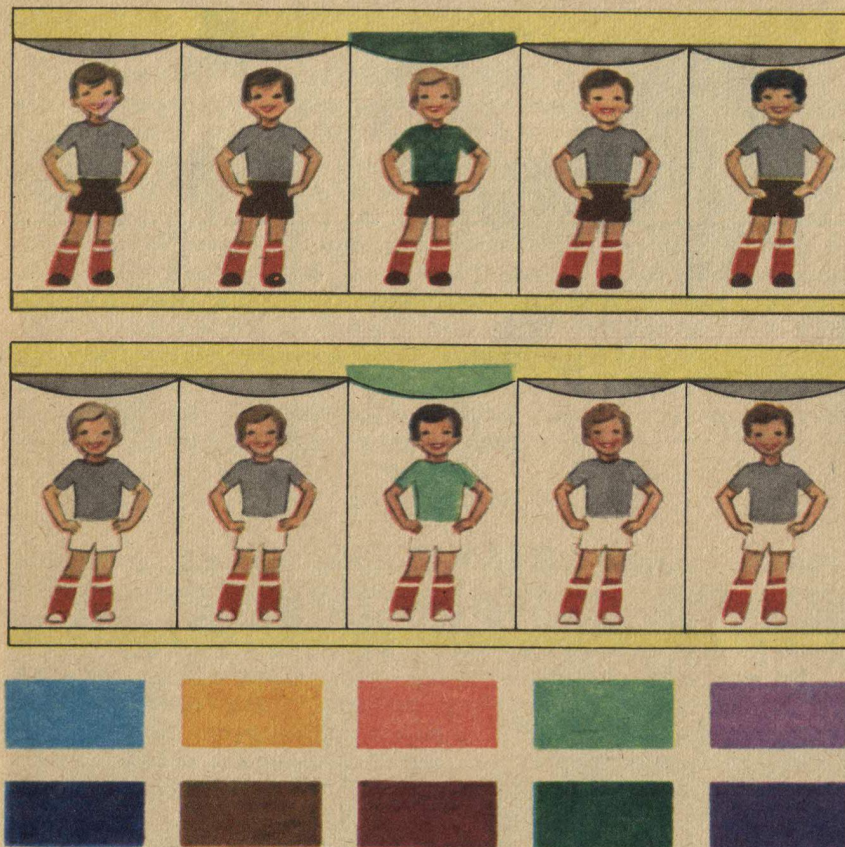


Рис. 11.

Игровой материал:

1. 2 длинных картонных конверта, на которых изображены по 5 футболистов с прорезанными силуэтами маек. Одна команда в белых трусах, другая — в черных (рис. 11).

2. 5 прямоугольников светлых тонов: розового, желтого, голубого, светло-зеленого, сиреневого; 5 прямоугольников темных тонов: темно-красного, темно-синего, темно-зеленого, фиолетового, коричневого.

Ход игрового упражнения на занятии

Воспитатель ставит на доску 2 конверта с изображениями футболистов и рядом в беспорядке помещает цветные прямоугольники. Рассказывает: «Перед вами две футбольные команды. Команда слева называется «Солнышко», а команда справа — «Гроза». Их прозвали так потому, что футболисты «Солнышка» всегда надевают светлые майки, а футболисты

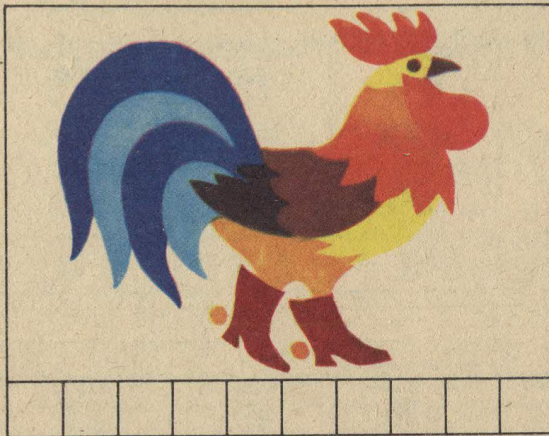


Рис. 12

«Грозы» — темные. Давайте поможем игрокам подобрать цветные майки. Эти десять прямоугольников нужно распределить на две группы. В одну группу должны войти все прямоугольники светлых цветов, в другую — темных».

Воспитатель вызывает детей для выполнения задания. Спрашивает, какую команду ребенок будет одевать. Дети вставляют прямоугольники в конверты, называя при этом их цвет: «Розовый, голубой...». Педагог уточняет термин «светлые цвета» (дети перечисляют цвета), затем термин «темные цвета».

Затем воспитатель снимает с доски конверты, поворачивает их изображениями к себе и предлагает по цветам маек определить, из какой команды футболист.

КАКИЕ ЦВЕТА ИСПОЛЬЗОВАНЫ?

Цель:

Учить детей различать 2 оттенка одного цвета; упражнять в употреблении слов, обозначающих цветовые оттенки: *темно-красный, светло-оранжевый, ярко-желтый* и др.

Игровой материал:

1. Панно с аппликационным изображением петуха. Он выполнен из частей пяти цветов: красного, оранжевого, синего, коричневого и желтого. Каждый цвет представлен двумя оттенками — светлым и темным или ярким и темным. Внизу под петухом — 10 клеточек с кармашками или длинная полоска из фланели, разделенная на 10 клеток (рис. 12).

2. 10 цветных квадратиков, наклеенных на бархатную бумагу (или фланель).

Ход игрового упражнения на занятии

Воспитатель демонстрирует детям панно. Рассказывает: «Когда вырезали и наклеивали этого петуха, то использовали бумагу пяти цветов, но каждый цвет был двух оттенков: светлого и темного или яркого и темного. Нужно внимательно посмотреть на петуха, отметить (назвать) детали красного цвета и подобрать такого же цвета квадратик». Вызывает ребенка. «У петушка красный гребешок и темно-красные сапожки», — говорит девочка и откладывает 2 квадратика соответствующего цвета и оттенков. Следующий ребенок рассказывает: «У петушка оранжевые и светло-оранжевые перышки на шее». Аналогичным образом отмечаются все остальные цвета и оттенки: желтые и ярко-желтые перья на грудке и на боках, синие и темно-синие перья на хвосте, коричневые и темно-коричневые перья на крыльях.

ЦВЕТНОЕ ЛОТО

(настольная игра)

Цель:

Развивать у детей умения различать 4 оттенка одного цвета, называть предметы одного цвета, но разных оттенков.

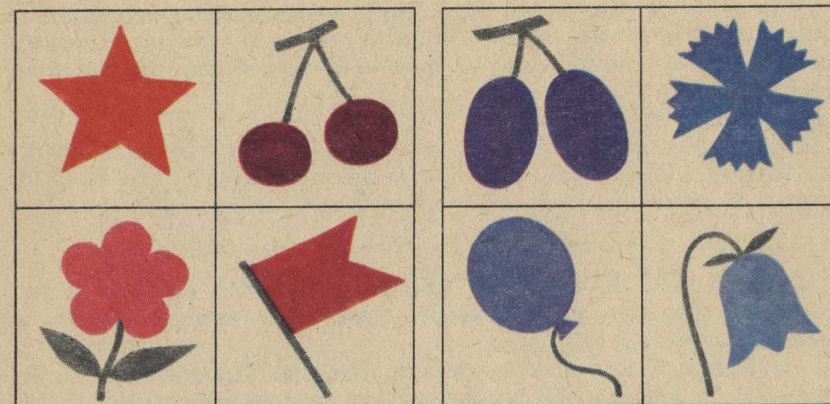


Рис. 13

Игровой материал:

1. 4 карты, разделенные на 4 клетки, в которых изображены предметы одного цвета, но разных оттенков: красного — звезда, флажок, цветок, вишни; желтого — лимон, подсолнух, репа, груша; зеленого — виноград, ель, лист растения, огурец; синего — василек, колокольчик, сливы, воздушный шарик (рис. 13).

2. Бумажные квадратики таких же цветов и оттенков.

Ход игры

Воспитатель раздает детям карты, а посередине стола кладет 16 квадратиков четырех цветов разных оттенков. Предлагает детям отобрать по 4 квадратика таких же цветов, как предметы на их картах, и разложить их по соответствующим клеткам. Затем просит рассказать, какие оттенки какого цвета использованы художником. Например: «У меня все предметы желтого цвета, но разных оттенков. Лимон — светло-желтый, подсолнух — ярко-желтый, груша — темно-желтая...» Или: «У меня синие предметы, но разных оттенков. Самый темный синий цвет — это слива, самый яркий — василек, самый светлый — колокольчик».

ПОДБЕРИ ЧАШКИ К БЛЮДЦАМ

Цель:

Учить детей различать несколько оттенков розового, фиолетового и оранжевого цвета и использовать названия оттенков цвета в речи; ознакомить с разными способами различения оттенков одного цвета.

Игровой материал:

Наборное полотно, блюда и чашки разных цветов и оттенков (вырезаны из бумаги и наклеены на картон). В блюдах можно сделать прорезы, чтобы вставлять чашки (рис. 14).

Ход игрового упражнения на занятии

Воспитатель вставляет в наборное полотно блюда розового, фиолетового и оранжевого цвета (разных оттенков) и рассказывает:

«В магазин сначала привезли блюда. Продавцы расставили их по полкам. На верхнюю полку поместили вот такие блюда. Какие? На среднюю — вот такие. Какие? На нижнюю? (Дети называют цвет блюда)».

Одинакового ли оттенка блюда на верхней полке? на средней? на нижней?

Потом привезли чашки. Давайте поможем продавцам подобрать к блюдам нужные чашки. Они должны быть такого же цвета и оттенка, как блюда».

Воспитатель кладет на стол коробку с картонными плоскими чашками, вызывает троих детей. Одному ребенку он поручает подобрать и вставить в прорезы чашки к блюдам, стоя-



Рис. 14

щим на верхней полке, другому — к блюдам на средней полке, а третьему — к блюдам на нижней полке. Одобряет правильные действия детей. Спрашивает каждого ребенка, какого цвета чашки он отобрал.

Далее задание выполняют другие дети.

Ход игрового упражнения вне занятия

Чашки лежат посередине стола цветной стороной вниз. Каждый играющий берет по 2—3 чашки и называет цвет блюда, которые ему нужны.

Если ребенок правильно назвал цвет, воспитатель (а позже — ребенок, который исполняет роль ведущего) подбирает ему нужное блюдо. Если ребенок неправильно определил цветовой оттенок, блюде ему не выдается.

ПОТЕРЯЛСЯ ПОЯСОК

Цель:

1. Упражнять детей в различении большого количества оттенков (пяти-шести) одного цвета.

2. Совершенствовать навык описания предметов одежды (платьев, пальто, курток и др.).

Игровой материал:

1. Таблицы с наклеенными на них платьями (пятью-шестью), пальто или куртками, вырезанными из бумаги одного цвета, но разных оттенков. (Одежда разного фасона. Картинки можно взять из журналов мод.)

2. 3 бумажных пояска, подходящих по оттенку к какому-то одному платью, одному пальто и одной куртке.

Ход игрового упражнения на занятии

Воспитатель вывешивает перед детьми одну из таблиц, например с изображениями шести платьев синего цвета, разного оттенка, и рассказывает: «В магазин одежды привезли со швейной фабрики платья. Когда их вешали на плечики, от одного платья потерялся поясик. Вот он (показывает детям бумажный поясик). Попробуйте найти нужное нам платье. Если найдете, опишите его: назовите цвет, оттенок, расскажите о фасоне (какие у платья рукава, есть ли воротник, карманы, строчка, застежки и т. д.)».

Аналогично проводятся упражнения с другими таблицами, на которых изображены куртки или пальто.

ОДЕНЕМ КУКОЛ НА ПРОГУЛКУ

Цель:

1. Учить детей находить оттенки темнее или светлее данного цвета.

2. Учить детей рассказывать об одежде для кукол, используя в речи сложноподчиненные предложения типа «Шапочка на кукле темнее, а сапожки светлее, чем пальто».

Игровой материал:

1. Панно с четырьмя куклами в зеленом, красном, коричневом и синем пальто. Волосы и чулки у кукол вырезаны из фланельки или бархатной бумаги (рис. 15).

2. 8 шапочек и 8 пар сапожек. Половина шапочек и сапожек более светлых оттенков, чем пальто, остальные — более темных. С обратной стороны шапочки и пальто подклеены бархатной бумагой или фланелью.

Ход игрового упражнения на занятии

Воспитатель демонстрирует детям панно. Спрашивает, какого цвета пальто на куклах. Обращает внимание детей на то, что куклы еще не полностью одеты для прогулки: надо надеть на них шапочки и сапожки. Выставляет фланелеграф, на нем — шапочки и сапожки. Предлагает одеть куклу в красное пальто, подобрав для нее сапожки, которые светлее пальто, и шапочку, которая тоже светлее пальто.

Выведенный ребенок выбирает шапочку, сапожки и «надевает» их на куклу, а потом рассказывает, как она одета: «На кукле красное пальто. Шапочка и сапожки тоже красные, но светлее, чем пальто».



Рис. 15

Далее педагог приглашает к столу сразу троих детей — они подбирают шапочки и сапожки для остальных кукол.

Затем задания видоизменяются: троим детям предлагают надеть на кукол более темные шапочки и сапожки, чем пальто.

В заключение игры дети подбирают шапочки темнее, а сапожки светлее, чем пальто, и наоборот. («На кукле шапочка темнее, а сапожки светлее, чем пальто».)

МАХРОВЫЕ ЦВЕТЫ

(настольная игра)

Цель:

1. Упражнять детей в подборе оттенков одного цвета с постепенным переходом от более темного оттенка к более светлому и наоборот.

2. Упражнять в описании цветка.

Игровой материал:

2 набора разных по величине картонных лепестков одного цвета, но разных оттенков.

Ход игры

Воспитатель подзывает двоих детей, выдает по набору лепестков одного цвета. Лепестки раскладываются перед детьми в беспорядке. Воспитатель объясняет, что нужно выложить по одному махровому цветку. Первый ребенок должен составить цветок так, чтобы от середины к краю цвет лепестков становился все темнее, а второй — выкладывать лепестки от темной середины к светлым краям.

Когда дети выполнят задание, воспитатель предлагает им рассказать о своих цветках («У меня голубой махровый цветок. В середине цветка лепестки светло-голубые, а к краю они постепенно темнеют»; «У меня тоже голубой цветок, но середина у него темная, точнее, темно-голубая, а к краю лепестки постепенно светлеют»).

РАДУЖНЫЙ ХОРОВОД

Цель:

1. Закрепить у детей знание цветов радуги в их последовательности.
2. Упражнять в умении рассказывать о цвете сарафанов и кокошников у матрешек.



Рис. 16

Игровой материал:

1. Длинный конверт с семью матрешками, у которых прорезаны силуэты сарафанов и кокошников (рис. 16).
2. 7 прямоугольников из бумаги всех цветов спектра (красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый).
3. Картинка с изображением радуги.

Ход игрового упражнения вне занятий

Воспитатель ставит перед детьми на доске (мольберте) конверт с изображениями матрешек и рассказывает: «Семь подружек-матрешек устроили хоровод и увидели в небе семицветную радугу. Захотели они быть похожими на нее и решили надеть сарафаны таких же цветов, но забыли, в каком порядке расположены цвета в радуге. А вы, дети, помните? Вот семь прямоугольников таких же цветов, как дуги в радуге. Давайте сделаем радужный хоровод матрешек».

Дети по очереди вставляют в конверты по одному цветному прямоугольнику. Потом воспитатель спрашивает, правильно ли подобраны цвета сарафанов и кокошников, в таком ли порядке, как в радуге. Для проверки показывает картинку с изображением радуги и просит рассказать, как же одеты матрешки в хороводе. «Первая матрешка в красном сарафане и кокошнике, вторая в оранжевом, третья...» и т. д. Подводя итоги, воспитатель обращает внимание детей на постепенный переход цвета от красного к фиолетовому.

СОСТАВ БУКЕТ

Цель:

1. Научить детей различать теплые и холодные цвета, закрепить в активном словаре их названия.
2. Закрепить в речи детей обобщающие слова: *теплые, холодные* (цвета) — и поупражнять в употреблении этих слов.

Игровой материал:

1. 2 картинки. На каждой нарисована цветочная ваза. В вазах зеленые стебли. На концах стеблей наклеены кружки нейтрального цвета (серые, белые) из фланели или бархатной бумаги. На одной вазе узор теплого цвета, на другой — холодного (рис. 17).
2. Головки цветов, вырезанные из бумаги разного цвета: голубые, синие, фиолетовые (холодные тона); желтые, оранжевые, красные (теплые тона). С обратной стороны цветки подклеены бархатной бумагой или фланелью.

Ход игрового упражнения на занятии

Воспитатель показывает детям картинки с вазами и предлагает составить 2 букета: один из цветков теплого цвета, который напоминает цвет огня, а другой — холодных тонов, которые похожи на цвет неба, воды, льдин.



Рис. 17

Педагог ставит фланелеграф, на котором в беспорядке прикреплены головки цветков. Для выполнения упражнения он вызывает двух или четырех детей. Дети находят нужные цветки и прикрепляют их на концы стеблей, потом рассказывают о своих букетах, например: «Я составил букет из красных, оранжевых и желтых цветков. Мой букет из цветков теплых тонов». Или: «Мой букет из цветков холодных тонов — голубых, синих и фиолетовых».

Ход игрового упражнения вне занятий

(I вариант)

Вне занятий игру можно проводить как настольную. Для настольной игры игровые пособия можно сделать меньшего размера и без подклейки фланелью или бархатной бумагой. 4—6 детей делятся на 2 команды (по 2—3 человека). Одна команда занимается составлением букета холодных тонов, другая — теплых. Цветы лежат посередине стола. Выигрывает та команда, которая правильно и быстро составит букет.

(II вариант)

Картинки с вазами расположены посередине стола, рядом цветы. Каждый играющий берет одинаковое количество цветков, затем все по сигналу воспитателя начинают определять, в какую вазу следует поместить тот или иной цветок. Выигрывает ребенок, который быстрее всех и правильно разложит свои цветы.

У КОГО БУКЕТ БОЛЬШЕ?

(настольная игра)

Цель:

1. Научить детей различать теплые и холодные цвета, закрепить в активном словаре их названия.
2. Закрепить обобщающие слова *теплые*, *холодные* (цвета) и поупражнять детей в употреблении этих слов.

Игровой материал:

1. Игровое поле (лист бумаги) с нарисованной извилистой тропинкой из маленьких прямоугольников и кружков (на них воспитатель перед игрой выкладывает цветки холодных и теплых тонов).
2. Кубик. 3 грани окрашены в холодные цвета, 3 — в теплые. На гранях точки: 1, 2 и 3.
3. Картинки с вазами и цветы из набора к игре «Составь букет» и дополнительные (в большом количестве) (рис. 17).
4. Фишки по числу играющих.

Ход игры

Играют двое — четверо детей (если играют 4 человека, то двое собирают цветы для букета холодных тонов, а двое — для теплых). Дети договариваются о том, кто из них какой букет будет собирать.

Играющие поочередно бросают кубик. Если у ребенка, собирающего цветы для «холодного» букета, верхняя грань кубика будет окрашена в холодный цвет, он передвинет свою фишку на столько прямоугольников, сколько точек на этой грани кубика. Если кубик ляжет на грань теплого цвета, ребенок бросает кубик еще раз. Если опять неудача, он отдает кубик противнику. Когда фишка попадает на цветок нужного тона, ребенок «срывает» его и помещает в вазу (на стебель). Выигрывает тот, кто, пройдя по всей тропинке, соберет наибольшее количество цветов.

Если играют четверо, то в конце подсчитывается общее для каждой пары количество цветов.

КОСТЮМЫ ДЛЯ ПЕТРУШЕК

Цель:

Научить детей подбирать контрастные цвета (для костюмов петрушек); закрепить представления о контрастных цветах.



Рис. 18

Игровой материал:

1. Панно, на котором изображен спектральный круг с двойной передвигающейся стрелкой и танцующими петрушками (3—6). Костюмы петрушек должны быть вырезаны из бархатной бумаги нейтрального цвета (рис. 18).

2. Половинки костюмов из цветной бумаги красного, оранжевого, желтого, зеленого, голубого, синего и фиолетового цвета (по 2 каждого цвета). С обратной стороны половинки костюмов подклеены бархатной бумагой или фланелью.

Ход игрового упражнения на занятии

Воспитатель демонстрирует панно, обращает внимание детей на круг и объясняет, что он окрашен во все цвета радуги и в том же порядке. За красным цветом следует оранжевый, за оранжевым — желтый и т. д. Цвета в круге расположены напротив друг друга. Стрелка соединяет 2 цвета. Например, одним концом показывает на оранжевый цвет, а другим — на

синий. Цвета, которые находятся друг против друга, называются контрастными. Они сильно отличаются один от другого. И если сшить костюм из ткани двух контрастных цветов, он получится очень ярким, бросающимся в глаза. Такие костюмы шьют для веселых петрушек.

Затем воспитатель предлагает детям подобрать каждому петрушке половинки для костюма контрастных цветов. Дети поочередно подходят к панно, с помощью стрелки определяют контрастные цвета, находят нужные половинки, прикрепляют их, называют цвет костюма. Когда все петрушки окажутся в цветных костюмах, воспитатель обращает внимание детей на яркость, красочность, пестроту одежды клоунов.

Повторно проводя упражнение, воспитатель прикрывает спектральный круг листком бумаги, и дети по памяти подбирают контрастные цвета для костюмов, а потом с помощью стрелок проверяют правильность выполнения задания.

ДВЕ СЕСТРЕНКИ¹

Цель:

1. Развивать у детей связную речь: умения описывать внешность, одежду, использовать в рассказах сравнения.

2. Уточнить в речи детей названия предметов одежды и их частей.

3. Выяснить, знают ли дети названия основных и дополнительных цветов.

Дидактическое пособие:

Панно с изображением двух девочек. Посередине — на уровне шеи и немного выше колен — прикреплены листы бумаги в виде страниц альбома, на которых нарисованы предметы одежды (майки, трусики, 2 платья разного фасона; 2 платья с фартуками; юбка с блузкой и сарафан с блузкой; блузка, безрукавка и юбка; свитер, надетый поверх сарафана; пальто и куртка). При перелистывании страниц альбома девочки «меняют» наряд (рис. 19).

Ход игры на занятии

(I вариант)

Воспитатель предлагает детям познакомиться с двумя сестренками Томой и Светой. Рассказывает: «Это Тома. Она темноволосая и кареглазая. А это Света. У нее светлые волосы и голубые глаза. Я начну рассказывать о сестренках, а вы будете помогать — описывать одежду девочек, сравнивать ее.

Каждое утро Тома и Света делали зарядку. Они надевали...?» (открывает первую страницу и предлагает одному из детей продолжить рассказ).

— Трусики и майки. У Тома майка голубая, а у Светы синяя. У Тома трусики синего цвета, а у Светы голубые.

¹ Для средней группы.

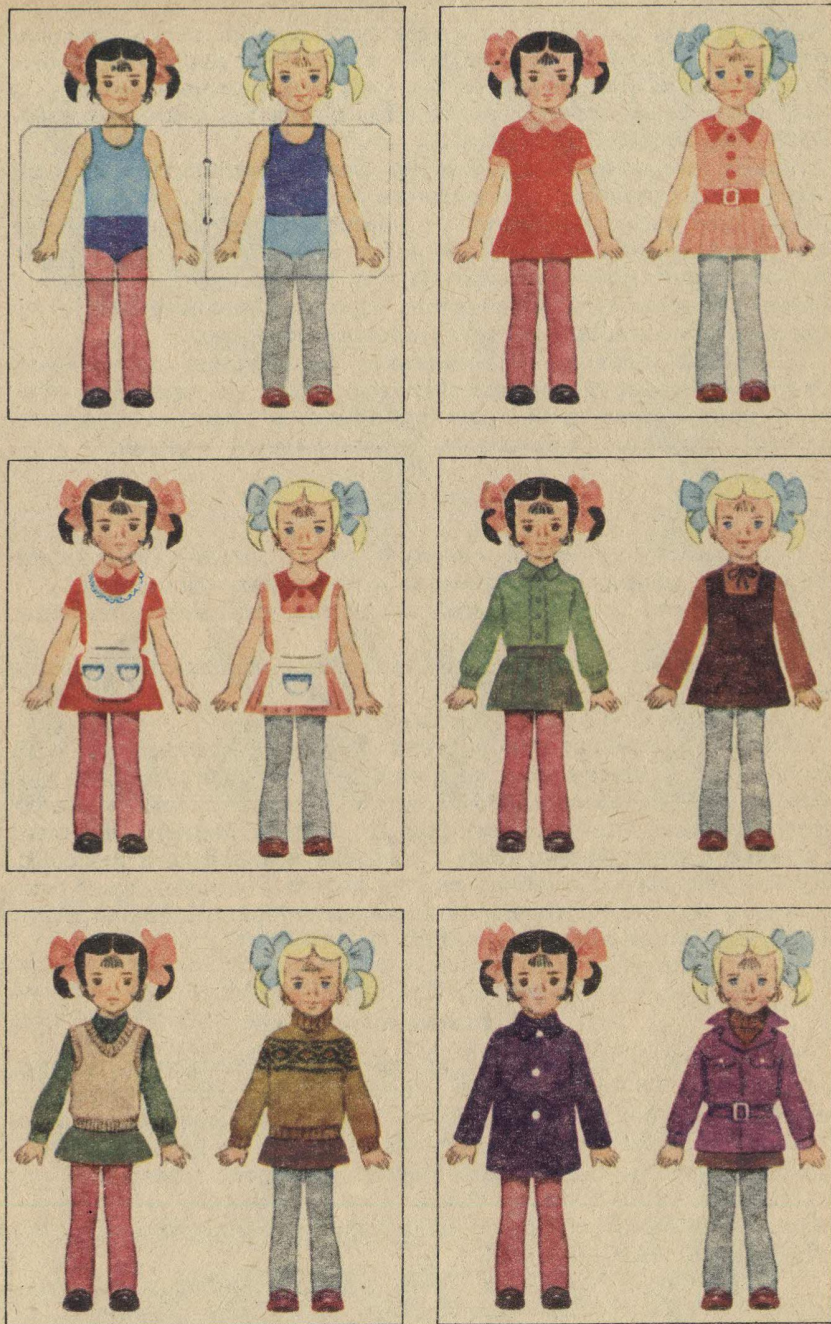


Рис. 19

— После зарядки сестренки умывались, — снова говорит воспитатель, — надевали платья и шли завтракать (переворачивает страницу и предлагает ребенку рассказать о платьях).

— У Томи платье красное с розовым воротником, а у Светы розовое с красным воротником. Томино платье с короткими рукавами, а платье Светы без рукавов, с пуговицами.

— После завтрака сестренки всегда сами мыли посуду. Чтобы не запачкать платья, они надевали фартуки, — педагог переворачивает следующую страницу и предлагает кому-либо из детей продолжить рассказ.

— У Томи фартук белого цвета, — рассказывает ребенок, — у Светы он тоже белый. Но на фартуке Томи пришиты два кармашка, а у Светы фартук с одним карманом.

— Собрались Тома со Светой на прогулку. Выглянули в окно, а на улице ветер, солнце за тучу спряталось. Прохладно. Надо потеплее одеться (воспитатель переворачивает страницу).

Кто-то из детей продолжает:

— Надела Тома юбку с кофточкой, а Света сарафан с кофточкой. Кофточка у Томи зеленая, с длинными рукавами и манжетами, а у Светы коричневая, тоже с длинными рукавами, но без манжет. Тамарина кофточка с воротником, а Светланина кофта без воротника, но с бантиком.

— Посмотрела мама, как оделись ее дочки на прогулку, и велела одеться потеплее (включается в рассказывание воспитатель и переворачивает очередную страницу).

— Тома надела серую безрукавку, а Света желтый свитер, — продолжает ребенок. — На безрукавке черная отделка, а на свитере — узор на груди.

— Долго гуляли девочки. Стал накрапывать мелкий дождь, но сестренкам не хотелось уходить с прогулки. Сбегали они домой и надели..?

— Тома надела фиолетовое пальто, а Света — сиреневую куртку.

(II вариант)

Воспитатель обращается к детям: «Я вам буду показывать двух сестренок — Свету и Тому, а вы будете рассказывать об одной из них, не называя имени. Надо рассказать сначала о внешности девочки, о цвете ее волос, глаз, потом о том, как она одета: назвать одежду, обувь, цвет вещей. А все ребята должны узнать Тому или Свету по описанию».

Воспитатель открывает ту или иную страницу, а вызванный ребенок рассказывает. Например: «Эта девочка темно-волосая, с карими глазами. Она в фиолетовом демисезонном пальто с воротником и кармашками. На ногах у нее оранжевые гольфы с фиолетовыми полосками и серые ботинки. Это Тамара».

Воспитатель побуждает детей при описании внешности девочек употреблять разнообразные слова и словосочетания: *кудрявые волосы, голубоглазая, светлоглазая, светловолосая.*

ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ ПО ЗВУКОВОЙ КУЛЬТУРЕ РЕЧИ

ЛОТО «ОПРЕДЕЛИ ПЕРВЫЙ ЗВУК В СЛОВЕ»

Цель:

Упражнять детей в выделении первого звука в слове.

Игровой материал:

Карточки с предметными картинками по количеству детей. На каждой карточке 4 или 6 изображений (животные, птицы, предметы домашнего обихода и др.). У ведущего — кружки (для детей логопедических групп — карточки с буквами — по 4 на каждую букву) (рис. 20).

Предметные картинки на карточках:

А	У	И	О	П
арбуз	утюг	индюк	ослик	портфель
автобус	удочка	иголка	овес	пила
ананас	утка	иней	окунь	платье
аист	усы	иволга	осы	палатка
К	Х	С	З	Ш
краски	халат	скворец	заяц	шкаф
карандаш	хомяк	сирень	замок	шиповник
котенок	хлопок	сено (стог)	зонт	шишка
кузнечик	хоккеист	собака	земляника	шалаш
Ж	Ч	Ц	Л	Р
жук	часы	цыпленок	лягушка	редис
желуди	чайник	циркуль	ласточка	рысь
жираф	черешня	цапля	лесенка	рак
журавль	черемуха	цифры	лыжи	рябина

Сочетание предметов на карточке может быть разным:

а) предметы, названия которых начинаются с гласных звуков (автобус, утюг, иголка, осы);

б) предметы, названия которых начинаются с нетрудных для произношения согласных звуков (пила, кот, халат, платье);

в) картинки на свистящие и шипящие звуки (сирень, циркуль, собака или: шапка, жук, шишка, жираф и т. д.).

Ниже приводим примерный набор карточек:

- 1) ананас — индюк — окунь — лягушка — часы — краски;
- 2) утюг — портфель — сирень — замок — шалаш — жук;
- 3) арбуз — халат — скворец — цифры — рябина — чайник;
- 4) ананас — удочка — иней — пила;

- 5) черешня — цапля — редис — ласточка;
- 6) собака — зонт — шиповник — жираф — усы — осы;
- 7) кузнечик — хомяк — шапка — журавль — автобус — иней;

8) хлопок — котенок — циркуль — черемуха — рак — лесенка и т. д.;

9) автобус — усы — иголка — овес — шапка — журавль;

10) цапля — черепаха — ласточка — рак — заяц — шарфик.

Под каждым изображением — полоска из трех одинаковых клеток.

Ход игры

Играют 4—6 детей. Педагог раздает детям карточки. Спрашивает, у кого название предмета со звуком *а* (*у, о, и, п...*). Тому, кто правильно назовет предмет, он дает кружок (в старшей группе) или карточку с соответствующей буквой (в подготовительной к школе группе), которую ребенок кладет на изображение предмета. Если к концу игры у некоторых детей останутся незакрытые картинки, воспитатель предлагает назвать их и определить, с какого звука начинается слово. Выигрывает тот, кто закрыл все картинки. Позже дети подготовительной группы могут самостоятельно играть в эту игру.



Рис. 20

ЦЕПОЧКА СЛОВ

Цель:

Упражнять детей в определении первого и последнего звука в словах.

Игровой материал:

Карточки с предметными картинками (карандаш — шкаф — флажок — куст — топор — ракета — автобус — сук — ключ — чайник — кошка — ананас — сом — мак — крокодил — лук) (рис. 21).

Размер карточек для занятия 12×7 см (10×6 см). Обратная сторона карточек подклеена бархатной бумагой или фланелью. Карточки выкладываются на фланелеграфе. Для настольной игры размер карточек — 8×5 см.

Ход игры на занятии

На столах у детей лежат карточки (одна на двоих). У воспитателя — карточка с изображением карандаша.

Воспитатель объясняет: «Сегодня мы будем выкладывать цепочку из предметов. Наша цепочка начнется со слова *карандаш*. Следующим звеном цепочки будет слово, которое начинается с того звука, каким кончается слово *карандаш*. Кто



Рис. 21

из вас найдет предмет с таким названием у себя на картинке, подойдет к доске, присоединит свою картинку к моей и назовет свой предмет так, чтобы четко слышался последний звук в слове. Если вы, дети, найдете сразу два предмета, то приложит картинку тот, кто нашел ее первым. А оставшуюся картинку присоедините позже, когда снова потребуется для цепочки слово с таким звуком».

Когда будет выложена вся цепочка (ее можно разместить на фланелеграфе по кругу), воспитатель предлагает детям хором называть предметы, начиная с любого указанного, слегка выделяя голосом первый и последний звуки в каждом слове.

Ход игры вне занятия

Играют 4—6 детей. Карточки (изображением вниз) лежат посередине стола. Каждый берет себе одинаковое количество карточек (4 или 2). Начинает выкладывать цепочку тот, у кого звездочка на карточке. Следующую картинку прикладывает ребенок, у которого название изображенного предмета начинается с того звука, каким кончается слово — название первого предмета. Выигравшим считается тот, кто первым выложит все свои карточки.

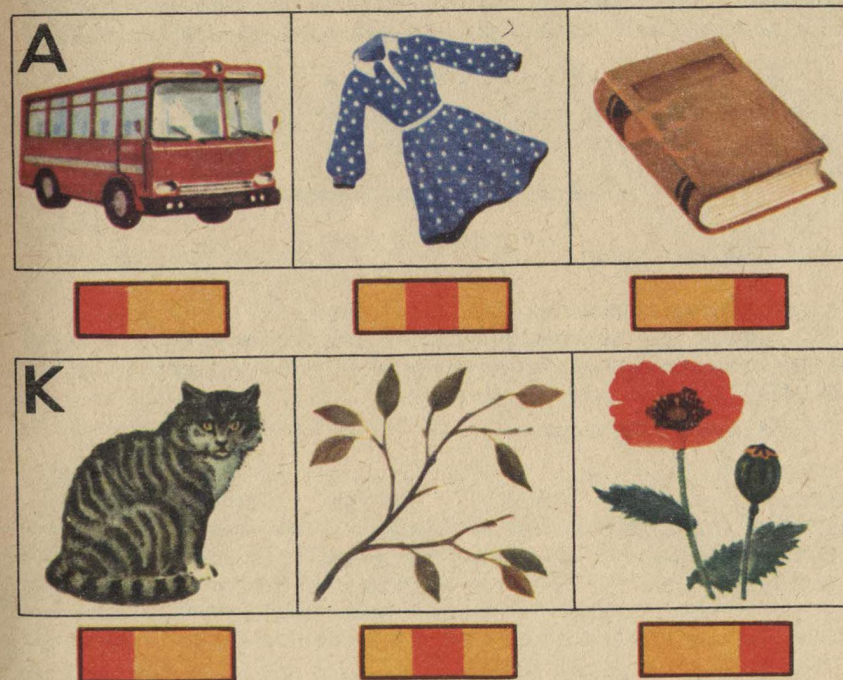


Рис. 22

НАЙДИ МЕСТО ЗВУКА В СЛОВЕ

Цель:

Упражнять детей в нахождении места звука в слове (в начале, середине или конце).

Игровой материал:

Карточки со схемами расположения звука в словах (одна клетка закрашена в начале, конце или середине схемы) (рис. 22).

Ход игрового упражнения на занятии

Воспитатель вешает или ставит на полочку доски карточки, на которых нарисованы автобус, платье, книга. Предлагает детям сказать, что изображено на карточках. Спрашивает, какой одинаковый звук слышится в названиях предметов.

«Правильно — звук *а*. Этот звук есть в названиях всех предметов, но слышится он в разных местах слова, — поясняет педагог. — Одно слово начинается со звука *а*, в другом звук *а* находится в середине, а третье — заканчивается этим звуком. А сейчас посмотрите на карточку (дается одна карточка на двоих-троих детей). Под каждой картинкой — полоска из трех клеточек.

Если звук, который я назову, вы услышите в начале слова, ставьте фишку в первую клеточку. Если звук слышится в середине слова, фишку надо поставить во вторую клеточку. Если звук в конце слова, фишку ставят в третью клеточку».

Ход игрового упражнения вне занятия

Каждый ребенок получает карточку. Находит слово с названным воспитателем звуком, отмечает фишкой его позицию.

Подбери слово к схеме

(на звуки *с* и *ш*)

(I вариант)

Игровой материал:

Карточки со схемами расположения звука в словах (одна клетка закрашена в начале, конце или середине схемы) (рис. 23).

Предметные картинки:

С			Ш		
сумка	миска	колос	шапка	мишка	камыш
сом	капуста	ананас	шуба	ромашка	ландыш
совок	весы	автобус	шляпа	вишни	душ
скамейка	лиса	лес	шар	чашка	карандаш

Ход игрового упражнения

Играют 4—6 детей. Ведущий раздает им по одной карточке. Объясняет, что означает закрашенная клетка. Затем берет

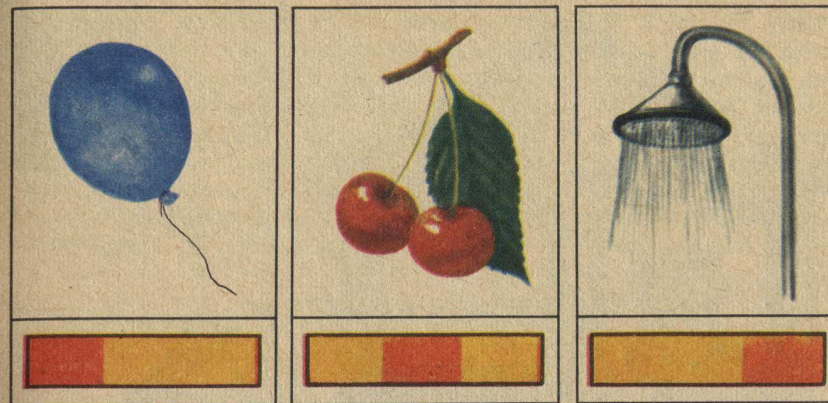


Рис. 23

из стопки по одной картинке, называет, слегка выделяя голосом звук *с* или *ш*, а дети определяют позицию звука в слове. Если местонахождение звука соответствует схеме на его карточке, ребенок берет картинку и кладет ее на свою карточку. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.

(II вариант)

Получив карточку, ребенок подбирает 3 слова со звуком *с* или *ш*, ориентируясь на закрашенный квадрат.

КТО В ДОМИКЕ ЖИВЕТ?

Цель:

Упражнять детей в подборе слов с определенным звуком. Игровой материал:

1. Карточки (из бумаги) в виде плоских домиков с четырьмя окошками. Под каждым окошком кармашек, куда вставляется картинка (в том случае, если игра проводится с детьми на занятии). На чердачном окошке — буква (рис. 24).

2. Предметные картинки:

К	С	З	Ц	Ж	Л	Р
кот	слон	заяц	цыпленок	жираф	лось	рак
коза	собака	зебра	цапля	журавль	лошадь	рыба
кролик	сорока	коза	курица	ежик	белка	тигр
кенгуру	снегирь	обезьяна	овца	жаба	волк	ворона
крокодил	лиса				иволга	воробей
						крот

¹ Для логопедических групп.



Рис. 24

Ход игры на занятии

Воспитатель помещает на доску 2—3 домика, а на стол кладет предметные картинки (или вешает наборное полотно с картинками). Рассказывает: «Для зверей и птиц построили домики. Давайте, дети, поможем животным расселиться. В первом домике могут жить те животные, в названии которых есть звук *к*, во втором — те, у кого в названии есть звук *з*. В каждом домике четыре квартиры. Найдите четырех животных и переселите в домик». По вызову воспитателя двое детей отбирают нужные картинки, вставляют их в кармашки, а потом говорят, кого они поселили в домик. Остальные дети проверяют, правильно ли выполнено задание.

Когда домики будут заселены, воспитатель спрашивает: «Может быть, кто-то из зверей или птиц хочет жить рядом с другими соседями? Могут ли некоторые жильцы поменять домики?» Дети определяют, что курица из домика с буквой *ц* может переехать в домик с буквой *к*, а кролик — переехать в дом с буквой *л*, подальше от зубастого крокодила.

Ход игры вне занятия

Играют трое-четверо детей. Каждый играющий получает домик. Воспитатель берет из стопки картинку с изображением

животного, называет его, а дети определяют, в каком домике оно должно жить. Если животное может жить в разных домиках (например, жираф — в домике *ж* и в домике *р*), то картинку получает тот ребенок, который первым сказал, что это животное должно жить в его домике. Если окажется, что какому-то животному негде жить, потому что полагающийся ему домик уже заселен (например, кот может жить только в домике *к*), воспитатель предлагает детям подумать, куда можно переселить других животных, чтобы освободить ему место.

КТО БЫСТРЕЕ СОБЕРЕТ ВЕЩИ?

(настольная игра)

Цель:

Упражнять детей в дифференциации звуков *с* — *ш*.

Игровой материал:

Большая карта, посередине которой изображены 2 чемодана. По кругу нарисованы предметы одежды, в названиях



Рис. 25

которых есть звук *с* или *ш* (шуба, шапка, шляпа, ушанка, шарф, шаль; свитер, сарафан, сапоги, сандалии, костюм, рубашка). Между предметами — кружки в количестве от одного до четырех; 2 фишки разного цвета, кубик с кружками на гранях (от одного до шести кружков); квадратики разного цвета (по 8—10) (квадратики могут быть с буквами *с* и *ш*) (рис. 25).

Ход игры

Играют двое детей. Один ребенок должен собрать в чемодан вещи, в названиях которых есть звук *с*, другой — вещи со звуком *ш*. Дети поочередно бросают кубик и передвигают свою фишку на столько кружков, сколько их обозначено на верхней грани кубика. Если фишка попадет на предмет, который имеет в названии нужный ребенку звук, он кладет на свой чемодан картонный квадратик. Выигрывает тот, кто больше вещей соберет в свой чемодан (наберет больше квадратиков).

МАГАЗИН¹

(настольная игра)

Цель:

Упражнять детей в дифференциации звуков *р — л, с — ш*. Игровой материал:

1. Большая карта, разделенная на 3 горизонтальные полоски — «полки». Полоски расчерчены на квадраты, в которых нарисованы предметы одежды, посуды. На первых двух «полках» — одежда, на третьей — посуда. В названиях всех предметов имеются звуки *с, ш, р, л*. Предметы, в названии которых встречаются 2 звука (*с* и *р* или *р* и *ш*), представлены в двух вариантах (2 свитера, 2 сахарницы и т. д.). Под картинками нарисованы квадратики (на квадратик играющие будут класть «деньги») (рис. 26).

2. Деньги — бумажные карточки с буквами *с, ш, р, л*. Каждая буква должна быть в шести и более экземплярах. На монеты «*с*» можно купить: сахарницу, стакан, сковородку, свитер, сарафан; на монеты «*ш*» — рубашку, шляпу, кувшин, чашку; на монеты «*р*» — сахарницу, свитер, рубашку и т. д.

Ход игры

(I вариант)

Играют четверо детей. (Ходы делают поочередно.) Воспитатель раздает каждому по 6 квадратиков с какой-либо одной буквой, объясняет правила игры: «Я буду продавцом, а вы покупателями. На свои деньги каждый из вас может купить

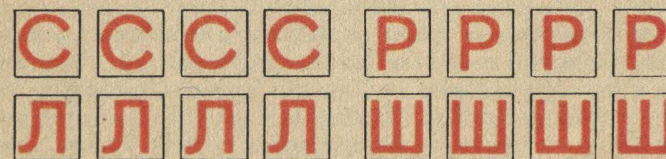


Рис. 26

¹ Для логопедических групп.

в магазине шесть разных предметов. На деньги «с» можно купить те предметы, в названиях которых есть звук с, на деньги «р» — вещи со звуком р. Монетку выкладывают на квадратик под нужным вам номером. Если уплатите правильно, я продам вам товар».

Выигрывает тот, кто быстрее израсходует свои деньги.

(II вариант)

«Деньги» — буквы лежат на столе изображениями вниз. Каждый играющий берет себе по 6 любых монеток и покупает соответствующий товар.

СОБЕРИ БУКЕТ

Цель:

Упражнять детей в различении заданного звука в словах. Игровой материал:

1. Карты с вазами (аппликация, рисунки). В каждой вазе стебли, на концы которых прикрепляются головки цветов. На вазах — кармашки. 2. Карточки, на которых нарисованы буквы или цветы (вставляются в кармашки). 3. Разноцветные цветы, вырезанные из бумаги (каждый цвет целесообразно представить в нескольких экземплярах).

Ниже приводятся цвета со звуками с, л, р, ж — з, з — с в названиях:

С	Л	Р
синий	голубой	красный
сиреневый	белый	розовый
красный	фиолетовый	оранжевый
серый	зеленый	сиреневый
	желтый	серый
Ж — З	З — С	
оранжевый	зеленый	сиреневый
желтый	розовый	серый
зеленый	красный	
розовый	синий	

Для игры на занятии следует на концы стеблей наклеить кружки из бархатной бумаги или фланельки, а цветы с обратной стороны обклеить бархатной бумагой.

Ход игрового упражнения на занятии

Воспитатель ставит перед детьми 2 или 3 карты, на которых изображены вазы со стеблями, фланелеграф с цветочками разного цвета. Объясняет: «Сегодня, дети, мы будем составлять букеты из цветочков разного цвета. В вазе, на кармашке которой ландыш, должны быть цветки такого цвета, в названии которого есть звук л. В вазе, на которой ромашка, должны быть цветки такого цвета и оттенков, в названии которых

есть звук р. На каждый стебель нужно прикреплять по одному цветку».

Выполнив задание, ребенок называет цвет, выделяя голосом нужный звук, а остальные проверяют правильность ответа. Например: «В букете есть красный и розовый цветы. Я добавил оранжевый» (звук р).

Ход игрового упражнения вне занятия

(настольная игра)

Состав играющих — до пяти. Каждый получает карту с вазой. Воспитатель показывает цветы (по одному цветку) и называет их цвета. Если в названии есть нужный звук, ребенок говорит: «Голубой (белый, зеленый и т. д.) цветок годится для моего букета». Воспитатель передает ребенку цветок, тот прикладывает его к концу стебля. (Карты и цветки для настольной игры изготавливаются меньшего размера и без подклейки бархатной бумагой или фланелью.)

НАЙДИ ПАРУ

Цель:

Упражнять детей в подборе слов, отличающихся друг от друга одним звуком, развивать фонематический слух.

Игровой материал:

1. Диск, разделенный на 2 половины, по краю которого в верхней и нижней частях наклеено одинаковое количество кругов из бархатной бумаги (по 5—7 шт.). На диск прикреплена двойная стрелка, которую удобно передвигать (рис. 27).

2. Предметные картинки (на кругах такого же размера, как круги на диске), подклеенные с обратной стороны бархатной бумагой или фланелью:

коза — коса	мышка — мышка	кит — кот
трава — дрова	крыша — крыса	усы — осы
кадушка — кадушка	каска — маска	ком — сом
уточка — удочка	мак — рак	дом — дым

Ход игры на занятии

Воспитатель помещает на фланелеграф диск с картинками (в верхней половине). Остальные картинки расположены на фланелеграфе или лежат на столе воспитателя. Предлагает детям поиграть в игру «Найди пару». Объясняет: «Этот диск разделен на две части. В верхней половине размещены разные картинки. Одна стрелка указывает на картинку, а вторая — на пустой кружок внизу. На этот кружок нужно поместить картинку с предметом, название которого звучит сходно с названием предмета, на который указывает верхняя стрелка».

Воспитатель вызывает к доске детей. Подобрал картинку, ребенок произносит оба названия, голосом подчеркивая их сходство и различие («Коса — коза»). Затем воспитатель передвигает стрелку на следующую картинку.

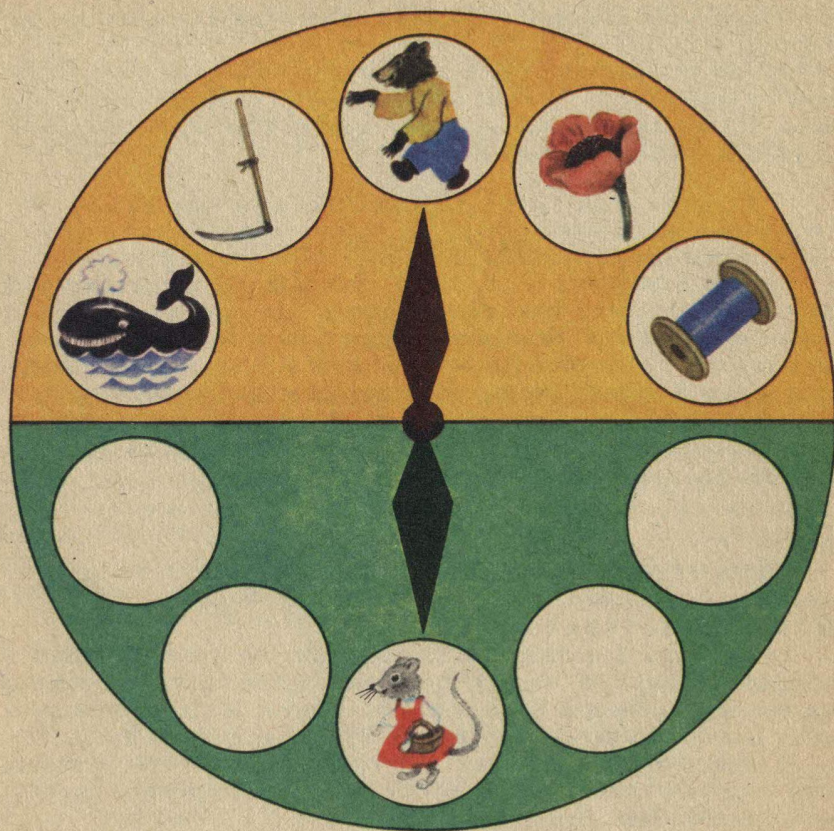


Рис. 27

Ход игры вне занятия

Каждый играющий получает по одной-две картинки.

Воспитатель устанавливает одну стрелку на какой-либо картинке и называет изображенный на ней предмет. Дети смотрят на свои картинки, выбирают нужную. Проигрывает тот, у кого останется картинка.

ПОСТРОИМ ПИРАМИДУ

Цель:

Упражнять детей в определении количества звуков в словах.

Игровой материал:

1. Рисунок пирамиды из квадратов, выполненный на листе бумаги. В нижней части каждого квадрата — кармашки для вкладывания картинок. В основании пирамиды — 5 квадратов, выше — 4, потом 3 и 2. Заканчивается пирамида треугольной верхушкой (рис. 28).

2. Предметные картинки тех же размеров, что квадраты у пирамиды, содержащие в названиях от двух до пяти звуков:

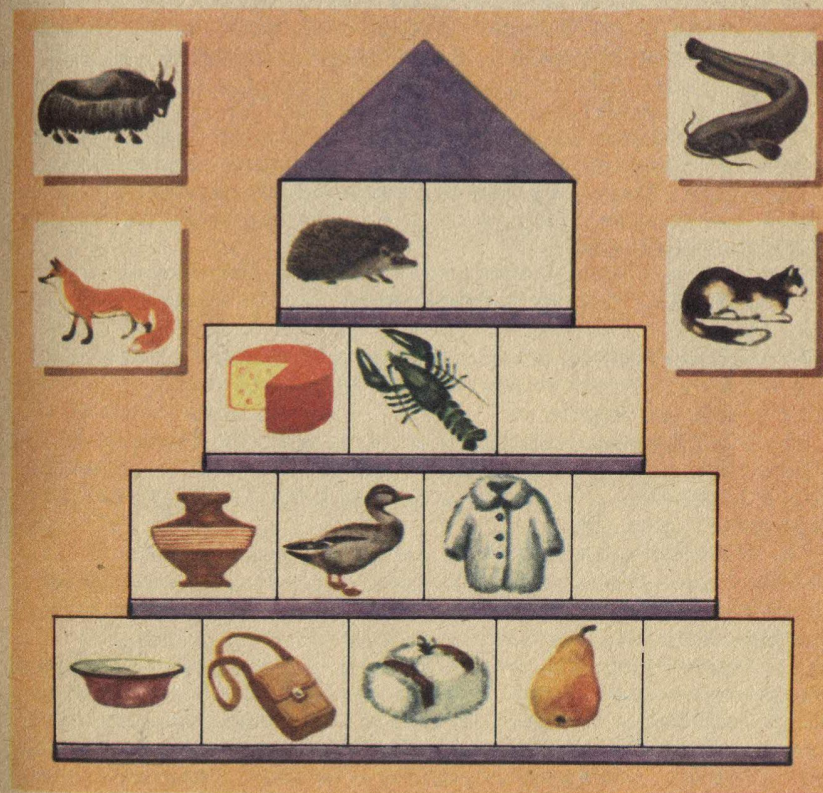


Рис. 28

еж, уж, ус (2); мак, рак, жук, сыр, ухо, ком, сом (3); рыба, ваза, роза, лиса, утка, жаба (4); сумка, шапка, ветка, чашка, туфли, кофта, миска, кошка, мышка (5).

Ход игры на занятии

Воспитатель демонстрирует пирамиду, поясняет: «Эту пирамиду мы будем строить из картинок. В самом верху у нас должны быть картинки с короткими названиями, состоящими всего из двух звуков, ниже — из трех, еще ниже — из четырех звуков. А в основании пирамиды должны быть помещены картинки с названиями из пяти звуков».

Воспитатель вызывает поочередно детей для выполнения игрового задания. Ребенок берет картинку, отчетливо произносит слово и определяет в нем количество звуков. Например: «В слове *жук* три звука. Я поставлю эту картинку во второй ряд (от верха)». Или: «В слове *чашка* пять звуков, я поставлю картинку в нижний ряд». Ошибочный ответ не засчитывается, и картинка возвращается на прежнее место.

В процессе игры дети ищут картинки только для незаполненных квадратов. В конце упражнения воспитатель спрашивает о том, как устроена эта необычная пирамида.

Ход игры вне занятия

Играют семеро детей. Воспитатель кладет карту с пирамидой на середину стола и раздает каждому играющему по 2 картинки. Дети определяют количество звуков, содержащихся в названиях предметов, и кладут картинки на соответствующие квадраты.

ПИРАМИДА

Цель:

Упражнять детей в определении количества слогов в словах.

Игровой материал:

1. Изображение пирамиды из квадратов (в 3 ряда): внизу 3 квадрата для трехсложных слов, выше — 2 для двухсложных и наверху — 1 для односложных слов. Снизу у квадратов кармашки (рис. 28).

2. Предметные картинки:

на односложные слова	на двухсложные слова	на трехсложные слова
сом	тигр	
рак	ключ	коза
лев	сыр	кошка
уж	волк	рыба
лук	стул	жаба
жук	мяч	белка
рысь	шар	пингвин
гусь	и др.	овца
		баран
		кувшин
		чайник
		чашка
		сумка
		и др.
		собака
		автобус
		корова
		паровоз
		ворона
		малина
		пеликан
		сапоги
		попугай
		цыпленок
		и др.
		кенгуру
		тарелка

Ход игрового упражнения на занятии

(I вариант)

Воспитатель объясняет: «Сегодня мы будем строить пирамиду из картинок. В нижний ряд пирамиды нужно поместить картинки, названия которых состоят из трех частей, например: *ма-ли-на*; во второй ряд — из двух частей: *ры-ба*; в верхний квадрат — картинку, название которой не делится на части (односложное слово), например *гусь*».

Воспитатель вызывает к доске ребенка, дает ему несколько картинок (3—4). Одну — с односложным словом, две — с двухсложными словами и одну — с трехсложным словом.

Ребенок произносит названия предметов по слогам и вставляет картинки в нужные кармашки. Все остальные дети проверяют, правильно ли построена пирамида. Следующий ребенок получает новые картинки.

(II вариант)

Воспитатель вызывает сразу трех детей и предлагает одному ребенку выбрать из разложенных на столе картинок (или из картинок, вставленных в наборное полотно) картинки для нижнего ряда пирамиды, второму — для среднего, третьему — для вершинки.

Ход игрового упражнения вне занятия

(настольная игра)

Для настольной игры изготавливаются карты с изображениями пирамиды из квадратов (без кармашков). (Дети кладут картинки на квадраты.)

Каждый играющий получает карту с пирамидой, самостоятельно отбирает картинки с нужным количеством слогов и «строит» пирамиду.

Воспитатель проверяет, как выполнено задание.

ЦВЕТОЧНЫЙ МАГАЗИН

Цель:

1. Упражнять детей в делении слов на слоги.

2. Закрепить в словаре детей названия цветов.

Игровой материал:

1. Открытки с изображениями цветов, названия которых состоят из двух, трех и четырех слогов. Двухсложные: *роза, пион, астра, тюльпан, нарцисс, ирис*. Трехсложные: *ромашка, лилия, василек, гвоздика*. Четырехсложные: *незабудка, колокольчик, хризантема*.

2. Числовые карточки — «деньги» с двумя, тремя и четырьмя кружками.

3. Наборное полотно.

(I вариант)

Воспитатель предлагает детям поиграть в цветочный магазин и ставит перед ними наборное полотно с открытками, на которых нарисованы цветы. Рассказывает: «Это у нас цветочный магазин. В нем продаются разные цветы. Одни — с короткими названиями, например *пион*, другие — с длинными названиями, например *незабудка*. У каждого из вас есть числовая карточка с кружками. Это — «деньги». Вы будете покупателями, а я продавцом. Покупатель может купить лишь тот цветок, в названии которого столько частей (слов), сколько кружков на карточке. Вы придете в магазин, предъявите мне числовую карточку и произнесете название цветка по частям. Если вы правильно определили, какой цветок можете купить, то получите его. Если ошибетесь, цветок останется на прилавке». Вызванные дети произносят по слогам названия цветов и отдают педагогу числовые карточки.

В конце игры воспитатель сам показывает детям числовую карточку с двумя кружками, просит показать и назвать купленные цветы. Дети выходят с открытками к его столу и поочередно произносят названия своих цветов: «Роза ... пион ... тюльпан» и т. д. Потом воспитатель показывает карточку с тремя и четырьмя кружками, и дети произносят трехсложные, а затем и четырехсложные названия.

(II вариант)

(ПОСАДИМ ЦВЕТЫ НА КЛУМБУ)

Воспитатель раздает детям открытки с изображениями цветов. Вывешивает перед ними наборное полотно с тремя полосками. В верхнюю полоску вставлена числовая карточка с одним кружком, в среднюю — с двумя, в нижнюю — с тремя. Предлагает детям «посадить цветы на клумбу»: в первую, верхнюю бороздку — цветы, названия которых делятся на две части (на два слога), в среднюю — цветы с названиями из трех частей, в нижнюю — с названиями из четырех.

Педагог вызывает детей сначала для посадки цветов в верхнюю бороздку, потом — в среднюю и, наконец, — в нижнюю. В заключение дети хором произносят названия цветов и определяют, правильно ли они посажены.

ВКЛЮЧИ ТЕЛЕВИЗОР

Цель:

Упражнять детей в определении первого или последнего звука в словах, в составлении слов из выделенных звуков (трех-четырех), упражнять в чтении слов из трех-четырех букв (в логопедических группах).

Игровой материал:

1. Таблица, на которой слева наклеены 2 длинных кармана один под другим для предметных картинок и букв, а справа — изображение телевизора; за экраном — карман (для демонстрации картинок) (рис. 29).

2. Предметные картинки и карточки с буквами.

3. Картинки для телеэкрана: шар, ком, сом, рак, кит, кот, роза, ваза, утка.

Ход игрового упражнения на занятии

Воспитатель объясняет детям: «Чтобы включить наш телевизор и увидеть изображение на его экране, нужно определить первый звук в словах — названиях картинок, помещенных в верхнем кармашке. По этим звукам вы составите новое слово. Если слово будет составлено правильно, на экране телевизора появится соответствующий предмет».

Воспитатель вставляет в верхний кармашек предметные картинки, например: матрешку, аиста, кота, просит детей назвать первый звук в каждом из этих слов (*м*, *а*, *к*) и догадаться, какое слово можно составить из этих звуков (*мак*). Затем демонстрирует картинку с маком на экране.

Дети логопедической группы выделенный звук обозначают соответствующей буквой и читают получившееся слово.

Слова, которые можно составить по первым звукам: *ком*, (кошка, ослик, мак), *кот* (ключ, обруч, топор), *рак* (рыба, арбуз, курица), *шар* (шишка, арбуз, рыба), *сом* (сани, осы, молоток), *роза* (рысь, обруч, заяц, автобус), *ваза* (волк, апельсин, замок, ананас).

Слова, которые можно составить по последним звукам: *ком* (замок, ведро, сом), *кот* (молоток, кресло, самолет), *рак* (топор, пила, волк), *шар* (ландыш, юла, трактор), *сом* (автобус, пальто, ком), *утка* (кенгуру, вертолет, носок, лодка).

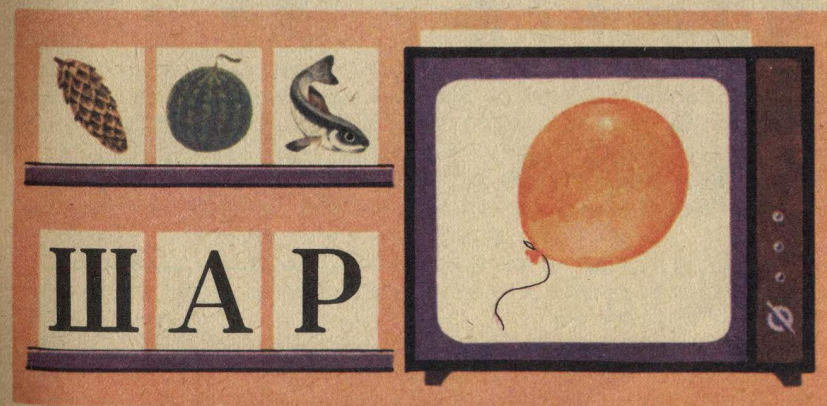


Рис. 29

КАК ИХ ЗОВУТ?

Цель:

Закрепить у детей умение определять первый, последний, второй и третий звуки в словах, а также составлять из них имена.

Игровой материал:

1. Таблица с изображениями детей: девочек и мальчиков (четырёх-пяти). Сверху — 4—5 длинных кармашка для предметных картинок, внизу — кармашки для букв (рис. 30).

2. Предметные картинки и карточки с буквами *а, у, о, с, л, м, ш, р*.

Ход игрового упражнения на занятии

(I вариант)

Воспитатель предлагает узнать, как зовут девочек и мальчиков, изображенных на таблице. Объясняет, что для этого нужно определить первые звуки в словах — названиях предметов, нарисованных на картинках в верхних кармашках. Дети называют: лошадь, арбуз, рака, астру — и приходят к выводу, что девочку зовут *Лара*.

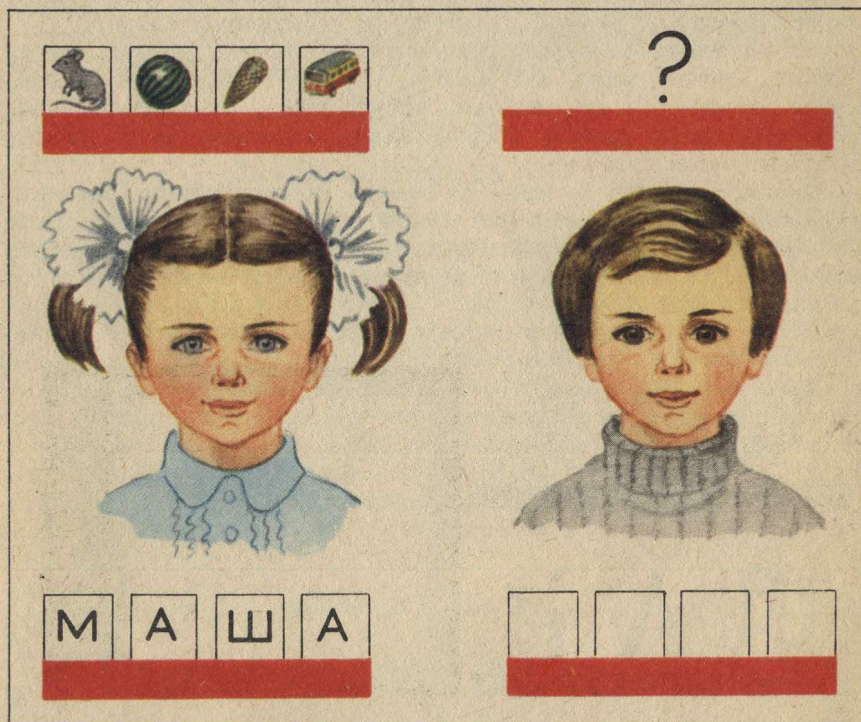


Рис. 30

Предметные картинки для прочтения (составления) имени *Шура*: шар, утка, рыба, апельсин; имени *Маша*: мышь, автобус, шишка, антенна; имени Рома: рука, осы, мак, автомобиль.

(II вариант)

Дети составляют имена, ориентируясь на последние звуки в словах: *Шура* (камыш, кенгуру, шар, ваза); *Лара* (стол, кошка, топор, утка); *Маша* (дом, сумка, ландыш, вилка); *Рома* (комар, колесо, сом, пила).

(III вариант)

Имена составляют по второму звуку в словах: *Лара* (слон, рак, арбуз, мак); *Шура* (уши, куры, грач, сани) и т. д.

(IV вариант)

Имена составляют по третьему звуку в словах: *Лара* (волк, грач, марка, кран); *Рома* (марка, слон, лампа, платье); *Шура* (мишка, труба, марка, краб).

ПОЕЗД

Цель:

1. Учить детей определять наличие указанного звука в словах.

2. Упражнять в определении количества звуков в словах.

3. Упражнять в определении количества слогов в словах.

Игровой материал:

1. Длинное панно с изображением паровоза и трех вагонов.

В каждом вагоне по 3 окна (квадратики с кармашками внизу), на крышах вагонов прорези, куда вставляются таблички с кружками для обозначения количества звуков в словах (от 3 до 5) или для обозначения количества слогов в словах (от 1 до 3), а также таблички с буквами для определения наличия звука в словах (рис. 31).

2. Предметные картинки такого же размера, как окна с изображением животных (зверей и птиц) (можно использовать картинки из набора к игре «Кто в домике живет?»).

Картинки на один заданный звук: *с*: слон, лось, рысь, собака, сова; *з*: заяц, зебра, коза, обезьяна; *ш*: кошка, мышка, лошадь; *ж*: жираф, журавль, ежик, жаба; *л*: лиса, лев, волк, верблюд; *р*: ворона, воробей, курица, крокодил.

Картинки на 3 заданных звука: жук, рак, сом, бык; на 4 звука: слон, лиса, волк, жаба; на 5: кошка, мышка, баран, зебра.

Картинки на односложные слова: лось, рысь, бык, слон, лев, волк; на двухсложные слова: жираф, кошка, жаба, коза, заяц, баран; на трехсложные: ворона, курица, собака, воробей, крокодил.

(I вариант)

Воспитатель показывает детям паровоз и 9 картинок с изображениями животных, объясняет: «Прибыл поезд для зверей и птиц. В нем три вагона. Каждое животное может ехать только в определенном ему вагоне. В первом вагоне поедут животные, в названиях которых есть звук *с...*» и т. д. Педагог вызывает троих детей и предлагает одному ребенку отобрать пассажиров для первого вагона (звук *с*), другому — для второго вагона (звук *ж*) и последнему — для третьего вагона (звук *р*). Затем он приглашает еще трех детей-контролеров (или одного ребенка), которые должны проверить, на своих ли местах пассажиры.

Далее воспитатель меняет таблички на вагонах, и дети подбирают животных, ориентируясь на названия со звуками *з, ш, л*.

(II вариант)

Воспитатель вставляет в прорези на крышах вагонов таблички с кружками и предлагает отобрать пассажиров, ориентируясь на количество звуков в словах.

Вызывает ребенка, дает ему картинку с изображением животного. Ребенок отчетливо называет его, так чтобы был слышен каждый звук в слове, затем говорит, сколько звуков в данном слове, и вставляет картинку в кармашек соответствующего вагона: «Бык должен ехать в первом вагоне, потому что в слове *бык* три звука: *б, ы, к*» и т. п.

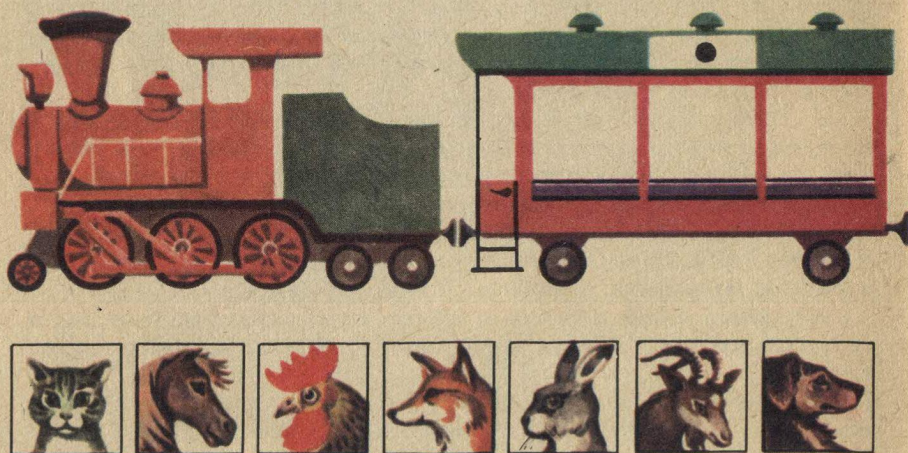


Рис. 31

(III вариант)

Воспитатель вставляет в прорези на крышах вагонов новые таблички с кружками. Объясняет детям, что в первом вагоне должны ехать животные, названия которых не делятся на части (односложные слова); те животные, названия которых можно разделить на 2 части, поедут во втором вагоне и т. д.

Можно назначить на роль кассира ребенка и дать ему числовые карточки с одним, двумя и тремя кружками. К нему поочередно будут подходить дети с картинками и рассказывать: «Я волк. Дайте мне билет на поезд». Кассир определяет количество слогов в слове и дает числовую карточку: «Волк, ты поедешь в первом вагоне»; «Лиса, ты поедешь во втором вагоне» и т. д.

