

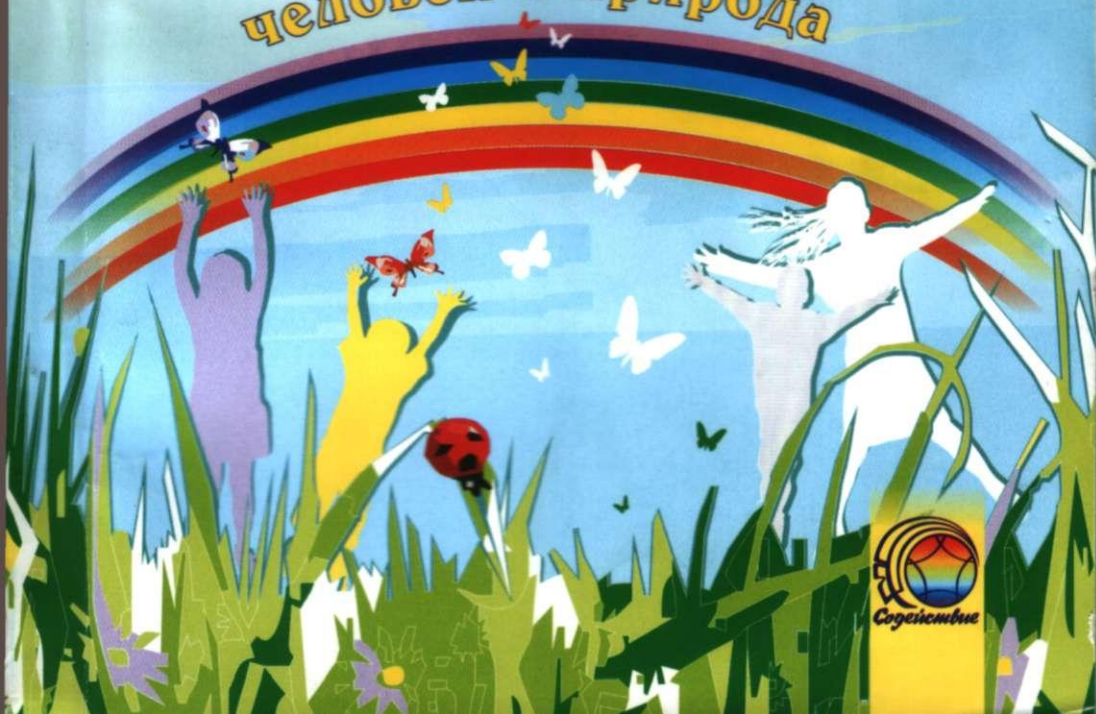


Л. К. Ладутько
С. В. Шкляр



**Картотека
дидактических
игр и упражнений
по развитию речи
дошкольников**

человек и природа



УДК 373.291
ББК 74.102
Л15

Авторы:

зам. зав. по ОД ГУО «Ясли-сад № 92» г. Минска Л. К. Ладутько;
учитель-дефектолог ГУО «Ясли-сад № 92» г. Минска С. В. Шкляр

Рецензент

кандидат пед. наук, доцент кафедры логопедии
УО «БГПУ им. М. Танка» О. А. Науменко

Ладутько, Л. К.

Л15 Карточка дидактических игр и упражнений по развитию речи дошкольников к разделу «Человек и природа» / Л. К. Ладутько, С. В. Шкляр. — Мозырь : Содействие, 2010. — 153 с.

ISBN 978-985-520-268-5.

В издании представлены дидактические игры и упражнения по развитию речи дошкольников, систематизированные по 18 темам программы «Пралеска» в рамках раздела «Человек и природа». Материал составлен с учетом основных направлений речевого развития и предназначен для формирования и закрепления навыков практического словообразования, словоизменения, звукопроизношения, развития связной речи и общения дошкольников в процессе игровой деятельности.

Формат карточки поможет сэкономить время на подготовку к проведению игры, будет удобным при использовании и хранении.

Подробное описание игр и упражнений с богатым лексическим материалом делает издание доступным как для начинающих педагогов, так и для студентов дошкольных факультетов, и для родителей дошкольников.

УДК 373.291
ББК 74.102

Производственно-практическое издание

Ладутько Лилия Константиновна
Шкляр Светлана Владимировна

Карточка дидактических игр и упражнений по развитию речи дошкольников к разделу «Человек и природа»

Ведущий редактор *М. А. Дыгун*
Художественный редактор *И. А. Юматова*
Технический редактор *Е. В. Комарова*
Компьютерная верстка *Н. Ю. Майборода*
Художник обложки *И. А. Юматова*
Корректоры *Е. Л. Сергейчик, И. Н. Кармынник*

Подписано в печать 13.08.2010. Формат 60x84/16.

Бумажная офсетная № 1. Гарнитура «SchoolBook». Ризография.
Усл. печ. л. 8,87. Уч.-изд. л. 7,54. Тираж 1 000 экз. Заказ 199.

Издатель и полиграфическое исполнение: ОДО «Образовательная компания «Содействие» ЛИ № 02330/0552903 от 14.04.2010. Ул. Пушкина, 32, 247760, г. Мозырь.
Тел.: 8 (02331) 2-40-67, 2-97-81, 2-47-91. E-mail: oks_rig@mail.ru

Полиграфическое исполнение обложки ООО «Принтгруп».

ЛИ № 02330-0191198 от 03.04.2009. Ул. Ф. Скоринны, 40, офис 207, 220141, г. Минск.

© Ладутько Л. К., Шкляр С. В., 2010
© Оформление. ОДО «Образовательная компания «Содействие», 2010

Содержание

От авторов	4
Тема: Овощи. Фрукты	9
Тема: Осень	17
Тема: Лес. Деревья	25
Тема: Грибы. Ягоды	33
Тема: Птицы	41
Тема: Домашние птицы	49
Тема: Домашние животные и их детеныши	57
Тема: Дикие животные и их детеныши	65
Тема: Зима	73
Тема: Космос: планеты и звезды	81
Тема: Весна	89
Тема: Насекомые	97
Тема: Цветы	105
Тема: Водоем	113
Тема: Поле	121
Тема: Луг	129
Тема: Лето	137
Тема: Человек: мое тело и здоровье	145

От авторов

Дидактические игры и упражнения языкового содержания — важнейшее средство стимулирования языковых игр детей, их поисковой активности в сфере лексики и грамматики. Дидактическая игра является игровой формой обучения, в которой одновременно действуют два начала: познавательное и игровое (занимательное). Это обусловлено потребностью смягчения перехода от одной ведущей деятельности к другой, а также тем, что в процессе игры дети легче усваивают знания, получают представления об окружающей жизни. В отличие от учебных занятий, в дидактической игре учебные, познавательные задачи ставятся не прямо, когда педагог объясняет, учит, а косвенно — дети овладевают знаниями играя. Обучающая задача в таких играх как бы замаскирована на первом плане для играющего, мотивом ее выполнения становится естественное стремление ребенка играть, выполнять определенные игровые действия.

Дидактические игры весьма сложны для руководства. Педагоги не должны забывать того, что ведение игры не должно принимать характер скучного занятия, что дети каждую минуту должны испытывать удовольствие, ради которого они играют. Чтобы дидактическая игра не превратилась в учебное занятие, в ней должны присутствовать такие структурные элементы как обучающая (дидактическая) задача, игровая задача, игровые действия, правила игры, подведение итогов (результат) игры.

Дидактическая задача определяется целями воспитания и обучения детей. При их выборе мы руководствуемся задачами программы дошкольного образования «Пралеска».

Игровая задача обычно должна осуществляться детьми. Она определяет игровые действия и становится задачей самого ребенка, позволяя усваивать учебный материал в увлекательной форме, создавая радостное рабочее настроение.

Основой игры являются игровые действия. Чем разнообразнее игровые действия, тем интереснее для детей сама игра и тем успешнее решаются познавательные и игровые задачи.

Формами реализации игрового действия выступают:

- 1) разнообразные игровые манипуляции с предметами и игрушками — подбор, складывание и раскладывание, нанизывание, прокатывание;
- 2) «зачин», который создает у детей игровое настроение (используется в виде сказки, песенки, рассказа, внесения волшебной игрушки, секретного письма);

3) осуществление поиска и находки нужной игрушки, предмета, числа, звука, слова;

4) загадывание и отгадывание загадок;

5) выполнение определенной роли;

6) соревнование (индивидуальное или коллективное);

7) особые игровые движения, такие как хлопки в ладоши, прыжки, проговаривание вслух, имитация действий.

Успех в решении дидактической задачи достигается путем использования в игре нескольких игровых действий и, как правило, одним из них является соревнование. Желание детей достигнуть игровой цели, выиграть заставляет лучше воспринимать окружающее, наблюдать, обследовать предметы, сравнивать их, подмечать незначительные различия в их признаках (цвет, форма, величина, материал), подбирать, группировать предметы по общим признакам, различать и воспроизводить музыкальные звуки по высоте, тембру, динамике.

Правила игры, их содержание и направленность обусловлены познавательным содержанием, игровыми задачами и игровыми действиями. Обязательное выполнение правил требует от детей совместных или последовательных действий, сосредоточенности, самостоятельности. В дидактической игре обучение тесно связано с задачами воспитания, когда совместно с усвоением знаний создаются условия для воспитания у ребят дружеских взаимоотношений, дисциплинированности, выдержки, саморегуляции, самоконтроля, ответственности и др.

Подведение итогов (результат) игры проводится сразу по ее окончании. Это может быть подсчет очков, выявление победителей, определение команды-победительницы, вручение дипломов за лучшее выполнение игровых заданий и др., но чаще всего педагоги прибегают к краткому анализу игровых умений, практических действий каждого ребенка в отдельности, сравнивая его успехи с его же собственными в прошлом.

Методика проведения игр включает: объявление названия игры; сообщение о расположении ее участников и порядке использования игрового материала; объяснение хода игры; показ взрослым выполнения отдельных действий; подведение итогов игры и объявление победителя.

Очень важно создать в игре условия для умственной активности всех детей. Например, в отдельных играх предлагается использовать мяч, любой другой предмет, который

идущий посылает разным детям, ожидая ответа на поставленный вопрос (игры типа «Что это за птица», «Считай дальше», «Скажи наоборот»). С этой же целью применяются «палочка-выручалочка», микрофон, тематическая игрушка. Необходимо стремиться сочетать в игре умственную и речевую активность с двигательной (детям предлагается имитировать полет и бег птицы, выполнять определенное число хлопков, прыжков и др.).

Без заранее установленных правил игровое действие развертывается стихийно и дидактические задачи могут оставаться невыполненными. Поэтому правила игры объясняются взрослым до ее начала и носят обучающий и организующий характер. Вначале объясняется детям игровое задание, а потом способ его выполнения. Обучающие правила направлены непосредственно на организацию познавательной деятельности ребят, раскрывают перед ними характер и способ выполнения игровых действий (рассмотреть предметы, сравнить их по отдельным признакам, проверить правильность ответа, проявив при этом находчивость, сообразительность). Организующие правила определяют порядок выполнения игровых и реальных отношений.

Заканчивая игру, педагог напоминает детям название игры, отдельные игровые правила. При повторном проведении игры ребята усваивают игровые правила и способы действий. Необходимость повторности игры определяется и тем, что не все ее участники одинаково успешно овладевают всеми элементами дидактических игр до такой степени, чтобы они переходили в их самостоятельную деятельность.

Разнообразие игровых ситуаций и действий дает педагогу возможность неоднократного закрепления определенного речевого навыка. Вариативность игр предполагает использование нескольких путей в решении одной цели, позволяет осуществлять индивидуальный, дифференцированный подход в детском коллективе, постепенно усложнять речевую задачу. Возможно, в рамках данного издания нереально отразить все многообразие вариантов, но педагоги-практики способны перенести способ действия из одной игры в другую, изменяя лишь лексический материал.

Богатый и разнообразный лексический материал — вот основа словесных игр и упражнений. Не следует пугаться его объема, представленного в играх для дошкольников, так как в пассивном словаре все слова детям знакомы из познавательных занятий, бесед, наблюдений и доступны

для понимания. При этом следует учитывать, что закрепить практическое усвоение определенных грамматических категорий необходимо не на одном-двух, а на десятке аналогичных примеров. Следует помнить, что создание «новых» словоформ — вполне закономерный процесс для ребенка. Задача педагога не в том, чтобы возможно скорее снабдить дошкольника переизбыточным количеством «детских» слов, которые ему еще не скоро понадобятся, а в том, чтобы вооружить его важнейшими навыками и знаниями принципов их понимания и творения.

Чтобы понимать обращенную речь, мало знать лексическое значение слов, надо еще научиться понимать грамматические отношения между словами. Особенности грамматического строя речи дошкольников в действительности сложны и разнообразны, поэтому взрослому необходима система эффективных методов и приемов формирования грамматических навыков, которые используются в учебной деятельности и в повседневном общении. В предлагаемых играх и упражнениях лишь закрепляются навыки словоизменения и словообразования. Именно в игре могут быть допустимы не принятые в русском языке некоторые грамматические формы отдельных слов, что способствует не только развитию чувства юмора, но и «чувства языка» у дошкольников.

Звуковая сторона языка усваивается ребенком постепенно. Необходимым условием для формирования звучащей речи являются ее составные компоненты: речевой слух и речевое дыхание. Решая задачи воспитания звуковой культуры речи, педагог как никогда часто обращается к многократным повторениям. Именно поэтому для педагога важно владеть достаточным количеством приемов, способных максимально разнообразить эти повторения. Среди задач воспитания звуковой культуры речи выделяются такие, как формирование правильного произношения звуков, выработка дикции, работа над фонетическим ударением, выработка орфоэпически правильной речи, формирование темпа речи и качеств голоса и др. Поэтому предлагаемые игры и упражнения наполнены классическими образцами детской литературы, раскрывают элементарные приемы развития произносительных навыков в виде занимательных упражнений, инсценировок, драматизации потешек, чистоговорок, знакомых с раннего детства стихотворений. Рифмовки — это специальные упражнения, построенные по законам ритма и рифмы. Цель использования рифмовок в данном

подлинно максимально активизировать лексический материал, закреплять навыки правильного произношения, деления слов на части, развивать чувство ритма, «языковое чутье» и, конечно же, чувство юмора.

Формирование связной речи является наиболее объемным и многоплановым разделом методики развития речи дошкольников. Невозможно отделить связную речь от мыслительных операций. Однако, формат данной картотеки требует постановки в игре лишь речевой цели. Поэтому мы надеемся, что педагоги смогут самостоятельно выделить интеллектуальный аспект игры для реализации индивидуально-го и дифференцированного подхода.

Использование известных и знакомых подвижных игр в издании обусловлено их полифункциональностью: делается упор не только на физическое развитие (общие движения, координация, ловкость, внимание и реакция на сигнал), но и на интеллектуальное развитие (практически все познавательные процессы). Кроме того, в полной мере способны решаться речевые задачи: коммуникативная функция; автоматизация звука в связном тексте игровой заклички, считалки; развитие дыхания и голоса; нормализация темпа и ритма речи; развитие фразовой речи.

Таким образом, предпринята попытка реализации комплексного и системного подхода к подбору игрового материала для развития речи дошкольников с учетом основных направлений речевого развития, принципов оформления и подачи игровых приемов.

Успехов вам!

Тема: Овощи. Фрукты

1. Игра «Славный урожай»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия овощей (фруктов), их характерных признаков.

Материал: картинки овощей (фруктов); натуральные овощи (фрукты); макет огородного пугала, изготовленного заранее совместно с детьми.

Воспитатель. У одного хозяина стояло в огороде Пугало. Для чего? (Огород и сад охранять.) Пугало знает огородные и садовые травы. Хотите с ним поиграть?

Вариант 1. Игровые действия: перечислять растения огорода (сада), передавая друг другу корзину.

Пугало. Вот моя корзина. Сложите в нее названия овощей (фруктов), что растут в огороде (саду). Кто последний назвал правильно слово, тот и выиграл.

- В огороде растут... (помидоры, огурцы, морковь, лук, капуста, кабачки, свекла, редис, репа и т. д.).

- В саду растут... (яблони, сливы, груши, крыжовник, смородина и т. д.).

Вариант 2. Игровые действия: узнавать овощ по описанию признаков, запоминать признаки предмета, подбирать признаки к предмету.

Пугало. Ребята, угадайте, что в моей корзине: она твердая, желтая, круглая, горькая. (Это репа.) Как вы это узнали?

Репа какая (показывает репу)? (Эта репа желтая, круглая...)
Чтобы легче запоминать признаки, пользуйтесь таблицей 1.

Таблица 1

Форма	Цвет	Жесткость	Поверхность	Аромат	Вкус
Геометрические фигуры	Разные пятна	Кирпич		Нос	Язык

Вариант 3. Игровые действия: подбирать наибольшее количество признаков предмета.

Воспитатель. Ребята, Пугало хочет похвалиться богатым урожаем, но рассказывать о нем совсем не умеет. Для этого ему надо помочь подобрать как можно больше слов-признаков к овощам (фруктам).

- **Огурец:** овальный, зеленый, твердый, гладкий, в пупырышках, колючий, блестящий, свежий, хрустящий, сочный, сладкий...

- **Морковь:** длинная, оранжевая, твердая, гладкая, с «глазками», блестящая, хвостатая, кудрявая, свежая, хрустящая, сладкая...

- **Капуста:** круглая, зеленая, пышная, толстая, хрустящая, твердая, многолистная, сочная, тяжелая, сладкая, гладкая, мокрая, свежая...

- **Помидор:** круглый, красный, яркий, мягкий, упругий, гладкий, ароматный, сочный, свежий, «мясистый», сладкий...

2. Игра «Потерянное слово»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия овощей (фруктов); развивать слуховое внимание, память.

Материал: картинки овощей (фруктов) или натуральные овощи (фрукты).

Воспитатель. Ребята, вспомните, что изобрел хозяин огорода, чтобы защитить свой урожай? (Поставил пугало.) От кого защищает огородное пугало? (Ответы.)

Представьте, что в одном огороде пугало ожило. И так добросовестно несет свою службу: сторожит огород и соседний сад с фруктами. Очень старается пугало охранять урожай, все время перечисляет, называет овощи и фрукты. Но не всегда у него получается — голова-то садовая. Помогите ему.

Вариант 1. Игровые действия: запоминать названные предметы, выделять недостающий предмет.

Педагог выкладывает 3 овоща (фрукта), но называет 4 овоща (фрукта):

— Какого овоща (фрукта) из названных мной нет здесь?

При правильном ответе педагог выкладывает еще один овощ (фрукт) (теперь их 4), а называет 5 овощей (фруктов). Игра повторяется. Каждый раз добавляется один овощ (фрукт).

Например, перед детьми овощи: помидор, огурец, лук.

1) Огурец, помидор, свекла, лук;

2) Лук, свекла, помидор, огурец, кабачок;

3) Кабачок, морковь, помидор, лук, огурец, свекла и т. д.

Ребенок, первым правильно назвавший недостающий овощ, получает картинку с его изображением, и ему предоставляется право достать этот овощ из корзины.

Роль огородного Пугала, называющего овощи (фрукты), передается одному из детей, хорошо усвоившему правила игры.

Вариант 2. Игровые действия: запоминать названные предметы, выделять недостающее слово.

Педагог раскладывает 5 (постепенно доводя до 10) овощей (кабачок, морковь, помидор, лук, огурец, свекла, картофель, горох, капуста, баклажан), а называет только 4 (9):

— Морковь, свекла, помидор, кабачок, лук, баклажан, огурец, горох, капуста. Какое слово потерялось? (Картофель.)

Ребенок, первым правильно назвавший «потерянное» слово, становится «хозяином» овощей, перекладывает их по своему желанию и называет вразбой, вновь «потеряв» одно слово.

Игра повторяется.

Упрощенный вариант: 5 овощей (лук, капуста, капуста, лук, капуста). Хозяин: «Лук, лук, капуста, капуста. Какое слово потерялось?». (Капуста.)

3. Игра «Что изменилось на грядке (в саду)?»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия овощей (фруктов); упражнять в подборе антонимов, согласовании существительного с числительными.

Материал: картинки с изображением овощей (фруктов), счетный материал (геометрические фигуры).

Каждая грядка обозначается одной картинкой с изображением одного овоща: грядка огурцов, грядка помидоров, грядка моркови, грядка капусты и т. д. Так же и фрукты — в ряды.

Посадки на каждой грядке (в саду) обозначаются счетным материалом: по 5 в два ряда (всего 10 штук).

Вариант 1. Игровые действия: запоминать овощи на грядках, находить и называть отличия.

Воспитатель. Ребята, Пугало предлагает вам стать огородниками. Хотите поиграть? Рассмотрим наши грядки (наш сад).

По сигналу «Ночь!» все огородники спят — закрывают глаза (или отворачиваются от грядок). (Пугало меняет маленькую картинку одного из овощей на измененную картинку того же овоща.)

По сигналу «День!» вы смотрите на свой огород и определяете, что в нем изменилось. Например, был помидор зеленый, а стал красный; был лук с короткими перьями, а стал с длинными; была морковь мелкая, а стала крупная; был кабачок маленький, а стал большой и т. д.

Вариант 2. Игровые действия: запоминать расположение растений (счетный материал) на грядках, находить изменения, считать.

Воспитатель. Что осенью делают огородники? (Собирают урожай.) Сейчас и на ваших грядках будет идти сбор урожая.

По сигналу «Ночи!» все огородники спят — закрывают глаза (или отворачиваются от грядок). (Пугало на нескольких грядках убирает по одной геометрической фигуре, т. е. «собирает» один огурец и один помидор.)

По сигналу «День!» вы смотрите на свой огород и определяете, чего и сколько на грядках не стало.

Например:

- Не стало огурца, свеклы и моркови.
- Не стало трех огурцов и двух помидоров.
- Не стало двух кочанов капусты и одного помидора. И т. д.

4. Игра «Соковыжималка»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия овощей (фруктов); упражнять в словообразовании относительных прилагательных.

Материал: электрическая соковыжималка (или картинка), овощи (фрукты) или картинки с изображением овощей (фруктов), емкость с продуктами (стакан или пакет сока, банка варенья и др.)

Игровые действия: брать на себя роль повара, преобразовывать названия овощей (фруктов) в относительные прилагательные.

Педагог раскладывает овощи (фрукты) перед детьми:

— Как назвать все эти предметы одним словом? (Овощи (фрукты).)

— Назовите эти овощи. Как вы их узнаете? (Называют внешние признаки — цвет, форму.)

— Если я завяжу вам глаза, сможете узнать какой-либо овощ? Что помогает вам узнавать овощ? (Нос, руки, язык.)

Сейчас превратимся с вами в поваров. Будем готовить блюда из овощей (фруктов). Что это за машина? (Соковыжималка.) Для чего она нужна? (Выдавливает сок из овощей и фруктов.) Из какого овоща получится больше всего сока, какой самый сочный? (Огурец, помидор, лук.)

Выберите себе по одному овощу. (Выжимает сок или имитирует действия.) Что у меня получилось? (Сок.) Скажите каждый название сока из своего овоща. (Сок из свеклы — свекольный, из капусты — капустный, из лука — луковый и т. д.)

Педагог показывает банку из-под икры или пюре:

— Какие у нас получатся новые необычные продукты?

• Пюре из кабачков — ... (кабачковое).

• Пюре из моркови — ... (морковное).

• Пирог с капустой — ... (капустный).

• Икра из баклажанов — ... (баклажанная).

• Компот сварю из... (яблоко — яблочный; слив — сливовый; груш — грушевый и т. д.)

• Пирог испеку с... (яблоками — яблочный; сливами — сливовый; грушами — грушевый и т. д.)

При наличии настоящей соковыжималки воспитатель спрашивает:

— Какой запах, аромат вы чувствуете? Узнайте сок по его аромату, вкусу.

5. Игра «Веселый огородник (садовод)»

Цель: закреплять навыки правильного звукопроизношения и словообразования путем складывания частей слов.

Материал: разрезные картинки овощей (фруктов) и других растений, предметов.

Игровые действия: чисто и правильно произносить сложные слова, составлять новые слова из частей двух названий овощей.

Воспитатель. Ребята, кто работает в огороде? (Овощевод, агроном.) А в саду? (Садовод.) Отгадайте, о каком работнике идет речь в загадке:

* * *

Из железа тучка,

А у тучки ручка.

Эта тучка по-порядку

Обошла за грядкой грядку. (Лейка.)

— Послушайте, какой необычный огород показал мне садовод. Так бывает или нет? Запомните необычные слова.

Веселый огород

Показал садовод

Нам такой огород,

Где на грядках,

Засаенных густо,

Огурбузы росли,

Помидыни росли,

Редисвекла, чеснок

И репуста.

Сельдерошек поспел.

И моркофель дозрел,

Стал уже осыпаться

Спаржовник,

А таких баклачков

Да мохнатых стручков

Испугался бы

Каждый садовник.

(Н. Кончаловская.)

Вариант 1. Разбор и воспроизведение слов стихотворения.

Воспитатель. Сейчас мы с вами составим из разрезных картинок такие же необычные растения, как в стихотворении. Назовите, что у вас получилось.

Вариант 2. Составление новых картинок с изображением овощей (фруктов) и других растений, предметов; составление новых слов.

Воспитатель. Представьте себя такими же веселыми огородниками: составьте новую картинку по-своему и придумайте ей название. Например, поменяйте местами половинки кабачка и баклажана — получится КАБА-ЖАН.

• Капуста + мяч = КАП-ЯЧ.

• Морковь + меч = МОР-ЕЧ.

• Помидор + сосна = ПОМИ-СНА.

• Кукла + груша = КУКЛ-УША.

• Медведь + яблоко = МЕД-ЛОКО. И т. д.

6. Игра «Овощные разговоры»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия овощей; закреплять навык правильного звукопроизношения; упражнять в запоминании и повторении слоговой структуры, ритма.

Материал: картинки с изображением овощей, трубочка.

Вариант 1. Игровые действия: правильно и ритмично хором произносить повторяющиеся строчки стихотворения (с опорой на картинки или без них).

Воспитатель. Ребята, вспомните и помогите мне рассказать стихотворение «Овощи» Ю. Тувима.

Воспитатель. Хозяйка однажды с базара пришла,
Хозяйка с базара домой принесла:

Дети. Картошку, капусту, морковь, горох,
Петрушку и свеклу. — Ох!

Воспитатель. Вот овощи спор завели на столе:
— Кто лучше, вкусней и нужней на земле:

Дети. Картошка, капуста, морковь, горох,
Петрушка иль свекла? — Ох!

Воспитатель. Накрытые крышкой
В душном горшке
Варились, кипели в крутом кипятке:

Дети. Картошка, капуста, морковь, горох,
Петрушка и свекла. — Ох!

Все. И суп овощной оказался неплох.

Вариант 2. Игровые действия: запоминать и повторять слоговой ритм, подбирать слова на заданный слоговой ритм и окончание.

Воспитатель. Как вы думаете, растения живые? Почему? А умеют ли растения говорить? Так, как люди, растения, конечно же, не говорят. А на нашем волшебном огороде овощи тихонько зовут друг друга.

Я возьму волшебную трубочку и послушаю их. Ребята, они так тихо говорят, что я слышу только окончания слов. Помогите мне узнать, о ком идет речь в компании овощей. (Ох-ох — го-рох; ок-ок — чес-нок; ор-ор-ор — по-ми-дор; та-та-та — ка-пус-та; ла-ла — свек-ла; рец-рец-рец — о-гу-рец; жан-жан-жан — бак-ла-жан и т. д.)

А теперь каждый из вас выберет себе картинку овоща. Вы будете звать друг друга точно таким же слоговым ритмом.

Педагог показывает одному из игроков картинку с изображением овоща, которого надо позвать. Например, кабачок. Игрок поворачивается к детям и произносит: «Чок-чок-чок!». К нему на встречу должен выйти игрок с картинкой, где изображен кабачок, и сказать: «Я — ка-ба-чок!». Вышедшему ребенку предъявляется следующая картинка.

7. Игра «За покупками в магазин»

Цель: активизировать в речи детей слова, обозначающие названия овощей; стимулировать развитие связной речи (умение строить простое предложение с перечислением), памяти.

Материал: фото или картинки с изображением овощей и других товаров, карточки с инструкцией (с изображением определенного количества овощей — от 3-х до 5-ти), корзинка.

Игровые действия: запоминать инструкцию, выбирать картинки с изображением овощей, сравнивать результат с инструкцией.

Воспитатель. Ребята, вы ходите с родителями в магазин? А сами умеете делать покупки? Разделитесь на 2 команды — «продавцы» и «покупатели». Сейчас я каждого из «покупателей» отправлю за покупкой. В магазине очень много разных товаров — не ошибитесь: просите у продавца только то, что я заказала.

При верном выполнении задания дети меняются ролями.

Вариант 1. Педагог дает инструкцию по зрительной (картинки) и словесной опоре: «Принеси мне, пожалуйста, помидор, баклажан, капусту, лук и кабачок».

Магазин работает по принципу самообслуживания — «покупатель» сам выбирает покупки, показывает и называет их продавцу: «Я покупаю помидор, баклажан, капусту, лук и кабачок».

Когда «покупатель» возвращается с покупкой к педагогу, сам сравнивает содержимое корзинки с инструкцией на картинках: «Я купил помидор, баклажан, капусту, лук и кабачок».

Вариант 2. Педагог дает инструкцию по зрительной (картинки) и словесной опоре: «Принеси мне, пожалуйста, 2 помидора, 2 баклажана, 1 капусту и 1 свеклу». «Покупатель» передает заказ в словесной форме «продавцу», тот подает товар с прилавка. Когда «покупатель» возвращается с покупкой, он сравнивает содержимое корзинки с инструкцией на картинках: «Я купил 2 помидора, 2 баклажана, 1 капусту и 1 свеклу».

Вариант 3. Педагог дает инструкцию только по словесной опоре: «Принеси мне, пожалуйста, свеклу, 2 огурца, лук, 3 моркови». «Покупатель» передает заказ в словесной форме «продавцу», тот подает товар с прилавка. Когда «покупатель» возвращается с покупкой, он сравнивает содержимое корзинки с инструкцией на картинках: «Я купил свеклу, 2 огурца, лук, 3 моркови».

8. Упражнение «Письмо из Африки»

Цель: развивать связную речь (умение строить сложное предложение доказательной формы высказывания); упражнять детей в установлении причинно-следственных связей.

Материал: фото или картинки овощей, сюжетные картинки с изображением сбора урожая овощей, конверт с письмом.

Методические рекомендации: заканчивать предложения об овощах; придумывать незаконченные предложения о фруктах; отыскивать и исправлять ошибки в предложениях об овощах.

Воспитатель. Ребята, везде ли на нашей планете погода одинаковая? (Нет, бывают только холодные места, только жаркие страны.) Как вы думаете, растительный мир в разных странах отличается или одинаковый? (Отличается.)

К нам пришло письмо от девочки Саманты из африканской страны: она изучает разные овощи. Как вы думаете, в ее стране растут такие же овощи, как у нас? Саманта просит вас помочь ей закончить предложения:

1. Люди убирают урожай осенью, потому что...
2. Некоторые овощи выращивают в парниках, потому что...
3. Овощи полезны для людей, потому что...
4. Мальчик почистил картофель, чтобы...
5. Люди консервируют овощи, чтобы...
6. В огороде стоит пугало, чтобы...
7. Грядки надо пропалывать, потому что...
8. Зимой на огороде ничего не растет, потому что...
9. Капуста бывает кислая, потому что...
10. Огород вскапывают весной, чтобы...
11. Козу нельзя пускать в огород, потому что...
12. Овощи не растут сами в лесу, потому что...

— Придумайте для Саманты незаконченные предложения о фруктах. Ребята, исправьте ошибки Саманты в предложениях об овощах:

1. Морковь — это фрукт.
2. Урожай собирают весной.
3. Всем полезно кушать капусту.
4. Баклажан — это дикий зверь.
5. Огурцы растут на деревьях.
6. Дерево, на котором растут помидоры, называется томат.
7. Все овощи растут в теплицах.
8. Все люди любят квашеную капусту.
9. Спелый помидор бывает фиолетового цвета.
10. Из свеклы можно приготовить компот.
11. Суп из капусты называется рассольник.

Тема: Осень

1. Игра «Чужие приметы»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие признаки, характерные для осени.

Материал: осенние пейзажи и сюжетные картинки.

Вариант 1. Игровые действия: подбор слов-определений к заданному слову, классификация признаков, рефлексия.

Воспитатель. Ребята, в нашем календаре перепутались все времена года. Вы можете мне выбрать осенние страницы? Назовите приметы осени. Осень — какая? (Ответы.) Поиграем с осенними приметами? На подходящее слово хлопните в ладоши, на неподходящее — топните ногой.

• Осень (какая?) — теплая, солнечная, дождливая, многоголосая, грустная, яркая, золотая, знойная, мокрая, морозная, ветреная, урожайная, зеленая, разноцветная, богатая, хмурая, щедрая, ранняя, поздняя, сырая...

• Дождь (какой?) — мелкий, теплый, надоедливый, радужный, холодный, морозящий, долгожданный, грибной...

• Листья (какие?) — раскрывающиеся, золотые, опадающие, зеленые, багряные, молоденькие, пурпурные, растущие, летящие, вянущие, распускающиеся, шуршащие...

Вариант 2. Игровые действия: находить и объяснять несоответствия.

Воспитатель. Один рассеянный художник решил нарисовать осень. Он составил себе план, но туда попали и «чужие» приметы, не осенние. Помогите художнику найти ошибку, исправьте предложения, скажите, чего осенью не бывает.

- Небо застилают тучи, часто идет дождь.
- Люди на полях сажают картошку.
- Листья на деревьях желтеют.
- Дети загорают на пляже.
- Все дороги замело снегом.
- Огородники поливают и пропалывают грядки.
- Птицы вьют гнезда.
- Медведь выходит из берлоги.
- Распускаются на деревьях первые листочки.
- Тает снеговик.
- Дети катаются на санках и лыжах.

Вариант 3. «Осенний букет».

Игровые действия: узнавать листья деревьев, считать их в букете.

Воспитатель. Ребята, посмотрите, какие красивые букеты из опавших листьев мы собрали на прогулке. Сейчас каждый сосчитает листья в своем букете. Например: «Один кленовый лист, два кленовых листа и один липовый лист. Три кленовых листа и два липовых листа».

— Сколько всего листьев в твоём букете? (5 листьев.)

2. Упражнение «Что умеет осень?»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие признаки и предметы, характерные для осени; подбирать слова-действия.

Материал: осенние пейзажи и сюжетные картинки; осенние листья.

Вариант 1. Методические рекомендации: изменять предложное слово по падежам, договаривать предложение.

- Долго не было... (осени).
- Мы ждали... (осень).
- Мы одеваемся теплее... (осенью).
- Мы рады... (осени).
- Мы поем песни об (для)... (осени).
- Мы любим... (осень).

Вариант 2. Методические рекомендации: называть приметы осени, подбирать действия к названным предметам и явлениям.

Воспитатель. Ребята, вы знаете, что умеет осень? Назовите как можно больше слов-действий к предмету (явлению). Победит тот, кто соберет больше всего листьев за свои правильные ответы.

- Солнце (что делает?) — светит, да не греет, часто прячется за тучами.
- Дожди (что делают?) — моросят, льют, идут, капают.
- Земля (что делает?) — становится мокрой, покрывается грязью, лужами, пожелтевшей травой, осенней листвой.
- Деревья (что делают?) — сбрасывают свой наряд, листья желтеют и опадают, обнажаются.
- Люди (как одеваются? чем занимаются?) — обувают резиновую обувь, надевают куртки, пальто, шапки; заняты уборкой урожая, заготовками на зиму.
- Животные (чем заняты?) — готовятся к зиме (каждый по-своему).
- Птицы (что делают?) — собираются в стаи, улетают в теплые края.
- Лист (что делает?) — желтеет, вянет, опадает, сохнет, шуршит, шелестит.
- Ветер (что делает?) — гоняет тучи, срывает листья, кружит листья, дует, воет, завывает.

3. Игра «Измени слова»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие признаки, характерные для осени; упражнять в словоизменении.

Материал: осенние пейзажи.

Вариант 1. Игровые действия: закончить предложение словом «осень», ставя его в правильную форму.

Воспитатель. Ребята, ко мне пришло письмо с закодрованными словами. Вместо последнего слова в каждой фразе нарисована одна и та же картинка (показывает картинку с изображением осеннего пейзажа). Какое время года изображено на этой картинке? (Осень.) Как вы это узнали?

— Хотите «расколдовать» слова в этом письме? Я прочитаю начало фразы и покажу картинку. Вы помогите закончить фразу, называя картинку в правильной форме.

- Мы ждали... (осень).
- Долго не было... (осени).
- Мы рады... (осени).
- Мы собираем урожай... (осенью).
- Мы поем песни об... (осени).
- Мы любим... (осень).

Повторить игру с другим словом: листопад, урожай и др.

Вариант 2. Игровые действия: подбрасывать и ловить падающих «кленовый лист» (мяч), отвечать измененным в числе словом, словосочетанием.

Педагог называет объект или явление в единственном числе («туча») и бросает мяч ребенку. Ребенок отвечает словом, измененным во множественное число («тучи») и возвращает мяч педагогу.

Воспитатель. Ребята, садитесь в круг. Я подброшу осенний «кленовый лист» (мяч). На кого он упадет, тот поймает его и даст ответ, называя предметы и явления, как будто их много. Затем сам подбросит этот «лист» другому игроку.

Примерные слова:

- пасмурный день — пасмурные дни;
- желтый (опавший) лист — опавшие (желтые) листья;
- прощальное курлыканье журавля — прощальные курлыканья журавлей;
- холодный дождь — холодные дожди;
- спелый овощ — спелые овощи;
- сочный фрукт — сочные фрукты;
- багряный лес — багряные леса;
- красная кисть рябины — красные кисти рябин;
- длинный караван гусей — длинные караваны гусей;
- крепкий боровик и рыжая лисичка — крепкие боровики и рыжие лисички. И т. д.

4. Игра «Ласковые слова для осени»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие приметы, характерные для осени; упражнять в словообразовании (уменьшительной формы существительного в разных числах, качественных прилагательных).

Материал: осенние пейзажи, сюжетные картинки, мяч.

Вариант 1. Игровые действия: ловить мяч, называть правильный ответ, возвращать мяч ведущему.

Воспитатель. Ребята, вы любите осень? Говорят, что часто идут дожди оттого, что осень плачет. Давайте пожалеем осень — назовем ее приметы ласково. Разделимся на две команды: одна команда называет ласковые слова в единственном числе, вторая — во множественном числе.

Педагог бросает мяч игроку команды «Один», тот отвечает и бросает мяч игроку команды «Много». После правильного ответа мяч возвращается педагогу. Например: гриб — грибочек — грибочки; лист — листочек — листочки; туча — тучка — тучки; пасмурный день — пасмурный денечек — пасмурные денечки. И т. д.

Вариант 2. Игровые действия: ловить мяч, называть правильный ответ, возвращать мяч ведущему.

Воспитатель. Ребята, в русском языке из коротких слов можно сделать одно слово, но так, чтобы смысл остался тем же. Например, «помидор с красной кожицей» можно назвать иначе — «краснокожий помидор». Или «дерево с толстым стволом» назовем «толстоствольное дерево».

Скажите иначе:

- День с дождем (какой?) — ... (дождливый день).
- Год с богатым урожаем (какой?) — ... (урожайный год).
- Поляна с грибами (какая?) — ... (грибная поляна).
- Утро с морозом (какое?) — ... (морозное утро).
- Листок клена (какой?) — ... (кленовый листок).
- Куст с ягодами малины (какой?) — ... (малиновый куст).

— Объясните слова:

- Унылая пора — ... (скудная, грустная, тоскливая, хмурая, печальная).
- Небо серое — ... (тежное, холодное, пасмурное, грустное, дождливое, покрытое тучами, хмурое).
- Деревья нагие — ... (голые, обнаженные, без листьев). И т. д.

5. Упражнение «Золотая осень»

Цель: закреплять навыки правильного произношения звуков [ж], [л] и [л'], выразительного интонирования речи.

Вариант 1. Методические рекомендации: чисто и правильно произносить стихотворный текст (хором, по цепочке), совмещать с ритмичными движениями.

Воспитатель. Ребята, почему нашу осень сейчас называют «золотой»? (Потому что много желтых листьев.) Вспомним стихотворение «Листопад» и изобразим его движениями рук.

Листопад

Листопад, листопад,
Осыпается наш сад.

Листья желтые летят,
Под ногами шелестят.
Желтый клен и желтый дуб,

Желтый в небе солнца круг,

Желтый дом и желтый двор —
Вся земля желта кругом.

Желтизна, желтизна,
Значит, осень к нам пришла.

— Сегодня мы рассказывали стихотворение «Листопад» спокойно, медленно. В другой раз поменяем интонацию: расскажем весело, задорно, празднично.

Вариант 2. «Спор звуков». Методические рекомендации: образовывать и подбирать слова к заданному слову, словосочетанию, звуку.

Воспитатель. Что такое листопад? (Это когда падают листья.) Назовите одним словом: «падает снег», «падает вода», «падают камни», «падают звезды».

— Вспомните, что часто бывает желтого цвета? (Желтые: цыпленок, цветок, лимон и т. д.)

Поиграем в игру «Спор звуков». Разделитесь на две команды: «Звук [ж]» и «Звук [л] ([л'])». По очереди каждая команда будет называть слова, в которых есть ее звук. За каждое правильное слово игрок получает желудь (каштан), за ошибку игрока команда отдает мне один желудь (каштан). Победит та команда, которая «соберет» больше правильных ответов.

• [ж]: желтизна, жара, жук, убежище, ежевика, лужи, жасмин, журавли и т. д.

• [л] и [л']: листопад, лимон, лужа, ливень, лук, ласка, солнышко, яблоко и т. д.

6. Игра «Подарки осени»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие осенние приметы; закреплять навык правильного звукопроизношения; упражнять в разнообразном интонировании голоса при повторении стихотворных фраз.

Материал: осенние пейзажи и сюжетные картинки.

Вариант 1. Игровые действия: запоминать и воспроизводить из стихотворного текста заданные слова, дополнять фразу.

* * *

Ходит Осень по полянам.
— Что ты, Осень, принесла нам?
С нами поделись ты.
— Вот рябины кисти.
Вот орехи спелые.
Вот грибы вам белые.
Вот вам — подосиновики,
Сыроежки синенькие.
А еще — тяжелые бронзовые желуди.

Мой букет красив и ярок.
Принесла я вам в подарок:
Солица теплого лучи,
Разноцветные мячи,
Золотого клена ветки
И упругие ракетки,
Шелестящий листопад
И веселый самокат.

(С. Прокофьева.)

Воспитатель. Ребята, вспомните, что же принесла нам Осень? Сколько всего подарков принесла она? Какие из названных подарков вовсе не осенние? (*Мячи, ракетки, самокат.*) Что трудно сосчитать? (*Лучи, листопад, ветки клена.*) Что еще мы можем назвать осенними подарками? (*Урожай овощей и фруктов.*) Сейчас попробуем продолжить это стихотворение, зарифмовав новые подарки осени. Например: сочные груши — дорогие суши; наливные яблочки — беззаботные бабочки; полные корзины — большие магазины; желтый листочек — яркий веночек; салаты и варенья — много угощенья и т. д.

Вариант 2. Игровые действия: сравнивать осенние листья, классифицировать по разным признакам (форма, цвет, величина), называть принадлежность листа (с какого дерева).

* * *

Что за время: будто в сказке
Водит ветер листья в пляске,
И качаются, летят,
Под ногами шелестят.

А чтоб было все похоже,
Листопад устроим тоже.
Пусть и здесь для всех ребят
Листья кружатся, летят.

Педагог вместе с детьми разбрасывает разные листья.
— Ребята, сейчас каждый из вас выберет себе корзинку с обозначением, какие листья в эту корзинку надо собрать.

Назовите листья в своей корзинке. Например, только маленькие листочки: один маленький красный кленовый листок, три маленьких желтых липовых листка и т. д.

7. Игра «Подходящее слово»

Цель: активизировать в речи детей слова, обозначающие осенние приметы; стимулировать развитие связной речи (умение строить простое полное предложение).

Материал: фото или картинки с изображением осенних пейзажей, осенние листья.

Вариант 1. Игровые действия: классифицировать объекты и явления относительно времени года, объяснять выбор.

Воспитатель. Вы хорошо знаете приметы осени, а вот Незнайка перепутал в своем сочинении все времена года, все их признаки. Помогите ему выбрать правильно только осенние признаки.

— Я буду называть разные слова. Вы их внимательно слушайте и поднимайте осенний лист, если мое слово будет как-то связано с осенним временем года.

Называются следующие слова: жара, дождь, бабочки, журавлиный клин, май, октябрь, бабье лето, каникулы, подснежники, урожай, снегири, снегопад, гололед, листопад, молодая листва, разноцветный лес, половодье, журчат ручьи, первые заморозки, сосульки, капель, День знаний, Новый год, Международный женский день.

Педагог просит объяснить, как ребенок узнал признак, характерный для осени. Дети должны отвечать полными, развернутыми высказываниями: «Осенью не бывает жары»; «Осенью часто идут дожди». И т. д.

Вариант 2. Игровые действия: объяснить литературное выражение другими словами.

• Унылая пора — скучная, грустная, тоскливая, хмурая, печальная.

• Небо серое — темное, холодное, пасмурное, грустное, дождливое, покрытое тучами, хмурое.

• Деревья нагие — голые, обнаженные, без листьев и т. д.

• Высохли цветы — завяли, погибли, стали безжизненными, пропали и т. д.

Вариант 3. Игровые действия: выбрать слово, которое так же подходит к слову «осень», как и слова в первой части фразы.

• Зима — январь; осень — ... (*май, сентябрь, урожай, листопад*).

• Весна — подснежники; осень — ... (*листопад, грибы, журавли, май*).

• Зима — снег; осень — ... (*туча, дождь, урожай, сентябрь*).

• Весна — скворечники; осень — ... (*скворцы, кормушки, грачи, дождь*).

Объяснить свой выбор слова, составить полные предложения с выбранными словами.

8. Игра «Все наоборот»

Цель: развивать связную речь (умение строить сложное предложение доказательной формы высказывания); упражнять детей в установлении причинно-следственных связей.

Материал: фото или картинки с изображением осенних пейзажей.

Вариант 1. Игровые действия: подбирать слова-антонимы.

Воспитатель. Объявляется минута «Все наоборот». Я буду называть слова, определения, а вы не соглашайтесь со мной, отвечайте словом-«наоборот» (антонимом).

- Осень ранняя — весна поздняя.
- День веселый — ночь грустная.
- День солнечный — ночь пасмурная.
- Небо чистое (яркое) — земля грязная (блеклая).
- Время холодное — теплое, жаркое.
- Облако белое — туча черная. И т. д.

Вариант 2. Игровые действия: подбирать слова-антонимы.

- Лето жаркое, а осень — ... (холодная).
- Лето засушливое, а осень — ... (мокрая, дождливая).
- Весна ранняя, а осень — ... (поздняя).
- Весной дни длинные, а осенью — ... (короткие).
- Летом поля с урожаем, а осенью — ... (пустые).
- Летом яблоки зеленые, а осенью — ... (спелые). И т. д.

Вариант 3. Игровые действия: находить ошибку в предложенной фразе, исправлять ее, объяснять свой выбор.

Педагог предлагает заведомо ложное высказывание. Дети придумывают как можно больше опровержений этой фразы.

Воспитатель. Ребята, хитрый волшебник Наоборот добрался до тетрадей наших первоклашек и перевернул в них некоторые фразы. Надо помочь ребятам исправить ошибочные фразы. Хотите помочь? Тогда слушайте внимательно!

Если фраза с ошибкой, топните ногой и поднимайте руки для правильного ответа. Если фраза правильная, хлопайте в ладоши.

- Осенью все деревья становятся голыми.
 - Медведица вышла из берлоги и увидела листопад.
 - Журавли вылетают из скворечников в теплые края.
 - Осенью вся земля укрыта снегом.
 - Осенью люди загорают в майках и шортах.
 - Зимой ласточки склевали все вишни с яблони. И т. д.
- Придумайте сами друг другу фразы-«наоборот».

Тема: Лес. Деревья

1. Игра «Зеленый дом»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия обитателей леса, их повадки.

Материал: картинки обитателей леса, деревьев, плодов.

Вариант 1. «Этажи леса».

Игровые действия: называть растения белорусских лесов, распределять их на листе (макете) в зависимости от мест обитания.

Воспитатель. Ребята, лес похож на дом с разными этажами. Первый этаж — земля. Что растет низко, у самой земли? (Трава, цветы, мох, грибы.) Выберите такие картинки и разложите их в самом низу макета.

— Кто живет в траве, в земле? (Разные насекомые, червячки, улитки, змеи, мыши, ежи, кроты и т. д.) Выбирайте картинки животных: разместим их среди цветов и травы. На земле, в ямах многие звери устраивают логово, лежбище. Кто это? (Волк, кабан, медведь, олень и лось и т. д.)

— Что мы видим в средней части леса? (Кусты, стволы, ветки елей и др.) Кто здесь прячется, охотится, кто живет? (Дикие животные, некоторые птицы и некоторые насекомые.)

— Самый верхний этаж — крыша леса. Что мы здесь увидим? (Густые кроны деревьев, верхушки елей.) Кто здесь живет из лесных обитателей? (Мелкие птицы, насекомые, белки.)

Вариант 2. «Съедобные — несъедобные дары леса».

Игровые действия: ловить и бросать мяч, классифицировать лесные дары на «съедобные — несъедобные».

«Лесовичок» (сначала воспитатель) называет картинку и бросает мяч играющему. Если назван «съедобный» предмет, игрок ловит мяч, если «несъедобный» — отбивает. При правильном ответе игрок делает один шаг вперед. При неправильном — остается на своем месте. Побеждает тот, кто первым дошагает до «Лесовичка», и сам становится ведущим («Лесовичком») в следующей игре.

Лесовичок. Например, я называю слово «дуб». Это слово обозначает съедобный или несъедобный предмет? (Несъедобный.) Бросаю мяч Саше. Если Саша мяч отбьет мне обратно, не поймает, то за это правильное действие сделает шаг вперед, навстречу мне. А если поймает, остается на месте. «Съедобные» слова, наоборот, надо ловить.

• **Съедобные:** боровик, подосиновик, подберезовик, рябина, малина, масленок, лисичка, черника, опенок, груздь, шампиньон, рыжик, земляника, сыроежка, ежевика.

• **Несъедобные:** мухомор, бледная поганка, желудь, каштан, словая шишка, сосновая шишка, мох, коренья, ветки, листья, пенек, волчья ягода, сосновые иголки, ягоды можжевельника.

2. Игра «Кто где прячется?»

Цель: активизировать в речи предлоги и слова, обозначающие названия обитателей леса.

Материал: картинки с изображением растений, обитателей леса, частично скрытыми за листьями, деревьями, кустарниками, лучами солнца и т. п.

Вариант 1. Игровые действия: узнавать обитателей леса по части изображения сквозь изображения растений; называть место, объяснять, по каким признакам был узнан обитатель леса.

Воспитатель. Ребята, Лесовик пригласил нас в лес. Как надо себя вести в лесу? Почему? Представьте, что мы с вами сейчас находимся в густом лесу. Что вы услышите? (*Ветер шелестит листьями деревьев, птицы поют, ручей журчит и т. д.*) Что мы увидим в лесу? (*Деревья, траву, бурелом, пни, грибы, ягоды.*) Кого мы увидим в лесу? (*Животных, птиц, насекомых.*) Посмотрите, обитатели леса очень осторожные и пугливые. Они прячутся от нас. Кто из вас узнает их, назовите.

— Лиса прячется за кленовыми листьями.

— Как ты ее узнал?

— Я увидел пушистый рыжий хвост, тонкую лапку, треугольные рыжие ушки.

• В еловых ветках прячется рысь: я вижу ее ушки с кисточками, короткий хвост.

• За дубом прячется медведь: видна его широкая лапа с когтями, большая, широкая коричневая спина.

• Среди ветвей дуба сидит дятел — у него красная шапочка.

• В густом кустарнике стоит олень: видны его рога, тонкие длинные ноги.

• Кукушка сидит среди ветвей сосны.

• Под пеньком лежит ежик. И т. д.

Вариант 2. Игровые действия: узнавать обитателей леса, спрятавшихся в лесных «домиках», по части изображения; называть место их расположения.

Воспитатель. Ребята, в лесу много жителей, и у них есть свои домики. Как они называются? (*Дупла, норы, гнезда и т. д.*) Кого вы узнаете на этих картинках? Кто где прячется — назовите.

• В дупле сидит белка.

• Из дупла выглядывает сова.

• За валежником ходит медведь.

• В гнезде сидит сойка. И т. д.

3. Игра «Помощники лесника»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия деревьев белорусских лесов; упражнять в словоизменении (множественное число), согласовании с числительными.

Материал: картинки с изображением деревьев, отдельных листьев, плодов.

Вариант 1. Игровые действия: отыскивать загаданное ведущим дерево (на участке, по картинкам); дотрагиваться до него рукой; объяснять, по каким признакам узнано заданное дерево.

Воспитатель. Ребята, лесник решил узнать, знаете ли вы деревья белорусских лесов. Вот какую игру он вам предлагает.

Ведущий («лесник») называет дерево: «Один, два, три, к рябине беги!»; «Один, два, три, к иве беги!»; «Один, два, три, к дубу беги!» и т. д. Затем «лесник» показывает листок с загаданного дерева: «Один, два, три, к такому дереву беги!». Спрашивает: «Что это за дерево? Как ты узнал?».

Вариант 2. «Лесник-счетовод».

Игровые действия: узнавать деревья на картинках, считать их подряд (по два вида, при усложнении — по три).

Воспитатель. В лесном хозяйстве лесник считает деревья на своем участке, но не по одному виду (например, только березы или только осины), а сразу по два вида. Вы, ребята, будете учениками лесника: посчитайте на общем игровом поле только те деревья, которые на вашей карточке.

Например, у Пети картинки с изображением березы и сосны: «Одна сосна. Две сосны и одна береза. Три сосны и две березы. Четыре сосны и две березы. Четыре сосны и три березы — всего 7».

Вариант 3. «Запретное слово».

Игровые действия: называть деревья, изображенные на картинках; заменять название определенной группы деревьев на картинках действием (например, хлопком в ладоши).

Картинки с изображением деревьев выставляются в ряд.

Воспитатель. Называйте леснику деревья на картинках по порядку: лиственные деревья надо называть все, а вот хвойные называть нельзя. Вместо названия слова — хлопайте 1 раз в ладоши.

1. Дети играют по очереди, по цепочке. 1 картинка на 1-го ребенка. Ребенок, которому выпала картинка с изображением хвойного дерева, вместо его названия хлопает в ладоши.

2. Дети называют хором деревья на картинках, на которые указывает воспитатель. Педагог показывает попеременно картинки с деревьями из стопки: кто ошибется, тот выходит из игры; побеждает оставшийся один ребенок.

4. Игра «Детки с ветки»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия деревьев; упражнять в словообразовании (относительные прилагательные).

Материал: картинки с изображением деревьев, листья деревьев, плоды, семена растений белорусского леса.

Вариант 1. «С какого дерева листок?»

Игровые действия: узнавать дерево по его листу, называть лист, образуя форму относительного прилагательного.

Воспитатель. Ребята, растения похожи на людей? (Нет.) У нас есть руки, а у деревьев — это ветви. У нас есть ноги, а у деревьев — это корни. У нас туловище, а у деревьев — это ствол. Как называется пышная прическа дерева? (Крона.)

Отгадайте, с каких растений мои листочки (ветки), назовите их. Например: лист березы — березовый лист.

- Лист клена — ... (кленовый лист).
- Лист липы — ... (липовый лист).
- Лист дуба — ... (дубовый лист).
- Ветка ели — ... (еловая ветка).
- Ветка рябины — ... (рябиновая ветка).
- Ветка пихты — ... (пихтовая ветка).
- Ветка можжевельника — ... (можжевельниковая ветка). И т. д.

Вариант 2. «С какого дерева плод?»

Игровые действия: узнавать дерево (кустарник) по его плоду, называть лист, образуя форму относительного прилагательного.

Воспитатель. У людей есть дети, а у растений — это... (плоды и семена). Помогите семенам (плодам) найти своих родителей — назовите их и разложите вокруг картинки с изображением подходящего растения. Например: сережки растут на березе (ольхе) — березовые (ольховые) сережки.

- Круглая шишка растет на сосне — сосновая шишка.
- Длинная шишка растет на ели — еловая шишка.
- Ягоды можжевельника — можжевельниковые ягоды. И т. д.

Вариант 3. Игровые действия: подбирать существительные к относительному прилагательному.

Воспитатель. Ребята, подберите много слов к одному, названному мной.

- Кленовый — лист, сок, плод, стол, парк, сквер, пенёк.
- Осинная — ветка, крона, чурка, почка, ложка.
- Еловая — шишка, иголка, верхушка, почка. И т. д.

5. Игра «На лесной опушке»

Цель: закреплять навык правильного произношения шипящих, свистящих звуков; развивать фонематический слух, чувство ритма, интонационную выразительность речи.

Материал: лесные пейзажи, картинки с изображением грибов, шляпка старичка-Лесовичка, желуди.

Вариант 1. Игровые действия: чисто и правильно произносить стихотворную фразу, определять на слух и называть пары рифмующихся слов.

Воспитатель. Ребята, слушайте стихотворение и замечайте похожие, рифмующиеся слова. Попробуйте рассказать эти стихи с разной интонацией.

- Для звуков [ш], [ч]:

* * *

Ели на опушке — до небес макушки,
Слушают, молчат, смотрят на внучат.
А внучата-елочки, тонкие иголочки,
У лесных ворот водят хоровод.

(И. Токмакова.)

- Для звуков [с], [с'], [ц]:

* * *

Спросите у белки, и скажет она:
— Сосновая шишка отменно вкусна.
Спросите синицу — ответит синица,
Что с белкою можно вполне согласиться.
О шишках сосновых, добавлю вам, кстати,
Хорошего мнения и сойка, и дятел...

Вариант 2. «Эхо». Игровые действия: повторять в заданном ритме окончание строчки, четко произносить звуки [л], [л'].

Воспитатель. Ребята, кто-то невидимый живет в лесу:

Живет без тела, говорит без языка,

Никто его не видит, а всякий слышит. (Эхо.)

— Поиграем с вами в игру «Эхо»: я называю фразу, вы, как эхо, повторяете все тише и тише ее окончание.

Тихо лодочка плыла...	Ла-ла-ла, ла-ла-ла.
Лес виднеется вдаль...	Ли-ли-ли, ли ли ли.
У костра всегда тепло...	До-до-до, до до до.
Белка прыгает по ели...	Ли-ли-ли, ли ли ли. И т. п.

— А теперь я назову слово (покажу картинку), а вы, как эхо, повторите его окончание все тише и тише: лиса — са-са-са; лисица — ица-ица-ица; заяка — айка-айка-айка; зайчик — чик-чик-чик; медвежонок — онок-онок-онок; ежата — ата-ата-ата; береза — оза-оза-оза; осина (рябина) — ина-ина-ина; ивушка — ушка-ушка-ушка; боровики — ики-ики-ики; мухоморы — оры-оры. И т. д.

6. Игра «Волшебник-гном»

Цель: закреплять навык правильного произношения звуков [ч], [ж], [ш]; упражнять в образовании уменьшительной формы существительных.

Материал: картинки с изображением растений, обитателей леса; шляпа гнома; «волшебная палочка»; формы разной величины (большие, средние, маленькие).

Вариант 1. Игровые действия: подбирать слова на заданный звук, образовывать их уменьшительную форму.

Воспитатель. В волшебном лесу живет волшебник-гном. Что такой же гном из сказки сделал с мальчиком Нильсом? (*Уменьшил Нильса.*) Вспомните, из какой он сказки? (*«Путешествие Нильса с дикими гусями».*)

— Назовите, каких «друзей» (слова со звуком [ч]) может найти маленький человек в лесу.

Педагог показывает картинки с изображением животных, растений, а дети преобразуют названия этих картинок так, чтобы в слове был звук [ч].

Лиса — лисиЧка, волк — волЧонок, паук — пауЧок, белка — белоЧка и бельЧата, кукушка — кукушеЧка, заяц — зайЧик, олененок — олененоЧек, сосна — сосеноЧка, елка — елоЧка, черника — черниЧка, земляника — земляниЧка, дуб — дубоЧек, гриб — грибоЧек. И т. д.

Вариант 2. Игровые действия: брать на себя роль гнома (надевая шляпу и взмахивая палочкой), называть картинки, образуя меньшую и наименьшую степень с помощью суффиксов -чок-, -чек-.

Воспитатель. Ребята, сейчас вы окажетесь в лесной школе гнома. Я назову предмет, а вам нужно будет его постепенно уменьшать: сначала немного, а затем назвать совсем маленьким. Для этого вам понадобится «волшебная палочка» (показывает).

- Гриб — грибок — грибочек.
- Дуб — дубок — дубочек.
- Лес — лесок — лесочек.
- Лист — листок — листочек.
- Сук — сучок — сучочек.
- Волк — волчок — волчонок.
- Куст — кусток — кусточек.
- Пень — пенек — пенечек. И т. д.

7. Игра «Расскажем о лесе»

Цель: активизировать в речи детей наречия; стимулировать развитие связной речи (умение строить полное предложение по образцу).

Материал: картинки с изображением растений, обитателей белорусского леса.

Вариант 1. Игровые действия: подбрасывать и ловить шишку, называть определения в сравнительной степени, образовывать словонаречия, заканчивать правильно предложение с союзом «а».

Воспитатель. Ребята, Лесовик подарил мне волшебную шишку, которая поможет нам вспомнить подходящие слова о деревьях, лесе и его обитателях.

- Куст сирени высокий, а сосна еще... (*выше*).
- Куст черники низкий, а трава еще ... (*ниже*).
- Роцца большая, а лес еще... (*больше*).
- Ручей широкий, а река еще... (*шире*).
- Ручей мелкий, а ключ еще... (*мельче*).
- Волчонок ловкий, а волк еще... (*ловче*).
- Заяц хитрый, а лиса еще... (*хитрее*).
- Зубр сильный, а медведь еще... (*сильнее*).
- Белка рыжая, а лиса еще... (*рыжее*).
- Береза старая, а дуб еще... (*старше*).
- Парк густой, а лес еще... (*гуще*).
- Трава зеленая, а ель еще... (*зеленее*).
- У белки хвост пушистый, а у лисы еще... (*пушистее*).
- У лося ноги тонкие, а у оленя еще... (*тоньше*). И т. д.

Вариант 2. Игровые действия: подбрасывать и ловить шишку, называть лесные растения и обитателей леса во множественном числе, строить предложение с союзом «а».

Воспитатель. У меня на картинках все предметы нарисованы по одному, но в лесу-то их много. Я покажу картинку, подброшу шишку, кто поймает шишку — назовет эти предметы так, как если бы их было много (во множественном числе), получит картинку себе. У победителя будет больше всего картинок.

Например: «Во дворе одна береза, а в лесу растет (живет) много берез». (Родительный падеж множественного числа.)

• Осина — осин; липа — лип; пень — пней; сук — сучьев; лось — лосей; лиса — лис; волк — волков.

Или: «На картинке — одна береза, а в лесу растут (живут) березы». (Именительный падеж множественного числа.)

• Ель — ели, сосна — сосны, дуб — дубы, крот — кроты, еж — ежи, белка — белки, олень — олени, дятел — дятлы. И т. д.

8. Игра «Прогулка в лес»

Цель: развивать связную речь (умение строить предложения с предлогами); закреплять умение различать одушевленные и неодушевленные объекты.

Материал: фото или картинки с изображением растений и обитателей леса.

Игровые действия: подбирать как можно больше вариантов окончания предложения, передавать предмет (шишку) как эстафетную палочку, разыгрывать «фанты».

Воспитатель. Ребята, сядем с вами в круг, как у костра на лесной опушке. У меня в руках шишка. Я задам вопрос, передам шишку соседу справа — Саше. Он ответит полным предложением и передаст шишку соседу справа. Так шишка по кругу вернется ко мне. Повторять окончания предложения нельзя: каждый придумает свое. Если ответа не знаешь, отдай «фант», который потом разыграем.

Вариант 1. «Доскажи словечко».

- В лесу растут...
- В лесу живут...

Вариант 2. «Что и где я найду в лесу?»

Примеры ответов:

- В лесу под елкой я найду шишку.
- В лесу под дубом я найду желудь.
- В лесу под осинкой я найду подосиновик.
- В лесу на сосне я найду дупло.
- В лесу за пеньком я найду ежика.
- В лесу в кустах я найду гнездо. И т. д.

Розыгрыш «фантов» проводится в конце игры.

Примерные задания для хозяев фантов:

- жонглировать 2—3 шишками;
- имитировать движения какого-либо лесного обитателя;
- рассказать четверостишие о любом растении или животном белорусского леса;

- метать 5 шишек в корзину. И т. д.

Вариант 3. «Желудь».

Игровые действия: четко и хором произносить слова игровой заклочки, танцевать, подбирать желудь по окончании музыки.

Воспитатель. Поиграем в игру с желудями. Становитесь в круг. Один из вас в роли старичка-Лесовичка. У каждого из вас по одному желудю. Положите их на пол в кругу.

Желудь на пол положите,
Себя в пляске покажите,
А потом уж не зевай —
Быстро желудь подбирай.

С последними аккордами музыки старичок-Лесовичок старается отобрать чей-то желудь. Зазевавшийся игрок выбывает.

Тема: Грибы. Ягоды

1. Игра «Отгадай и назови»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия грибов, их частей, характерных признаков.

Материал: картинки с изображением грибов.

Игровые действия: узнавать гриб по описанию, находить его среди картинок, повторять описание.

Воспитатель. Ребята, почему люди называют лес щедрой кладовой? (Потому что в лесу люди находят для себя полезные растения, съедобные грибы и ягоды.) Как называются люди, которые любят собирать грибы? (Грибники.) Почему сбор грибов еще называют «тихой охотой»? Отгадайте, какие «трофеи тихой охоты» нашли детские поэтессы Л. Герасимова и Ю. Г. Илларионова:

Многочисленное войско
собирает старый пень:
Тонконогие ребята
подрастают каждый день.
По траве войска идут,
грибники их тут найдут.
Лишь наклониться немножко,
поглядишь — полно лукошко.
(Опята.)

Блестящие шляпки
Надели ребятки.
Обмазались в медок,
Расселись в рядок.
(Маслята.)

Я в красной шапочке расту
Среди корней березовых,
Меня узнаешь за версту.
Зовусь я... (подберезовик).

Вдоль лесных дорожек
Много белых ножек.
В шляпках разноцветных
Растут на опушке рыжие подружки.
А зовут их... (волнушки).

Каждый рад его найти,
Встретить на лесном пути.
Он так крепок и велик,
Белый, крепкий лесовик
Царь грибов — наш... (боровик).

Грибы эти вовсе не надо искать.
А если увидим, не стоит их брать.
Почти что на каждой полянке
Растут бледные... (поганки).

Вот растаял весь снежок —
И в лесу стоит грибок.
Весь морщинистый на вид,
Словно дед-лесовик.
В прелых листиках залег,
Словно сильно занемог.
(Сморчок.)

Все его, конечно, знают,
Под осинкой вырастает.
Он стоит в нарядной шляпе,
Ножка — в сереньком наряде.
(Подосиновик.)

Затаился под сосной,
Полон влагою лесной.
Вот он, рыженький грибок,
Полезай-ка в кузовок. (Рыжик.)

Рядом тоже старичок —
В острой шапочке грибок.
(Строчок.)

У мосточка под кусточком
Растет дружная семья.
Шляпки, ножки невелички,
Те грибы зовут... (лисички).

2. Игра «Раз, два, три — грибы, ягоды бери»

Цель: активизировать в речи детей слова, обозначающие названия грибов, ягод; упражнять в разнообразном интонировании голоса; развивать чувство ритма.

Материал: картинки с изображением ягод, грибов; лукошко; кукла.

Воспитатель. Ребята, наша кукла Леся чуть не плачет. Спросите, что с ней случилось. Расскажет Леся вам потешку:

Я по лесу зеленому шла В осинничке — подосиновик,
И грибы в лесочке искала. По березничку — подберезовики,
Я грибы в кузовочек брала, По сосновым пням — опеночки,
Где что нашла — запоминала: А под елкой — белый гриб, боровик.

— Что ж ты плачешь, Леся?

— Упала я, все грибки растеряла я.

— Ребята, хотите помочь Лесе собрать полное лукошко грибов?

Собирайтесь в лес!

Мы идем в лесочек,	<i>Маршировать.</i>
Мы найдем грибочек.	<i>Повороты в стороны.</i>
А грибочек маленький,	<i>Наклон вперед, руки к полу.</i>
А грибочек толстенький.	<i>Выпрямиться, руки в стороны.</i>
Он под деревом сидит,	<i>Присесть.</i>
Во все стороны глядит.	<i>Повороты в стороны.</i>

Вариант 1. «Запретная картинка».

Игровые действия: называть только грибы или ягоды, передавать лукошко друг другу, наполнять лукошко «дарами» леса (картинками с изображением грибов, ягод).

Воспитатель. Ребята, в лесу много богатств. Какие? (*Орехи, шишки, лекарственные растения, грибы и ягоды.*) Соберем в разные лукошки картинки, где изображены грибы и ягоды. Для этого называем, что нарисовано на картинках (по порядку), пропуская «негрибы» и «неягоды». При верном выполнении задания можно положить «правильные» картинки в лукошко.

Например: *малина, дуб, рябина, калина, сыроежка, сосна, ежевика, хвощ, опенок, ландыш, лисичка, земляника, ель, боровик, черника, фиалка, подснежник, подосиновик* и т. д.

Вариант 2. «Я знаю пять грибов... Я знаю пять ягод...».

Игровые действия: называть по пять съедобных грибов, отбивая мячом на каждое слово.

• Боровик — 1, подосиновик — 2, подберезовик — 3, моховик — 4, масленок — 5.

• Лисичка — 1, волнушка — 2, опенок — 3, груздь — 4, шампиньон — 5.

• Рыжик — 1, сморчок — 2, зеленушка — 3, вешенка — 4, сыроежка — 5.

• Малина — 1, ежевика — 2, брусника — 3, черника — 4, земляника — 5 и т. п.

3. Упражнение «Лесные заготовки»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия грибов, ягод; упражнять в словоизменении (в роде, числе, падеже).

Материал: картинки с изображением грибов, ягод; счетный материал.

Методические рекомендации: изменять слова в роде, числе, падеже, подбирая форму по смыслу предложения.

Вариант 1. «Соревнование».

Воспитатель. Еж и белка поспорили, кто больше соберет запасов на зиму. Посчитайте, сколько грибов и ягод собрал каждый из них: кто же победил? Для этого разделитесь на две команды: «Ежи» помогают считать припасы ежу, а «Белки» помогут считать беличьи припасы.

— Вот каждой команде по 2 корзинки. Чтобы правильно посчитать их содержимое, надо каждому игроку выбрать одинаковые картинки и посчитать их отдельно. Потом мы сравним запасы ежа и белки.

Дети считают картинки с изображениями грибов и ягод из двух корзинок ежа и из двух корзинок белки.

• Одни боровик, два боровика, три боровика, четыре боровика, пять боровиков.

• Одна лисичка, две лисички, три лисички, четыре лисички, пять лисичек.

• Один орех, два ореха, три ореха, четыре ореха, пять орехов.

• Одна ягода ежевики, две ягоды ежевики, три ягоды ежевики, четыре ягоды ежевики, пять ягод ежевики. И т. д.

Вариант 2. «Угощение».

Воспитатель. Ребята, белка и еж приглашают гостей. Что они приготовят из лесных даров — грибов и ягод? Команда ежа будет готовить блюда из грибов, а команда белки — из ягод.

• Салат с грибами (какой?) — грибной салат.

• Запеканка из грибов (какая?) — грибная запеканка.

• Суп из грибов (какой?) — грибной суп.

• Икра из грибов (какая?) — грибная икра.

• Заливное с грибами (какое?) — грибное заливное.

• Варенье из лесных ягод (какое?) — малиновое, ежевичное, брусничное, черничное, земляничное, клюквенное, голубичное.

• Пирог (сок, кисель, джем) (какой?) — малиновый и т. д.

• Ягодная начинка (для торта) (какая?) — малиновая и т. д.

4. Игра «Грибные имена»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия грибов, ягод; упражнять в словообразовании (относительные прилагательные).

Материал: картинки с изображением грибов, ягод.

Вариант 1. Игровые действия: объяснять происхождение названий грибов, ягод.

Воспитатель. Ребята, как вы думаете, как люди придумывали названия грибам, ягодам? Попробуйте объяснить.

- Подосиновик — растет под осинами.
- Подберезовик — растет под березами.
- Масленок — шляпка с маслянистой пленкой.
- Лисичка — по цвету похожа на лисий мех.
- Рыжик — по цвету шляпки.
- Зеленушка — имеет зеленую шляпку.
- Мухомор — используют для травли мух в домах.
- Земляника — растет, наклонившись к земле.
- Черника — имеет сок фиолетового чернильного цвета и др.

Вариант 2. Игровые действия: образовывать слова, используя названия грибов, ягод.

Воспитатель. Ребята, в лесном царстве старичок-Лесовичок решил устроить перепись, то есть записать имена всех жителей леса в свою лесную тетрадь. Помогите Лесовичку. Начинает он с грибов и ягод.

— Например, в семействе боровиков как братьев зовут? Какая у них фамилия? (*Братья Боровиковы.*)

- У моховиков — Моховико... (*вы*).
- У сморчков и строчков — Сморчко... (*вы*) и Строчко... (*вы*).
- У шампиньонов — Шампиньо... (*новы*).
- У мухоморов — Мухомо... (*ровы*).
- У рябинок — сестры Рябин... (*кины*).
- У лисичек — сестрички Лисич... (*кины*).
- У сыроежек — Сыроеж... (*кины*).
- У брусничек — Бруснич... (*кины*).
- У волнушек — Волнуш... (*кины*).
- У зеленушек — Зеленуш... (*кины*).
- У опят — сестренки Опен... (*кины*).
- У масленка — сват Маслен... (*кин*).
- У поганки — пан Поган... (*кин*).
- У земляничек — Землянич... (*кины*).
- У голубичек — Голубич... (*кины*). И т. п.

5. Упражнение «Полное лукошко»

Цель: закреплять навык правильного звукопроизношения, подбора рифмующихся слов, выразительного интонирования речи.

Методические рекомендации: чисто и правильно произносить чистоговорки.

— Ребята, нас пригласил в гости старичок-Лесовичок. Как вы думаете, где он живет? (*В лесу.*) Приготовил он для нас необычные задания. Хотите поиграть с Лесовичком? Тогда отправляемся в его дом.

Вариант 1. Методические рекомендации: отгадывать загадки, собирать картинки.

Красная шляпка в белые горошки	Издали заметных Собирай, не мешкай:
Насажена на тонкой белой ножке.	Это... (<i>сыроежки</i>).
(<i>Мухомор.</i>)	

На припеке у пеньков Много тонких стебельков. Каждый тонкий стебелек Держит алый огонек. Разгибаем стебельки — Собираем огоньки. (<i>Земляника.</i>)	Сорвал красивый гриб в лесу, Любуюсь на его красу: Он на белой ножке, На шляпке — белые горошки. А люди говорят, Что в нем опасный яд.
(<i>В. Фетисов.</i>)	
(<i>Мухомор.</i>)	

Он длиннющий. Он большущий. Он от неба до земли... Пусть идет он пуще, пуще, Чтоб грибы скорей росли.	Кто стоит на крепкой ножке В бурых листьях у дорожки? Встала шляпка из травы, Нет под шляпкой головы.
(<i>Дождь.</i>)	
(<i>Гриб.</i>)	

Была зеленой, маленькой,
Потом я стала аленькой.
На солнце почернела я,
И вот теперь я спелая. (*Черника.*)
(*С. Маршак.*)

Вариант 2. Методические рекомендации: классифицировать слова по наличию заданного звука.

Воспитатель. Лесовичок предлагает вам собирать лесные дары в специальные лукошки: на каждом лукошке написана буква. Знакомы вам эти буквы?

Разложите картинки с дарами Лесовичка — каждую в свое лукошко: если в названии предмета на картинке есть звук, соответствующий букве на лукошке, кладите эту картинку в лукошко. Если этого звука нет, картинку оставляйте другим игрокам. Побеждает тот, кто без ошибок соберет больше всего даров Лесовичка.

6. Игра «Эхо»

(на основе народной игры «Ручеек»)

Цель: закреплять навыки правильного звукопроизношения, выразительного интонирования речи.

Материал: картинки с изображением грибов, ягод и других объектов; лукошко.

Вариант 1. Игровые действия: повторять с заданным ритмом и силой голоса окончания строчки; четко произносить звуки по цепочке, передавая друг другу картинку.

Воспитатель. Ребята, сегодня мы с вами отправляемся в лес на прогулку.

* * *
Мы в лес пойдем,
Грибы, ягоды найдем.
«Ау, ау!» — никто не отзывается,
Лишь эхо откликается.

— Хотите поиграть с невидимым Эхо? Становитесь в ряд. Первый игрок в ряду выбирает из общего набора картинок изображение гриба или ягоды и громко сообщает своим друзьям, что он нашел. Например: «Это черника!» или «Я нашел чернику!» — и передает эту картинку следующему за ним игроку.

Каждый следующий игрок немного тише повторяет только окончание слова, как Эхо: «...ника!» — и передает картинку дальше.

Когда картинка достигнет последнего игрока, часть слова будет чуть слышна, так как последний в ряду будет говорить очень тихим голосом. Последний игрок кладет картинку в лукошко и бежит вперед. Он же выбирает следующую картинку. Игра повторяется.

Вариант 2. Игровые действия: подбирать к заданному ритму окончания строчки подходящее слово, четко произносить звуки, собирать картинки.

Воспитатель. Ребята, Эхо умеет только окончания слов повторять. Надоело ему одно и то же. Просит вас Эхо самим подобрать слова к его окончаниям.

Например: «-ника» — черника, брусника, ежевика, земляника...

- «-сок!» — часок, квасок, поясок, носок, песок, кусок, брусок...
- «-ток!» — восток, каток, лоток, листок, приток, желток...
- «-бор!» — забор, собор, прибор, разбор, перебор, набор...
- «-ива!» — красива, олива, слива, грива, нажива, крапива...
- «-оза!» — фруктоза, мимоза, заноза, глюкоза, поза, роза...
- «-щик!» — плащик, ящик, уборщик, сыщик, хрящик...
- «-ник!» — коник, умник, манник, дворник, вторник...
- «-ка!» — дырка, пипетка, ракетка, Светка, конфетка...

7. Игра «Лесные истории»

Цель: стимулировать развитие связной речи (умение строить простое полное предложение), подбирать рифмующиеся слова по смыслу.

Вариант 1. Игровые действия: договаривать по смыслу фразу с рифмующимся словом, составлять связный рассказ.

Воспитатель. Ребята, вспомните стихотворение и помогите досказать подходящее по рифме слово:

В лесу под кусточком
Жил да был... (грибочек).
Нашли его ребята
По яркой красной... (шляпке).
Стоял он без сапожек
На толстой одной... (ножке).
Они грибок сорвали
И бабушке... (отдали).
Бабуля суп сварила,
Всех деток... (накормила).

Вариант 2. Игровые действия: озвучивать названия грибов, ягод, изображенных на картинке; подбирать к ним рифмующиеся слова.

Воспитатель. Вы любите сочинять стихи? Один юный поэт отправился в лес, и вот что у него получилось:

Я увидел в лесу гриб,
На вид он очень крепкий.
На лесном своем пути
Каждый найти его рад...

— У этого юного поэта стихотворение не получается, потому что рифма не подбирается. Помогите исправить его четверостишие.

Я в лесу увидел гриб,
Очень крепкий он на вид.
На своем лесном пути
Каждый рад его найти.

— Вот сейчас получилось чудесное четверостишие. Соберем в лукошко картинки, на которых изображены грибы, ягоды. Для этого к названию грибов или ягод на выбранной вами картинке надо подобрать и назвать слово в рифму, и тогда положить картинку в лукошко.

1. Например: малина — калина, Марина, рябина; грибок — листок, невысок, пенек, с ноготок; цветочек — кусточек, грибочек, пенечек; елочка — иголочка; черника — земляника, брусника, ежевика; шишка — мишка, коврижка, пустышка, шалунишка и т. д.

2. Например: свинушки — старушки, волнушки — стряпушки, хлопущки, свинушки, старушки; сыроежки — сладкоежки; сморчки — старички; ягодка — погодка; земляника — собери-ка; черника — сестричка, лисичка; малинка — рябинка, корзинка и т. д.

8. Игра «Скажи все наоборот»

Цель: развивать связную речь (умение строить сложное предложение с союзом «а»); закреплять умения изменять слова во множественном числе, подбирать слова с противоположным значением (антонимы).

Материал: фото или картинки с изображением грибов, ягод; шляпа Лесовичка.

Игровые действия: придумать предложение с опорой на картинку.

Вариант 1.

Воспитатель. Старичок-Лесовичок любит спорить, делать все наоборот. А вы умеете играть в игру «Скажи все наоборот»? Лесовичок будет показывать вам картинки грибов, ягод, а вы называйте ему не один предмет, а много: «Боровик — боровики, лисичка — лисички, поганка — поганки и т. д.»

Лесовичок гордится лесными богатствами и дарами. Как он об этом говорит? Например: Лесовичок показывает картинку «мухомор».

- У тебя один мухомор, а в лесу много мухоморов.
- У тебя один куст черники, а в лесу много кустов черники.
- У тебя один опенок, а мы собрали много опят.

И так далее: в лесу много... лисичек, кустов ежевики, шишек, строчков и сморчков, кустиков брусники, кустов костяники, подошиновиков, подберезовиков, ягод клюквы, ягод морозики, пней.

Вариант 2.

Лесовичок. Ребята, я вам покажу пары картинок, вы по ним закончите мое предложение (придумайте фразу), чем они отличаются. Например: «Клубника» и «земляника»: «Клубника крупная, а земляника мелкая» или «Клубника растет на грядке, а земляника растет в лесу».

- Крыжовник твердый, а черника... (мягкая).
- Ежевика сладкая, а смородина... (кислая).
- Рябина горькая, а малина... (сладкая).
- Земляника ранняя, а клюква... (поздняя).
- Куст ежевики высокий, а куст земляники... (низкий).
- Ветви рябины гибкие, а веточки черники... (хрупкие).
- Моховик старый, а моховичок... (молодой).
- У боровика ножка толстая, а у лисичек... (тонкая).
- Боровик съедобный гриб, а мухомор — ... (ядовитый).

Тема: Птицы

1. Игра «Птицы на ветках»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия птиц, простые предлоги; стимулировать развитие памяти, пространственной ориентировки относительно себя и относительно других предметов.

Материал: картинки с изображением птиц, гимнастические палки.

Педагог выставляет картинки с изображением птиц в 3 ряда (по 3—4 в каждом), называя каждую, если дети забыли ее название.

Вариант 1. Игровые действия: называть птиц на картинках в ряду по порядку, отвечая полным предложением на вопросы.

Воспитатель. Ребята, птицы размещаются на ветках дерева для отдыха. Старик-Лесовик наблюдает за дикими птицами белорусских лесов. Помогите ему назвать и запомнить, какая птица где сидит:

— Кто первый сидит в верхнем ряду?

— Кто за ней?

— Кто сидит в верхнем ряду перед ... (кем-то)?

— Кто между ... и Кто под ...? Кто над ...? И т. д.

Вариант 2. Игровые действия: запоминать и называть с помощью предлогов место спрятанных птиц.

Воспитатель. Любит старик-Лесовик играть с птицами. Они от него прячутся, а он их зовет на место. Но никак не может правильно запомнить улетевшую птицу. Помогите старику-Лесовику справиться с озорными птицами.

По сигналу «Ночь» дети закрывают глаза, педагог прячет одну из картинок. По сигналу «День» дети открывают глаза.

— Кто улетел? Где сидела эта птица? (Педагог помогает назвать место нахождения птицы, используя один из предлогов.)

Несколько раз педагог прячет по 1, затем по 2, по 3 картинки с птицами из разных рядов, а дети угадывают «улетевших» птиц и называют их место в нужном ряду (верхнем, среднем или нижнем).

Вариант 3. Игровые действия: называть свое местоположение с помощью предлогов относительно других героев игры.

Воспитатель. Старик-Лесовик хочет поиграть с вами в такую же игру, как он играет со своими птичками.

Педагог (в роли старика-Лесовика) раздает картинки птиц детям и просит их по сигналу «День» двигаться по комнате, размахивая руками, как крыльями, имитируя птиц. А по сигналу «Ночь» — «сесть на ветки» (гимнастические палочки на ковре, детские стульчики и большие стулья) в три ряда:

— Сели птицы на ветки? Всем места хватило! Где ты сидишь, птица? (За совой, перед сорокой; за снегурем, перед дятлом; над сой, под дятлом и т. п.)

2. Игра «Прилетели птицы...»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия птиц; развивать у детей слуховое внимание, мыслительные процессы классификации, обобщения; упражнять в звукоподражании.

Материал: картинки с изображением птиц, животных, которые встречаются в тексте; аудиозапись голосов разных птиц.

Вариант 1. Игровые действия: во время чтения стихотворения хлопнуть в ладоши тогда, когда педагог ошибется — назовет «нептицу», объяснить, в чем ошибся педагог.

Прилетели птицы: Голуби, синицы, Мухи и стрижи...	Голуби, синицы, Чибисы, чижи, Галки и стрижи, Комары, кукушки...
Прилетели птицы: Голуби, синицы, Аисты, вороны, Галки, макароны...	Прилетели птицы: Голуби, синицы, Галки и стрижи, Чибисы, чижи, Аисты, кукушки, Совы и ватрушки.

(Н. Стожкова.)

Вариант 2. Игровые действия: брать на себя роль птицы, имитировать движения и звукоподражание крикам птиц.

Воспитатель. Ребята, послушайте голоса птиц. Узнали их? Кто узнал эту птицу? Как она поет (кричит)? Кто из вас сможет повторить ее песню? В разное время птицы кричат по-разному. Мы с вами выберем один из их звуков. Голубь воркует: «Урр-урр-урр». Синица пищит: «Синь-синь». Воробей чирикает: «Чик-чирик». Галка кричит: «Гай-гай». Сорока стрекочет: «Тррра-трррак». Журавль и лебедь курлычат: «Курлы-курлы». Гуси гогочут: «Га-га-га». Утка и селезень крикают: «Кря-кря». Аист щелкает клювом, так как вы — языком. Сова ухает: «Ух-ух». Кукушка кукует: «Ку-ку». Скворец свистит: «Фьюить-фить». И т. д.

Возьмите себе по одной картинке с изображением птицы. Ковер — это ваша полянка. Я буду читать стихотворение, а вы сидите вокруг полянки и слушайте: когда я назову вашу птицу, выбегайте на ковер, кружитесь в птичьем танце.

Прилетели птицы: Голуби, синицы, Воробьи и галки, Сороки-стрекоталки, Журавли да лебеди,	Гуси, утки, селезни, Аисты и совы — Из всех большеголовы, Кукушки и скворцы — Все дети молодцы.
--	---

Тот, кто прослушал название своей птицы или ошибся, изображает «штрафной полет» птички вокруг «поляны» и ее «песню». При повторе игры дети меняются картинками с изображением птиц.

3. Игра «Где чей дом?»

Цель: активизировать в речи детей слова, обозначающие названия птиц, их жилищ; стимулировать развитие связной речи (умение строить простое полное предложение).

Материал: фото или картинки с изображением птиц и их жилищ.

Вариант 1. Игровые действия: классифицировать птиц по месту обитания и называть их.

Воспитатель. Ребята, множество фотографий птиц сделал Незнайка во время путешествия по разным странам. Но все перепутал. Помогите ему разобраться, каких птиц можно встретить на территории Беларуси? (Дети выбирают по одной картинке с изображением птиц.)

— Это кто? (Это аист. Это ласточка. Это скворец. Это сова. И т. д.)

Вариант 2. Игровые действия: по определенному сигналу находить жилище птицы, называть его от первого лица.

Воспитатель. Незнайка фотографировал еще и жилища разных зверей и птиц. Поможем ему выбрать подходящие «фотографии» птичьих жилищ.

Педагог раскладывает по одной картинке с изображением гнезд в разных местах помещения (на столах, стульях, подоконнике и т. д.).

— Это что? (Скворечник, дупло, большое гнездо, гнездышко и т. д.)

По команде: «Птицы, летите в свои гнезда!» — дети бегут к той картинке, на которой изображено гнездо одной из птиц. Педагог подходит к любому ребенку: «Ты кто? (Я — сова.) Где живешь? (Я живу в дупле.)».

Вариант 3. Игровые действия: по определенному сигналу дети «птицы» «залетают» в любое птичье «жилище», обнаруживают и объясняют несоответствия, исправляют «ошибку»; приветствуются юмористические ответы и находчивость.

Педагог перепутывает и переворачивает картинки с изображением птичьих жилищ так, что дети не видят самих изображений. «Разлетевшись по гнездам» по сигналу педагога, дети обнаруживают несоответствия. А педагог спрашивает у каждой птицы:

— Ты кто? (Аист.)

— Куда залетел? (Я залетел в скворечник.)

— Удобно ли тебе? Почему? С кем поменяешься?

Игра повторяется, педагог может передать роль ведущего одному из играющих.

4. Игра «Птичий концерт»

Цель: закреплять навык правильного звукопроизношения.

Материал: парные картинки с изображением птиц, карточки с «песней птицы» (любым звуковым рядом, который необходимо конкретному ребенку для закрепления произношения данных звуков).

Вариант 1. Игровые действия: выполнять роль участника «птичьего хора», чисто и правильно произносить заданный звуковой ряд.

Воспитатель. Ребята, вы когда-нибудь были в лесу весной? Слышали ли вы «птичий концерт»? Да, птицы поют свои любимые песни на разные голоса.

Сегодня мы с вами превратимся в сказочных птиц и будем готовить веселый концерт. Кто руководит хором? (*Дирижер, хормейстер.*) Сначала роль дирижера исполню я, а вы будете «птичками».

Выберите себе из одной стопки картинку с изображением птицы. Из второй стопки картинку буду брать я. Как только я покажу такую же картинку с птицей, как у кого-то из вас, этот игрок «птичка» начинает петь свою песню. Когда я картинку убираю, песня замолкает.

Сейчас я каждому из вас раздам «текст песни», которую вы будете петь. Мотив выбирайте по своему желанию. Например:

- Са-са-са — сова увидала лиса, сы-сы-сы — сова не боится лисы.
- За-за-за — гнездо увидала коза, зу-зу-зу — не пустим к гнезду мы козу.
- Ца-ца-ца — птица-синица, це-це-це — не спится синице.
- Ши-ши-ши — что-то шепчут камыши, ше-ше-ше — это утка в камыше.
- Жа-жа-жа — жаворонок поет для ежа, жу-жу-жу — песня нравится ежу.
- Чи-чи-чи — к нам летят грачи, чу-чу-чу — как дятел я стучу.
- Ча-ча-ча — мы несем домой грача, чу-чу-чу — мы зерна дадим грачу.
- Ла-ла-ла — увидала Мила дятла, лу-лу-лу — долото не нужно дятлу.
- Ра-ра-ра — птиц полеты — не игра, ру-ру-ру — птиц полеты на ветру. И т. д.

Вариант 2. Игровые действия: чисто и правильно произносить чистоговорки, декламировать стихотворный текст по цепочке.

Воспитатель. Ребята, на многих концертах не только песни поют, а еще и стихи читают — декламируют (то есть читают с выражением, красиво). Предлагаю вам сегодня прочитать птичьи «стихи»:

* * *

Цапля, стоя на крыльце,
Объясняет букву Ц:
— Подойдите-ка, птенцы,
Повторяйте: цы-цы-цы —
Будете все мо-лод-цы.

(Г. Сапир.)

* * *

Солнце садится, струится водица,
Птица-синица в водицу глядится.
Чистой водицы синица напьется —
Славно сегодня звенится, поется!

(М. Бородицкая.)

5. Игра «Кто что делает?»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие действия; упражнять в составлении простого предложения с заданным (задуманным) словом; развивать у детей воображение и чувство юмора.

Материал: фото или картинки с изображением птиц, мест их обитания.

Игровые действия: дети называют действия, которые может выполнять показанная птица. Выигрывает тот, кто последним назвал подходящее действие. Победитель выбирает следующую птицу.

Воспитатель. Ребята, мы с вами прочитали, вспомнили много рассказов, сказок про птиц. В некоторых из них люди превращались в птиц. (*Калиф-аист, братья-лебеди, Финист — ясный сокол и др.*) Что больше всего нравится людям в птицах? (*Птицы умеют летать, красиво петь.*)

— Давайте вспомним, что умеет делать каждая птица. Картинку с изображением птицы будем передавать по кругу. Каждый из вас назовет одно из действий, которое умеет совершать данная птица. Повторять слова нельзя. Если кто-то не может подобрать подходящее слово, садится в середину круга — в «гнездо». Можно помогать друг другу — «подарить» новое слово-действие и вывести из «гнезда». Выиграет тот, кто назовет последнее правильное слово-действие.

Например:

- Аист — стоит на одной ноге, ходит по полю, ищет лягушек, ловит мышей, летит, взлетает, садится, медленно кружит в небе, стучит клювом, ловит лягушек, высидивает яйца, строит гнездо, улетает в теплые края и т. д.
- Воробей — скачет, чирикает, порхает, пугается, прячется, плещется в луже, клюет крошки, строит гнездо, дерется, защищает свое гнездо, сидит на ветке, перелетает с ветки на ветку и т. д.

6. Игра «Украсим слово»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие характерные для птиц признаки; развивать ситуативно-деловую форму общения между сверстниками.

Материал: картинки или фото с изображением птиц.

Дети делятся на подгруппы по 3—4 человека и выбирают «случайную» картинку (фото) с изображением птицы из общего набора.

Игровые действия: каждая команда по очереди называет слово-определение к выбранной ими птице. Повторять слова нельзя. Выигрывает та команда, которая назовет большее количество слов-определений.

Воспитатель. Ребята, поспорили птицы между собой, кто самый красивый. Просят вас о помощи: для каждой птицы подберите как можно больше слов-признаков. Побеждает «птица» той команды, которая назовет наибольшее количество слов-определений.

Например:

Таблица 2

1 команда «Аист»	2 команда «Соловей»	3 команда «Сова»
Большой.	Певчий.	Большая.
Длинноногий.	Маленький.	Сильная.
Белый.	Серенький.	Мудрая.
Красноногий.	Вольный.	Сонная.
Длинноносый.	Мелкий.	Ночная.
Красноносый.	Незаметный.	Опасная.
Терпеливый.	Шустрый.	Когтистая.
Верный.	Веселый.	Глазастая.
Величавый.	Жизнерадостный.	Ушастая.
Гордый.	Ранний.	Спокойная.
Длинношей.	Неприметный.	Ухающая.
Заботливый.	Юркий.	Кричащая.
Ловкий и т. д.	Голосистый и т. д.	Хищная и т. д.

7. Упражнение «Закончи предложение»

Цель: развивать связную речь (умение строить сложное предложение доказательной формы высказывания); упражнять детей в установлении причинно-следственных связей.

Материал: незаконченные фразы по теме «Птицы».

Методические рекомендации: завершить незаконченные фразы, подбирая интересные и оригинальные ответы.

Воспитатель. Ребята, закончите предложения. За правильный ответ — фишка. Победит тот из вас, кто соберет наибольшее количество фишек. Поощряются ответы с фантазией и юмором.

1. Курица — это птица, потому что...
2. Ласточки улетают в теплые края, потому что...
3. Лебеди плавают по водоему, чтобы...
4. У цапли, журавля, аиста длинные ноги, чтобы...
5. У чайки, утки, гуся на лапках есть перепонки, чтобы...
6. Совы — хищные птицы, потому что...
7. У утки широкий плоский клюв, чтобы...
8. Дятлов называют санитарами леса, потому что...
9. Кукушки подкладывают свои яйца в чужие гнезда, потому что...
10. Люди любят соловьев за то, что...
11. Гнезда диких птиц трогать нельзя, потому что...
12. Люди делают зимой кормушки, чтобы...
13. Скворечники нужны весной для того, чтобы...
14. Многих птиц записывают в Красную книгу, чтобы...
15. В лесу нельзя шуметь, потому что...
16. Нельзя трогать птенцов в гнезде, потому что...
17. Люди привлекают аистов к своему жилью, чтобы...
18. Орнитологи изучают повадки птиц, чтобы... И т. д.

— Ребята, дома с родителями придумайте новые незаконченные фразы для этой игры.

8. Упражнение «Составление загадки-описания»

Цель: стимулировать развитие связной речи (составление описательного рассказа о птице).

Материал: фотографии или картинки с изображением птиц, схема (план) для составления описательного рассказа о птицах (например, см. Ладутько, Л. К. Детям о птицах / Л. К. Ладутько. С. В. Шкляр. Минск, 2007.)

Методические рекомендации: составлять по схемам-опорам рассказ-описание о птицах, не называя их; отгадывать название задуманной птицы.

Воспитатель. Ребята, вы любите загадки? Сейчас с помощью схемы для составления рассказа о птицах мы составим новые загадки-описания. Для этого будем по схеме рассказывать о птице, только не называя ее. Кто первый угадает, о какой птице идет речь, будет загадывать следующую.

Например, загадана птица «лебедь». Это птица большая. У нее длинная шея, широкий красный клюв, красные короткие лапки с перепонками, большие белые крылья, маленький хвостик. Это птица дикая, живет около водоемов. Гнездо строит на берегу.

Ночью птица спит в гнезде, прячет клюв под крыло. Днем плавает по водоему, гуляет по лугу, греется на солнце.

Любит ловить рыбу и щипать сочную траву, как утки, гуси.

Умеет шипеть, как рассерженные домашние гуси; негромко курлыкать, как журавли, но петить не умеет.

Это миролюбивая птица, обитает рядом со многими водоплавающими птицами, а также с птицами, которые питаются на берегу водоемов. Она не обижает маленьких пташек, но свое гнездо защищает очень смело и самоотверженно: шипит, щипает врага, сильно бьет клювом.

Люди берегут эту птицу, любят ее величавой красотой, грацией. Браконьеры убивали этих птиц за чудесный пух. Но сейчас эти птицы находятся под охраной государства и защитников природы. В сказках эту птицу наделяют волшебной силой, красотой. («Сказка о царе Салтане» А. С. Пушкина, «Гадкий утенок», Г. Х. Андерсена.)

— Объясните, по каким признакам вы узнали лебедя?

Тема: Домашние птицы

1. Игра «Птичница и птицы»

Цель: активизировать в речи предлоги и слова, обозначающие названия домашних птиц, их птенцов во множественном и единственном числе; стимулировать развитие внимания, памяти, пространственной ориентировки.

Материал: картинки с изображением домашних птиц, их птенцов; модель 4-этажного птичника с четырьмя насестами.

Вариант 1. Игровые действия: называть правильно картинки, группировать по существенному признаку.

Педагог выставляет картинки с изображением домашних птиц в окнах домика-птичника.

Воспитатель. Кто разместился на самом нижнем насесте? (*Утиная семья: селезень, утка, утенок, утята.*)

— Кто разместился «на втором этаже» насеста? (*Индюшья семья: индюк, индюшка, индюшонок, индюшата.*)

— Кто спит «на третьем этаже» насеста? (*Куриная семья: петух, курица, цыпленок, цыплята.*)

— Кого птичница поселила на самый верхний насест? (*Гусиная семья: гусь, гусыню, гусенка, гусят.*)

Ребята, птичнице трудно справиться с непослушными птичками: как только отвернется, тут же разбегаются. (*Педагог убирает картинки с изображением птиц, оставляя по одной на каждом этаже, и раздаёт их детям.*) Помогите ей вернуть птиц на свои места.

Вариант 2. Игровые действия: запоминать расположение птиц на насестах; правильно называть птиц на картинках, их месторасположение.

— Расселила птичница птиц в домике, кто где захотел. Но чтобы покормить их, она должна запомнить и точно знать, где кто живет. Птицы прячутся (картинки с изображением птиц перемещаются). Вы поможете птичнице?

Например: первой на нижнем насесте была утка, за ней — курица, над курицей — индюшка, перед индюшкой — петух, над петухом — гусенок. И т. д.

Игра повторяется. При смене «птичницы» меняется и расположение птиц в домике.

2. Игра «Как живете? Что жуете?»

(по мотивам стихотворения В. Степанова)

Цель: упражнять в словоизменении (формы второго лица множественного числа глаголов), в правильном звукопроизношении, разнообразном интонировании голоса при повторении стихотворных фраз.

Материал: шапочки (картинки, маски, эмблемы) птиц.

Игровые действия: правильно, дружно произносить текст стихотворения в соответствии со своей ролью.

Воспитатель. Поиграем в «птичий двор». Каких птиц можно встретить на птичьем дворе? (Гусь, утка, курица, петух, индюк и др.) Кто заботится о птицах на птичьем дворе? (Птичница.)

— Дети, выбирайте себе роль птички и размещайтесь по «наместам» (стульчики, гимнастические палочки и др.). Остальные ребята — посетители, которые подходят к «птичьему двору», задают вопрос по тексту стихотворения.

Посетители. Куры, куры,
Как живете?
Куры, куры,
Что жуете?

Куры. Хорошо пока живем,
Но, простите, не жуем.
Мы клюем проворно
На тропинке зерна.

Посетители. Гуси, гуси,
Как живете?
Гуси, гуси,
Что клюете?

Гуси. Хорошо пока живем,
Но, простите, не клюем.
Мы щипали травку
На берегу канавки...

Посетители. Индюки, индюшки,
Как вы поживаете?
Индюки, индюшки,
Что сейчас щипаете?

Индюки. Мы отлично поживаем,
Но, простите, не щипаем.
Клюем зерно и знаем,
Как клювами болтаем: «улу-лу!».

Педагог предлагает менять интонацию «посетителям» и «птицам»: радостно — грустно, бодро — испуганно, гневно — смешливо и т. д.

Далее — сочиняют вместе с педагогом или родителями. Игра повторяется либо при смене ролей, либо при смене интонации.

3. Игра «Цыплят по осени считают...»

Цель: активизировать в речи предлоги и слова, обозначающие названия домашних птиц, их птенцов; упражнять в согласовании с числительными.

Материал: картинки с изображением домашних птиц и их птенцов.

Вариант 1. Игровые действия: закончить фразу, подбирая подходящее слово (в форме множественного числа родительного падежа).

Воспитатель. Ребята, помогите птичнице составить отчет о домашних птицах — подскажите по картинке правильное слово.

- В курятнике много... (кур).
- На лугу пасется много... (гусей).
- На пруду плавает много... (уток).
- У кормушки ходят много... (индюков).

Так же — со словами, обозначающими птенцов.

Вариант 2. Игровые действия: подбирать картинки с изображением птенцов к картинкам с изображением взрослых птиц; считать птенцов, отыскивать «потерявшегося» птенца, определять его местонахождение с помощью предлогов.

Воспитатель. Ребята, на птичьем дворе суматоха. Все птенцы разбежались, растерялись, а кто-то спрятался. Помогите птичнице вернуть птенцов их мамам.

Дети делятся на команды по количеству птичьих семейств: куриная семья; утиная семья; индюшиная семья; гусиная семья. Педагог прячет в разные места помещения группы картинки с изображением птенцов.

— Чья семейка быстрее соберется?

Когда все картинки с изображением птенцов найдены, капитаны команд, исполняющие соответственно роли петуха, селезня, индюка и гуся, считают птенцов. Если количество птенцов не совпадает с тем, которое было первоначально, «семейка» продолжает искать картинку с изображением птенца.

— Где вы нашли своих птенцов? (За цветочным горшком, под книжной полкой, на шкафу для игрушек, за игрушечным грузовиком и т. д.)

Вариант 3. Игровые действия: по картинкам считать птенцов сразу из двух семей (например, утят и гусят).

Картинки с изображением всех птенцов выкладываются вперемжку на игровом поле — «полянке».

Воспитатель. Ребята, помогите птичнице-отличнице посчитать птенцов сразу из двух семей (утиной и гусиной): «Один утенок. Два утенка и один гусенок. Три утенка и два гусенка...». И т. д.

4. Игра «Бинокль» (по мотивам сказки К. Чуковского «Слоник и Комарище»)

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия птиц; упражнять в образовании превосходной и уменьшительно-ласкательной формы существительного.

Материал: картинки с изображением домашних птиц и птенцов, бинокли.

Воспитатель. Ребята, что это за предмет? (Бинокль.) Для чего он нужен? (Чтобы смотреть вдаль или приближать изображение предметов.) Кто пользуется таким предметом? (Пограничники, моряки, разведчики, туристы.) А еще он нужен фермерам, у которых очень большие поля и луга. Поэтому приходится иногда следить за своими питомцами даже с помощью бинокля.

Сейчас мы поиграем в фермеров. Я буду показывать картинки, а вы как «помощники» фермера, называйте, что видите.

Вариант 1. Игровые действия: называть картинки, правильно изменяя слово в уменьшительно-ласкательную форму.

Педагог выставляет в ряд картинки с изображением домашних и диких птиц.

— Помогите фермеру: называйте только домашних птиц, картинки с изображением диких птиц пропускайте.

Для каждого игрока ряд картинок меняется.

Вариант 2. Игровые действия: называть птиц на картинах, правильно изменяя слово в зависимости от того, с какой стороны пришлось смотреть в бинокль (то есть увеличенное или уменьшенное изображение); узнавать в необычных словоформах исходное слово.

Например, на картинке изображен петух:

— Это петушочек или петушище? (Это петух.)

Картинка с петухом вручается игроку, а бинокль передается следующему.

— Утка: уточка или утище? (Это утка.)

— Цыпленок: цыпленочек или цыпленище? (Это цыпленок.)

— Индюк: индючок или индюшище? (Это индюк.)

— Гусыня: гусочка или гусынище? (Это гусыня.)

— Курица: курочка или курище? (Это курица.) И т. д.

Воспитатель. Какие внимательные фермеры получились из нас! Нам помог бинокль. Какие слова получились в правильной форме, а каких слов в нашей речи не бывает? (Ласковые, уменьшительные формы слов правильные).

— А как же правильно сказать о птицах очень больших размеров, о птицах-гигантах? (Например, очень большая утка.)

5. Игра «Испорченный телевизор»

Цель: закреплять навыки правильного звукопроизношения, звукоподражания, выразительного интонирования речи.

Материал: картинки с изображением домашних птиц, их птенцов, других предметов (по тексту стихотворения); макет телевизора.

Вариант 1. Игровые действия: слушать стихи, поднимать картинки с домашними птицами (птенцами), если их называют в стихотворении.

Воспитатель. Ребята, в нашем «испорченном телевизоре» сегодня стихи о домашних птицах. Помогите мне показать их на экране.

Педагог читает текст, дети выставляют ряд соответствующих картинок.

Забрели к нам в детский сад
Десять маленьких цыплят.
Завела их с улицы
Пестренькая курица.
— Миленькая курица,
Ты ошиблась улицей.
Это детский сад,
Но не для цыплят.

(В. Лунин.)

Из соседнего колодца
Целый день водица льется.
Цыплята и курица
Пьют чай на улице.
— Цып, цып, цып, цыплатки!
Есть водица в кадке.
Кто воды боится,
Тем не дам умыться.

(Г. Сагир.)

Петушки распетушились,
Но подражаться не решились.
Если очень петушиться,

Можно перышек лишиться.
Если перышек лишиться,
Нечем будет петушиться.

(В. Берестов.)

По узкой тропинке гусиным шажком
Гусиное войско идет гуськом.
Гусиное войско в гусином строю
В атаку идет под команду мою.

(А. Санин.)

Вариант 2. Игровые действия: чисто и правильно произносить чистоговорки, декламировать стихотворный текст по цепочке, использовать ряд картинок для подсказки.

Воспитатель. Ребята, ваш «видеоряд» на экране поможет вам запомнить свое стихотворение. (Педагог читает еще по одному разу для каждой команды.)

— Повторите свое стихотворение (всей командой, по цепочке).

Вариант 3. «Кто как голос подает?» (по стихотворению Е. Полещенковой «Малыши»).

Игровые действия: имитировать звукоподражания крикам домашних птиц и их птенцов по предъявлению картинок с их изображением.

Воспитатель. В нашем телевизоре пропадает звук, поэтому помогите птичнице рассказать о своих питомцах. Например:

— Кря-кря-кря, сюда, малютки, — А проворные утятки
Созывает деток утка, На пруду играют в прятки.
Дети имитируют поведение птенцов и утки.

6. Упражнение «Веселые рифмы»

Цель: развивать правильное произношение звуков в речи; закреплять умение подбирать рифмованные слова по смыслу.

Методические рекомендации: правильно и четко произносить рифмованную фразу.

Для дифференциации звуков
[к], [т], [т']

Учила наседка
Драчливых цыплят:
«Кончайте клеваться!
Кому говорят?!
Кто много клюется,
Тот мало клюет,
Кто мало клюет,
Тот почти не растет,
Кто плохо растет,
Тот бессилён и худ,
Кто худ и бессилён,
Того заклюют».

(Б. Берестов.)

Для звука [ц]

Из колодца принесла
Курица водицы.
И цыплята всей семьей
Побежали мыться.
Только Цып стоит в сторонке,
Не желает мыться.
Потому что, как огня,
Он воды боится.
И сказала мама строго:
— Мыться, дети, вы должны.
Цып играть не будет с вами —
Нам грязнули не нужны.

(Г. Сагип.)

Для звука [ц]

Бедным курицам не спится,
Если им лисица снится.

Для звуков
[л], [л']

Гуси к ручью умываться ходили,
Чинно животики с лапками мыли.
Красные лапки на солнце блестят,
Гуси идут величаво назад.
Ловкие утки за рыбкой ныряли,
В воздухе желтые лапки мелькали.
После в траве между сытых утят
Взрослые утки на солнышке спят.
Куры с цыплятами утром гуляли,
Тонкие ножки в росе искупали.
Вот потому петухи и кричат:
На солнце сушиться зовут всех цыплят.

(О. Александрова.)

Для звука [г]

Га-га-га — гогочет гусь, —
Я семьей своей горжусь.
На гусят и на гусыню
Все гляжу — не нагляжусь.

(И. Костырев.)

Гусь гуляет по дорожке,
Гусь играет на гармошке.
И гордится гармонист:
— Я га-га-га-голосист.

(В. Викторов.)

Для звука [ц]

Любовалась цыплятами курица —
Что ни цыпленок, то умница!

7. Игра «Справочное бюро»

Цель: стимулировать речевую активность, интонационную выразительность; развивать связную речь (распространять простое предложение однородными определениями, дополнениями).

Материал: фото или картинки с изображением домашних птиц, их птенцов; вывеска «Справочное бюро».

Игровые действия: создавать словесный портрет взрослой домашней птицы, узнавать птицу по описанию.

Воспитатель. Ребята, бывает, что дети могут потеряться. Что надо делать в таких случаях? (*Ждать маму на одном месте, обратиться к продавцу, милиционеру и т. п.*)

В нашей игре маленькие птенцы потеряли своих родителей. Они обратились в «Справочное бюро», но не знают имена родителей, зато знают, чем те занимаются. Выбирайте себе картинку с птенцом, роль которого вы хотите исполнять.

У «сотрудника бюро» имеются все картинки с изображением взрослых домашних птиц. Он по вашему описанию узнает, кто ваши «родители».

Например: «Мой папа большой, драчливый, задиристый, важный, разноцветный. У него есть разноцветный хвост, гребешок и борода. На его лапках есть острые шпоры. Он очень рано встает, кричит свою песню: «Ку-ка-ре-ку!»».

Если «сотрудник бюро» угадывает ответ, то отдает вам соответствующую картинку. В данном случае — картинку с изображением петуха.

• «Моя мама большая, белая, с длинной шей, с оранжевым плоским клювом. У нее широкие красные лапы, как ласты. Она любит щипать траву и плавать на пруду. Она громко зовет меня: «Га-га-га!»».

• «Моя мама толстенькая, пестренькая, с тонкой длинной красной шей, с коротким, но пышным разноцветным хвостом. Она меня зовет вот так: «У-лу-лу, у-лу-лу!»».

• «Мой папа — красивый и гордый. Его хвост похож на павлиний. А таких красивых перьев не найти во всем птичнике. У него тонкая красная шея, клюв украшен длинной красной бородой. Когда он меня зовет, то кричит: «У-лу-лу, у-лу-лу!»». И т. д.

Игра продолжается со сменой ролей.

8. Игра «Полочка сказок»

Цель: развивать связную речь (умение строить сложное предложение доказательной формы высказывания); упражнять детей в установлении причинно-следственных связей.

Материал: книги со сказками, в которых встречаются домашние птицы (птенцы).

Игровые действия: выбирать книги с нужными сказками, узнавать сказки, называть героев.

Педагог подводит детей к полкам с книгами:

— Вспомните сказки, в которых встречаются домашние птицы. Делимся все на 2 команды: каждая команда называет по одной сказке (по очереди) и получает иллюстрацию из названной сказки. Победит та команда, которая соберет больше иллюстраций.

1. Русские народные сказки: «Курочка Ряба», «Петушок — золотой гребешок» (или «Кот, петух и лиса»), «Бобовое зернышко», «Заюшкина избушка» (или «Лиса, заяц и петух»), «Зимовье зверей», «Курица и яйцо», «Петушок и колосок», «Кочеток и курочка».

2. «Сказка о глупом мышонке» (С. Маршак).

3. «Сказка о золотом петушке» (А. С. Пушкин).

4. «Гадкий утенок» (Г. Х. Андерсен).

5. «Цыпленок и утенок», «Верные друзья», «Кто сказал: «Мяу»?», «Петух и краски» (В. Сутеев).

6. «Однажды утром», «Как щенок Тявка учился кукарекать», «Как утенок Крячик свою тень потерял», «Ромашки в январе», «Что лучше всего?», «Солнышко на память» (М. Пляцковский).

7. «Знаменитый утенок Тим» (Э. Блайтон).

8. «Котенок, который забыл, как надо просить есть», «Петушок в желтых штанишках и курочка в рябеньком платице» (И. Кипнис).

9. «Бременские музыканты» (братья Гримм) и др.

Воспитатель. Ребята, рассмотрите на иллюстрациях домашних птиц. Все ли они одинаковые? Найдите на иллюстрациях добрую, заботливую курицу. А на какой иллюстрации курица выглядит глупой? По каким признакам вы это определили?

— Какими характерами наделены в сказках домашние птицы?

Тема: Домашние животные и их детеныши

1. Игра «На ферме»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия животных, их частей тела, характерных признаков, жилья.

Материал: картинки с изображением домашних животных, их жилья.

Вариант 1. Игровые действия: узнавать домашних животных по части изображения сквозь «наложенный» рисунок или по рисунку с «помехами» на переднем плане; называть место с помощью предлогов; объяснять, по каким признакам было узнано животное.

Воспитатель. Ребята, нас в гости пригласил к себе фермер. Кто это? Представьте, что мы с вами оказались на его большом скотном дворе. Что вы услышите? (Голоса домашних животных, шелест листьев и травы от слабого ветерка, журчание воды, пение птиц и т. д.)

— Что и кого мы увидим на скотном дворе? (Разные постройки для домашних животных, самих домашних животных и их детенышей.)

Посмотрите, обитатели фермы еще не знакомы с нами, они прячутся от нас. Кто из вас узнает их, назовите.

«Лошадь стоит за стогом сена: я вижу ее ногу, хвост, голову и гриву. Кролик сидит в клетке: видны его мордочка и длинные уши. Корова выглядывает из сарая: видна ее голова с рогами. Свинья лежит за корытом: я узнал ее спину и хвост крючком. В кустах стоит коза: видны только ее две ноги, рога и маленький хвостик». И т. д.

— Чей хвост виден? Хвост кота — кошачий, собаки — ..., сви-
ньи — ..., лошади — ..., теленка — ..., козы — ..., овцы —

Вариант 2. Игровые действия: узнавать и называть детенышей домашних животных.

Воспитатель. Здесь гуляют не только взрослые животные, а еще их детеныши. Вы знаете, как они называются? Закончите предложения, добавляя с опорой на картинку названия детенышей животных.

- У серой мышки — маленький... (мышонок).
- У кошки — пушистый... (котенок).
- У крольчичи — пуховые... (крольчата).
- У собаки — шаловливые... (щенята).
- У коровы — ласковый... (теленка).
- У свињи — веселый чумазый... (поросенок).
- У лошади есть резвый... (жеребенок).
- У козы — смешной... (козленок).
- У овцы — кудрявые... (ягнота).
- А у мамы — конопатые... (ребята). И т. д.

2. Игра «День рождения у козы»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия домашних животных, их действий, движений; упражнять в звукоподражании.

Материал: картинки с изображением домашних животных, их пищи.

Вариант 1. «Кто с кем пришел?»

Игровые действия: называть домашних животных (их детенышей) по картинкам парами (тройками) (форма творительного падежа с предлогом).

Воспитатель. У козы день рождения. В гости придут все домашние животные. Назовите по картинкам: кто с кем пришел. Например, коза встретила гостей с кем? (*Коза с козлом; коза с козленком; козел с козой и козленком.*)

- Бык с коровой. Корова с теленком. Бык с коровой и с теленком.
- Баран с овцой. Овца с ягненком. Баран с овцой и с ягненком.
- Пес с собакой. Собака со щенком. Пес с собакой и со щенком.
- Кот с кошкой. Кошка с котенком. Кот с кошкой и с котенком.

И т. д.

Вариант 2. «Кто что и как ест?»

Игровые действия: подбирать картинки с изображением пищи к картинкам с изображением животных, называть их (форма винительного падежа единственного и множественного числа), составляя простое предложение.

Воспитатель. Для каждого гостя коза приготовила угощение: назовите — кому что? (*Кошке — молоко, корове — траву, собаке — косточку, свинье — похлебку и т. д.*)

— Много хлопот у хозяйки-козы. Но вот пришли гости. Сели они за стол и с удовольствием съели угощение. Расскажите, как они ели.

Корова траву (что делала?)... (*жевала*). Кошка молоко... (*лакала*). Собака косточку... (*грызла*). Свинья похлебку... (*хлебала*). Коза капусту... (*жевала*). Кролик морковку... (*грыз*).

Вариант 3. «Кто как движется?»

Игровые действия: называть способ движения домашних животных.

Воспитатель. Коза приглашает гостей танцевать. Кто как умеет двигаться?

Коза скачет, бодает, топает. Конь брыкается, скачет, бежит, встает на дыбы. Кот крадется, прыгает, бежит, кружится (за своим хвостом). И т. д.

Вариант 4. «Кто как голос подает?»

Игровые действия: называть звукоподражания домашним животным, их детенышам, изменяя высоту и силу голоса.

Воспитатель. Когда гости собрались уходить, стали хозяйку козу благодарить. Как они говорят? (*Громко и тихо, сильным голосом и слабым.*) Например, корова мычит: «МУ», теленок мычит: «му-му».

- Свинья хрюкает: «ХРЮ-ХРЮ», поросенок хрюкает: «хрю-хрю».
 - Конь ржет: «ИГО-ГО», жеребенок ржет: «иго-го». И т. д.
- Гости ушли сытые и довольные.

3. Игра «Козленок, который умел считать»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия домашних животных и их детенышей; упражнять в словоизменении (по числу), в согласовании существительных с числительными.

Материал: сказка А. Прейсн «Про козленка, который умел считать», картинки с изображением домашних животных и их детенышей, мяч.

Вариант 1. Игровые действия: называть по пять домашних животных, «отбивая» мячом на каждое слово.

- Я знаю пять домашних животных: корова — раз, лошадь — два, свинья — три, коза — четыре, овца — пять.
- Я знаю пять домашних животных: бык — раз, конь — два, пес — три, кот — четыре, кабан — пять.
- Я знаю пять детенышей домашних животных: козленок — раз, котенок — два, теленок — три, щенок — четыре, жеребенок — пять. И т. п.

Вариант 2. Игровые действия: называть домашних животных по картинкам в единственном и множественном числе.

Воспитатель. Ребята, вспомните сказку «Про козленка, который умел считать». Как он своим умением спас животных? Сейчас этот козленок оказался на большой ферме. Помогите ему вспомнить слова и назвать большое количество домашних животных.

- У лошади один жеребенок, а в табуне много... (*жеребят*).
- У коровы один теленок, а в стаде много... (*телят*).
- У свиньи один поросенок, а в свинарнике много... (*поросят*).
- У кошки один котенок, а в питомнике много... (*котят*).
- У собаки один щенок, а в своре много... (*щенят*).
- У овцы один ягненок, а в отаре много... (*ягнят*).
- У крольчихи один крольчонок, а в крольчатнике много... (*крольчат*).

Вариант 3. Игровые действия: называть животных парами (мама и детеныши), сочетая с числительным (форма творительного падежа).

Воспитатель. Козленок должен посчитать, сколько мест для животных с детенышами нужно на ферме. Поможете ему? Для этого возле каждой картинки с изображением животного будет лежать цифра. Назовите маму и сколько у нее детенышей.

- 1 — Корова с одним теленком.
- 2 — Лошадь с двумя жеребятами.
- 3 — Коза с тремя козлятами.
- 4 — Овца с четырьмя ягнятами.
- 5 — Собака с пятью щенками.
- 6 — Кошка с шестью котятами.
- 7 — Свинья с семью поросятами.
- 8 — Крольчиха с восьмью крольчатами.

4. Игра «Как мы растем»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия домашних животных и их детенышей; упражнять в словообразовании.

Материал: картинки с изображением домашних животных и их детенышей.

Воспитатель. Ребята, фермер хочет сделать фотоальбом своих питомцев. Помогите ему подобрать фотографии (картинки).

Вариант 1. «Кто кем был?»

Игровые действия: называть домашних животных и их детенышей на картинках, группировать их в пары.

- Кот был... (котенком).
- Пес (собака) был(а)... (щенком).
- Бык был... (теленком).
- Конь был... (жеребенком).
- Кабан был... (поросенком).
- Петух был... (цыпленком). И т. д.

Вариант 2. «Кто кем будет?»

Игровые действия: называть картинки домашних животных и их детенышей, группировать их в пары.

Воспитатель. Послушайте стихотворение А. Шibaева.

* * *

Жил-был маленький щенок, Он подрос, однако, И теперь он не щенок — Взрослая... (собака). Жеребенок с каждым днем Подрастал и стал... (конем). Бык, могучий великан, В детстве был... (теленком). Толстый увалень баран —	Тоненьким... (ягненок). Этот важный кот Пушок Маленьким... (котенком), А отважный петушок — Кро-о-охотным... (цыпленком). А из маленьких гусят Вырастают... (утки) — Специально для ребят, Тех, кто любит шутки.
--	--

Вариант 3. «Дружная семейка».

Игровые действия: называть домашних животных и их детенышей на картинках, группировать их в тройки («папа — мама — ребенок»).

Воспитатель. Другой фотоальбом называется «Семейные фото». Подберите тройки картинок с изображением взрослых животных и их детенышей. Назовите их семью.

- Бык — корова — теленок.
- Конь — лошадь — жеребенок.
- Пес — собака — щенок.
- Кот — кошка — котенок.
- Баран — овца — ягненок.
- Козел — коза — козленок.
- Кролик — крольчиха — крольчонок.

5. Игра «Домашний концерт»

Цель: закреплять навыки правильного произношения звуков; упражнять в соблюдении ритма слов и движений.

Материал: шапочки домашних животных, картинки с изображением домашних животных.

Игровые действия: разыгрывать ситуацию, чисто и правильно произносить чистоговорки, менять интонацию голоса.

Воспитатель. Ребята, хозяева любят домашних животных? Как вы это узнали? (Хозяева свой скот кормят, строят для него жилище, согревают, выгуливают.) А животные любят своих хозяев?

— Представьте, что домашние животные решили устроить для своих хозяев веселый концерт. Кто в какой роли хочет быть?

Дети выбирают шапочки домашних животных (эмблемы).

— Короткие стихи-чистоговорки будем говорить, постепенно ускоряя темп, четко и громко. Все остальные артисты будут сопровождать чтеца четкими движениями и звукоподражанием в ритм стихотворения.

* * *

Белые бараны били в барабаны.
Били, били, били, лбы себе разбили.

* * *

Тише, мыши, кот на крыше,
За шумите — он услышит.

* * *

Коза-дерева залепила глаза,
Коза в грозу грызет лозу.
Сломалась лоза —
Забодала коза!

* * *

У мышонка Тотошки
Кашки немножко.
Кушает Тотошка
Кашку большой ложкой
И думает Тотошка
Кашу отдать кошке,
Чтоб большая кошка
Не шипела на Тотошку.

(И. Токмакова.)

* * *

Если кто-то с места сдвинется,
На него котенок кинется.
Если что-нибудь покажется,
За него котенок схватится.
Прыг-скок. Цап-царап.
Не уйдешь от наших лап.

(В. Берестов.)

* * *

Глазищи да усищи,
Хвостище да когтищи,
А моется всех чище —
Кто это? Котище!

* * *

Там, внутри клубочка,
Сухо и тепло.
Этому клубочку
Очень повезло:
Нос уткнулся в хвостик,
Лапы — под бочок.
А приснятся кости —
Только чмок да чмок.

(М. Яснов.)

* * *

Ходит кошка
Без одежды,
Не справляется с застежкой —
Вместо рук у бедной кошки
Только лишние две ножки.

(Е. Стеквашова.)

6. Игра «Дружат все звери!»

Цель: закреплять навыки правильного звукопроизношения, упражнять в образовании уменьшительно-ласкательной (суффиксы -чик, -ик, -ек-) и превосходной формы.

Материал: фото или картинки с изображением домашних животных, их детенышей; игрушка «черепаха»; фотоальбом с азбукой.

Вариант 1. «Друзья черепахи».

Игровые действия: подбирать слова на заданный звук, передавать игрушку друг другу.

Воспитатель. Одному мальчику подарили черепаху. Летом он повез ее в деревню, выпускал на травку погулять. Однажды черепаха потерялась в траве и забрела на скотный двор. Там она встретила новых друзей.

Назовите новых «друзей» черепахи, то есть названия домашних животных в уменьшительно-ласкательной форме со звуком [ч], которых она встретила на скотном дворе. Игрушку «черепаху» с каждым словом передавайте друг другу по кругу. Для подсказки смотрите на картинки с изображением домашних животных.

Например: кабанчик, поросенок, жеребенок, теленок, петушок, курочка, цыпленок, гусенок, утка, крольчонок, червячок, щенок, котенок, козленок, козочка и т. д.

Вариант 2. «Друзья Азбуки».

Игровые действия: подбирать слова, в которых имеется заданная буква, передавать друг другу фотоальбом.

Воспитатель. Посмотрите, в этом фотоальбоме живет госпожа Азбука. Поэтому картинки с изображением животных здесь должны размещаться только по наличию в названии этих животных указанной на странице буквы. Разложите «фотографии» (картинки) с животными в этот фотоальбом.

Кто (какая команда) быстрее и полнее соберет свою страницу, тот и победит.

Например, «А»: коза, овца, кошка, лошадь, свинка, собака, крольчиха, корова, баран.

«О»: корова, коза, овца, лошадь, конь, собака, кролик, крольчиха, крольчонок, теленок, бычок, жеребенок, ягненок, поросенок, щенок, кот, кошка, котенок.

«К»: корова, бык, козел, коза, конь, кот, кошка, кролик, крольчиха, крольчонок, теленок, бычок, жеребенок, поросенок, щенок, барашек, овечка, ягненок, песик, собака.

«Л»: козленок, лошадь, кролик, крольчиха, крольчонок, теленок, козленок.

«Н»: теленок, козленок, поросенок, щенок, котенок, жеребенок.

«Р»: корова, баран, кролик, крольчиха, крольчонок, жеребенок, поросенок. И т. д.

7. Игра «Кто сказал: “Мяу”?»

Цель: активизировать в речи детей слова, обозначающие названия домашних животных; стимулировать развитие связной речи (умение строить простое полное предложение с предлогом).

Материал: фото или картинки с изображением домашних животных, игрушки «кот» и «собака», сказка В. Сутеева «Кто сказал: “Мяу”?».

Игровые действия: находить спрятанную игрушку, называть ее местоположение полным предложением с помощью слов-предлогов.

Воспитатель. Ребята, вам знакома эта сказка? Кто ее автор? Кто герой этой сказки? (Щенок и кот.) Что делал Щенок? (Искал, кто говорит: “Мяу”.) Что делал Кот? (Прятался.) Хотите с этими героями тоже поиграть в прятки?

Вариант 1. Педагог «прячет» (расставляет) игрушки (картинки) «кот» и «собака». Дети называют их местоположение: «Где Кот?», «Где Щенок?».

Например: «Кот на стуле, а Щенок под стулом». «Кот на диване, а Щенок под диваном». «Кот на шкафу, а Щенок в шкафу».

Вариант 2. Ведущим выбирается ребенок с помощью считалки:

* * *

Раз, два, три, четыре, пять — кот и пес пошли гулять.

Раз, два, три, четыре — играли дружно, в мире.

Раз, два, три — друг другу помогли.

Раз, два — веселая игра.

Останется один — из круга выходи.

Дети выбирают себе по одной игрушке домашнего животного, оставляют их в корзине (на ковре), выходят из комнаты.

Воспитатель все игрушки прячет в комнате. Вернувшись, дети ищут каждый свою игрушку, рассказывают, где нашли.

Например: «Я нашел корову на книжной полке». «Я нашел лошадь за мячом». «Мой щенок сидел за креслом». И т. д.

Вариант 3. Игровые действия: повторять звукоподражания домашним животным, изменять свой голос, узнавать голоса друзей.

Один игрок выбирается при помощи считалки на роль Щенка, поворачивается к остальным игрокам спиной. Остальные выбирают себе по одной картинке домашнего животного. Любой из игроков громко произносит звукоподражание животному со своей картинке.

«Щенок» должен угадать, кто кричал. Правильность ответа «Щенка» проверяется картинкой у игрока. При правильном ответе «Щенка» дети меняются ролями.

Вариант 4. «Кот и мыши» (народная подвижная игра).

(См. Игры в логопедической работе с детьми / [под ред. В. И. Селиверстова]. М., 1981. С. 78.)

8. Игра-драматизация «Как звери с человеком подружились»

Цель: развивать связную речь (умение строить диалог и высказывание доказательной формы); упражнять детей в установлении причинно-следственных связей.

Материал: фигурки или картинки с изображением Робинзона Крузо, домашних животных; сказки Р. Киплинга «Как звери с человеком подружились», «Кот, который гулял сам по себе».

Игровые действия: инсценировать сюжет, придумывать диалоги.

Воспитатель. Знаете ли вы, кто такой Робинзон Крузо? Это герой знаменитого романа, путешественник, который остался один на необитаемом острове и прожил в одиночестве несколько лет. Посмотрите на игрушку человечка: во что он одет? (*У него только набедренная повязка из кусочка шкуры животного.*)

Что необходимо ему в первую очередь, чтобы устроить свою жизнь на новом месте? (*Дом.*) Построил человек себе дом. Что будет делать дальше? (*Пойдет искать еду, пищу.*) А как же он оставит дом свой без присмотра? Пошел человек в лес и встретил дикую собаку:

— Собака, собака, иди ко мне дом сторожить.

— Что ты мне за это дашь?

Воспитатель. Расскажите, что человек предложил собаке? (*Сказал, что построит будку, будет кормить, играть с ней и т. д.*) С того далекого времени собака стала настоящим другом человеку. Почему так говорят?

Сегодня люди вывели множество разных пород собак. Какие породы собак вы знаете? (*Овчарка, такса, пудель, доберман, вольфшпидлер и др.*) Для чего нужны такие разные собаки человеку? (*Одни сторожат дом, другие помогают пасти животных, охотиться, слушать на границе, спасать людей на воде, при пожарах и т. д.*)

Человеку необходимо было многое приносить из леса: дрова — для отопления дома, добычу — для еды себе и собаке. А как много сил он тратил на погоню за этой добычей! Кого из животных пригласил человек к себе в помощь? (*Лошадь.*) Придумайте сами диалог между человеком и дикой лошастью.

Двое детей обыгрывают диалог на фигурках настольного театра.

Человек. Лошадь, иди ко мне жить. Будешь помогать мне грузы возить, поле пахать, гнаться за добычей...

Лошадь. Что ты мне за это дашь?

Человек. Я согрею тебя в зимние холода в сарае, накормлю тебя сеном, буду оберегать от хищников...

Воспитатель. Ребята, придумайте сами продолжение этой истории: каких животных человек звал к себе?

Тема: Дикие животные и их детеныши

1. Игра «Кто, кто в лесочке живет?»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия диких животных, их детенышей, их частей тела, характерных признаков.

Материал: картинки с изображением растений, обитателей леса, которые частично скрыты за листьями, деревьями, кустарниками, лучами солнца и т. п.

Вариант 1. Игровые действия: узнавать обитателей леса по части изображения сквозь изображения растений; называть их местоположение; объяснять, по каким признакам был узнан обитатель леса.

Воспитатель. Ребята, представьте, что мы с вами сейчас находимся в густом лесу. Что вы услышите? (*Ветер шелестит листьями деревьев, птицы поют, ручей журчит и т. д.*)

Обитатели леса очень осторожные и пугливые. Они прячутся от нас. Кто из вас узнает их, назовите.

— За кленовыми листьями прячется лиса.

— Как ты ее узнал? (*Я увидел пушистый рыжий хвост, тонкие лапки, треугольные рыжие ушки.*)

• В еловых ветках прячется белка: я вижу ее ушки с кисточками, пышный хвост.

• В солнечных лучах нежится ежик. И т. д.

Вариант 2. «Кто кем был? Кто кем будет?»

Игровые действия: называть диких животных и их детенышей, подбирая картинки с их изображением парами.

• Медведь был... (*медвежонком*).

• Ежонок будет... (*ежом*).

Вариант 3. Игровые действия: подбирать слова-определения к названиям животных.

Воспитатель. Знаете ли вы, что люди приписывают животным черты человеческого характера. Это очень хорошо видно в сказках. Вспомните, какими бывают животные в сказках и в настоящем диком лесу?

Разделимся на две команды: «Сказочный лес» и «Дремучий лес». Называйте характерные признаки зверя (по картинке), передавая картинку от команды к команде.

Например:

• Белочка (сказочная): заботливая, трудолюбивая, хлопотливая...

• Белка: быстрая, юркая, рыжая, пугливая...

• Зайчик (сказочный): храбрый, хвастливый, дружелюбный, заботливый...

• Заяц: трусливый, боязливый, пугливый...

• Медведь: неуклюжий, косолапый, неповоротливый...

• Еж: колючий, храбрый, отважный, смелый...

2. Игра «Кто что ест?»

Цель: активизировать словарь действий по теме «Животные», упражнять в изменении существительного по падежам.

Материал: картинки или фотографии с изображением животных и их пищи.

Вариант 1. Игровые действия: подбирать картинки с изображением пищи к картинкам с изображением животных; называть картинки, составляя простое предложение с перечислением.

Детям раздаются картинки животных. На доске или наборном полотне разложены картинки их пищи. Дети по очереди «приглашают» животных к «столу» и угощают: «Медведь ест... (что)? (Рыбу, малину, мед.) Заяц ест... (что)? (Морковку, капусту и т. д.) Лось ест... (что)? (Ветки и листья, грибы.) Волк ест... (что)? (Мышей, рыбу, зайцев.) Белка ест... (что)? (Грибы, орехи, ягоды, семена шишек.)». И т. д.

Вариант 2. Игровые действия: подбирать к картинкам с изображением пищи несколько картинок с изображением животных согласно тексту; продолжать стихотворный текст.

* * *

Пойду в магазин, продукты куплю,
Обед приготовлю, друзей приглашу:
Мишку, мышку,
Кота-плутишку,
Ежиху с ежонком, лису с лисенком.
Мишке дам меда кусок,
Мышке — коврижку,
Коту-плутишке — сметаны миску,
Ежихе с ежонком — грибов лукошко,
А лисе с лисенком — потрошков немножко.

* * *

У слоненка — день рожденья.	Морковку — зайчонку,
Ждет зверушек угощенье:	Грибок дай — ежонку.
На столе полно еды.	Банан — обезьянке,
Что кому — подумай ты!	А сено — лошадке.

(Р. Сеф.)

Вариант 3. «Кто как передвигается?»

Дидактическая задача: обогащать и активизировать в речи дошкольников словарь действий (глаголов).

1. Игровые действия: составлять предложения по изображению на предъявленной картинке.

Бабочка летает. Белка скачет. Рыба плавает. Кузнечик прыгает. Змея ползает. Лиса крадется. Волк рыщет. И т. д.

2. Игровые действия: группировать картинки с животными по способу их передвижения.

Прыгает кто? Летает кто? Ползает кто? Скачет кто? Крадется кто? Плавает кто? Кричит, каркает, летает, машет крыльями кто? Порхает, кружится кто?

3. Игра «Медвежьи считалки»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия диких животных и их детенышей, упражнять в словоизменении (множественное число, согласование с числительным).

Материал: картинки или фото с дикими животными, их детенышей; игрушки «медведь», «еж» и других животных; сюжетные картинки.

Вариант 1. Игровые действия: по очереди заканчивать фразу ведущего с опорой на предметную картинку животного или детеныша, изменяя слово в форме родительного падежа множественного числа.

Воспитатель. Весной медведица вывела медвежонка на прогулку. Видел медвежонок много животных. Что он расскажет маме-медведице? Например: В зоопарке я видел много... (картинка с изображением слона) — слонов.

- В белорусских лесах водится много... (заяц) — зайцев.
- У лисы родилось несколько... (лисенок) — лисят. И т. д.

Вариант 2. «Медвежонок-счетовод».

Игровые действия: называть предъявленные картинки в форме родительного падежа множественного числа.

* * *

Мишка-Мишка, чудачок,	Хочет с нами поиграть,
Спил мохнатый пиджачок.	Всех зверей пересчитать.

Воспитатель. Дети, рассмотрите сюжетную картинку и помогите медвежонку посчитать детенышей животных: «Один лисенок, два лисенка, три лисенка, четыре лисенка, пять лисят». Каждый пусть посчитает детенышей на своей картинке (на счетном материале или в виде пальчиковой гимнастики, постепенно сжимая пальцы в кулачки и разжимая).

Вариант 3. «Мишка-хвастунишка».

Игровые действия: называть изображения на предъявленных картинках в форме родительного падежа множественного числа.

Воспитатель. Ребята, посмотрите, кто это? (Медвежонок.) Его зовут Мишка-хвастунишка. Как вы думаете, почему? Хотите с ним поиграть?

Дети выбирают по одной картинке с изображением дикого животного или его детеныша. С помощью считалки выбирается игрок на роль Мишки-хвастунишки.

* * *

Раз, два, три, четыре, пять —	А без друга в жизни туго,
Идет медведь друзей считать.	Выходи скорей из круга.

«Мишка» ходит по кругу и называет животных на картинках, вставляя их в фразу: «У тебя один зайчонок, а у меня в лесу много друзей зайчат». «У тебя одна лиса, а у меня в лесу много друзей лисят».

Таким образом, «Мишка» обходит всех детей, после чего выбирается новый ведущий «Мишка», дети меняют картинки (предметы).

4. Игра «Чей хвост? Чья лапа?»

Цель: упражнять в словообразовании (уменьшительная форма относительные и притяжательные прилагательные).

Материал: картинки или фото с изображением диких животных и их детенышей, экран с мелким «окном» для рассматривания деталей картинки.

Вариант 1. Игровые действия: составлять диалоги, используя в них притяжательные прилагательные.

Воспитатель. Ребята, послушайте диалог, который услышал Н. Сладков однажды в лесу. А затем попробуем составить свои диалоги между другими зверями.

Сорока и заяц

- Вот бы тебе, Заяц, да лисьи зубы.
- Э-э, Сорока, все равно плохо...
- Вот бы тебе, Серый, да волчьи ноги.
- Э-э, Сорока, невелико счастье...
- Вот бы тебе, Косой, да рысьи когти.
- Э-э, Сорока, что мне клыки да когти. Душа-то у меня все равно заячья...

Вариант 2. Игровые действия: подобрать родственные слова, объяснить их значение, составляя с ними простые предложения.

Воспитатель. Ребята, знаете ли вы, кого люди называют родственниками? А что такое родственные слова? *(Это слова, которые имеют общий корень, то есть часть.)*

- Лес (лесок, лесная, лесной, лесничий, лесовичок, лесий).
- Заяц (зайчонок, зайчишка, зайчата, зайчатина, заячий).
- Медведь (медвежонок, медвежья, медвежатник, медвежатина).
- Еж (ежик, ежонок, ежовый).
- Белка (белочка, бельчонок, беличья). И т. д.

Вариант 3. Игровые действия: узнавать животное по его видимым в «окне» экрана частям; объяснять свою догадку, используя слова-прилагательные.

Воспитатель. Ребята, представьте, что мы наблюдаем за животными в подзорную трубу. Видим в ней только часть животного. Угадайте, кого видим сейчас? Выигрывает тот, кто первым узнает как можно больше животных за всю игру.

Например, за экраном предъясвляется картинка с изображением слона.

- Кто узнал этого зверя? *(Это слон.)*
- Как ты узнал слона? Ты заметил что? *(Слоновий длинный хобот, слоновью серую спину, слоновьи большие уши и т. д.)*

Картинка предъясвляется полностью.

- Что это у слона? *(Ноги.)* Чьи это ноги? *(Слоновьи ноги.)*

Картинка отдается игроку, игра продолжается с демонстрацией изображений других животных.

5. Игра-имитация «Заячья зарядка»

Цель: закреплять навыки правильного звукопроизношения, выразительного интонирования речи.

Игровые действия: чисто и правильно произносить стихотворный текст, сочетать его с ритмичными движениями.

Воспитатель. Ребята, как вы думаете, почему зайчики быстрые, ловкие? Потому что они любят делать зарядку. Вы хотите научиться веселой заячьей зарядке? Тогда становитесь на ковер «полянку».

Вариант 1. Для шипящих звуков.

Воспитатель. Повторяйте вместе со мной слова и выполняйте движения за зайчишкой-командиром.

Жили зайчики на лесной опушке,
Были зайчики в беленькой избушке.

*Прыгать на месте.
Присесть, руки в виде крыши.*

Мыли свои лапки, мыли свои ушки,
Наряжались зайчики в беленькие шубки.
Скакали на полянке пушистые клубки.

*Движения умывания.
Покружиться.
Присесть,
подпрыгивать.*

Зайчишки-трусишки
По полю бежали, огород увидали.
В капусту пошли, морковку нашли.
Сели — грызут...
Бегите прочь — хозяйева идут.

*Прыжки, бег по кругу.
Наклоны в стороны.
Наклоны вперед.
Присесть.
Убегать, ловить друг друга.*

Вариант 2. Для свистящих звуков.

Под высокою сосной
Скачет зайишка косою.

*А под старую сосною
Сидит зайишка босою.*

Вариант 3.

Заяц мчится что есть мочи.
Заяц схорониться хочет.
То бежит он, то кружит...

*Изображать бег на месте.
Закрывать лицо ладонями.
Бег на месте,*

Бедный, он всего боится,
Где укрыться ото зла?
От лисицы, от куницы,

*повороты вокруг себя.
Присесть, закрыть уши.
Руки лодочкой у груди.
Повороты в стороны,
изображая движения «хвоста».*

От орлицы и орла.

*Показать «крылья орла»,
широко расставив руки.
Показать «ушки белки».
Сложить пальцы, как клюв.
Показать «заячьи уши»,
вытянув руки вверх.*

Он боится даже белки,
Певчей птицы, даже мелкой.
Уши-стрелы, хвост-сучок,

Прыгнул ловко и — молчок.

Прыжок, указательный палец прижать к губам.

6. Игра «Звери-путешественники»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия диких животных и их детенышей; закреплять навык правильного звукопроизношения.

Материал: картинки с изображением диких животных, их детенышей; игрушечный поезд; буквы русского алфавита.

Игровые действия: подбирать и называть картинки с изображением диких животных в зависимости от наличия в их названии заданного звука; группировать картинки по наличию в названии животных на этих картинках заданного звука.

Воспитатель. Ребята, все звери Беловежской пушчи получили приглашение в гости от животных Африки. Для них построен специальный поезд: все вагоны обозначены не цифрами, а буквами. Помогите зверям найти свой вагон: если в названии животного есть звук, который соответствует букве, указанной на вагоне, значит, животное может ехать в нем.

Вариант 1.

Каждый ребенок наугад берет картинку животного из общего набора и определяет его место в поезде, объясняя свой выбор.

Например: зубр — может ехать в вагонах с буквами «В», «З», «Р», «У».

Вариант 2.

Ребята делятся на команды — по числу вагонов. Дети в роли проводников собирают вместе своих «пассажиров».

Например, команда «проводников» вагона под буквой «А»: Заяц, белка, барсук, лиса, кабан, выдра...

- Команда «проводников» вагона под буквой «О»: лось, хорь, бобр, волк, олень...

- Команда «проводников» вагона под буквой «З (С)»: зубр, заяц, лиса, барсук, лось, косуля...

- Команда «проводников» вагона под буквой «Р»: зубр, бобр, выдра, рысь, барсук...

- Команда «проводников» вагона под буквой «Ж (Ш)»: зайчишка, мишка, ежик, медвежонок, ужонок...

- Команда «проводников» вагона под буквой «Л»: лиса, лось, олень, косуля, волк, белка...

Вариант 3. «Кто кого встречает?»

Игровые действия: подбирать пары картинок с изображением животных с одинаковым звуком в названии.

Например, со звуком [ж]: жираф встретит ежа, медвежонок, ужонок.

- Со звуками [с] и [с']: слон встретит лису, барсука, лося, козулю.

- Со звуками [б] и [б']: бегемот встретит бобра, зубра, белку, барсука.

7. Игра «Два слова»

Цель: стимулировать воображение; развивать связную речь и чувство юмора у дошкольников, умение подбирать ситуативные синонимы и антонимы.

Вариант 1. Материал: две стопки предметных картинок: в одной — картинки с изображением диких животных, а в другой — любых предметов по другим темам (овощи, посуда, обувь, транспорт и др.).

Игровые действия: называть изображения на картинках, выбранных наугад; составлять предложение из двух опорных слов.

Каждый участник игры берет себе по одной картинке наугад из каждой стопки и придумывает предложение с названиями изображенных на картинках животных и предметов. Приветствуется юмор, распространенные фразы.

Например, игрок взял две картинки, на которых изображены медведь и капуста.

- Медведи не едят капусту.

- Медведь несет капусту в подарок зайцу.

Картинки: «белка» и «телефон».

- Белочка целый день разговаривала по лесному телефону со своей подружкой сорокой.

- Белку испугал звонок сотового телефона. И т. п.

Если игрок не смог придумать фразу, отдает ведущему свой фант, который затем разыгрывается.

Вариант 2. Материал: мягкая игрушка зайца, сюжетная или предметная картинка с изображением зайчат.

Воспитатель. Рассмотрите и подберите определения к игрушке «заяц». Кто это? Назовите части тела зайца. (Дети называют части тела зайца и их признаки: ушки — длинные, лапки — белые, глазки — косые.) Как называются детеныши зайцев? (Зайчата.) Сколько их? Какие зайчата? (Пушистые, мягкие, белые, ушастые, толстенькие, смешные, милые, нежные.) С чем можно сравнить зайчонка? На что он похож? (Вата, пушок, снежок, мячик, комочек меха.)

— А теперь разделимся на две команды — «Заяц» и «Зайчонок»: от каждой команды добавляем по одному слову-антониму.

Таблица 3

Зайчик веселый	Зайчик грустный
Веселый — это какой? (Довольный, бодрый, радостный, счастливы, беззаботный, шустренький.) — А если он радостный, то не просто скакал, а... (мчался, несся, катился кубарем).	Грустный — это какой? (Невеселый, обиженный, печальный, недовольный, огорченный, беденький, жалкий.) — Как он возвращался домой? (Тащился, плелся, брел.)

8. Игра «Незаконченные предложения»

Цель: упражнять детей в установлении причинно-следственных связей; развивать связную речь, заучивая заданную форму сложного предложения доказательной формы высказывания.

Материал: незаконченные фразы по теме «Животные».

Вариант 1. Игровая ситуация: заканчивать предложения, проявляя фантазию.

Воспитатель. Закончите предложение. За правильный ответ — фишка. Побеждает тот, кто собрал наибольшее количество фишек. Поощряются ответы с фантазией и юмором.

- Ежу нужны колючки для того, чтобы...
- Зайцу нужны длинные уши, чтобы...
- Зайцы два раза в год меняют цвет шерсти, чтобы...
- Лоси и олени носят большие рога, чтобы...
- У животных все тело покрыто шерстью, чтобы...
- Если жираф выше тигра, то тигр...
- Если слон тяжелее зебры, то зебра...
- Если лев сильнее черепахи, то черепаха...
- Если гепард бежит быстрее черепахи, то черепаха...

Вариант 2. Игровая ситуация: найти ответы на «хитрые» вопросы.

- По чему олень скачет? (*По дороге.*)
 - У волчицы родились котята: три беленьких и один черненький. Сколько всего котят родилось у волчицы? (*У волков не могут родиться котята, рождаются только щенки — волчата.*)
 - Что едят крокодилы на Северном полюсе? (*Крокодилы не живут на Северном полюсе.*)
 - Слон поймал двух зайцев в понедельник и одного в среду. Сколько всего зайцев поймал слон за неделю? (*Слон вообще не может ловить зайцев.*)
 - Какого цвета перья у слона? (*У слона нет перьев.*)
 - Чем отличаются рога у оленя и зебры? (*У зебры не бывает рогов.*)
 - Кто громче мычит: рысь или зубр? (*Рысь не мычит.*)
 - Что нашел медведь под сугробом? (*Медведь зимой спит.*)
 - Как поймать тигра в клетку? (*Тигров в клеточку не бывает.*)
- Ребята, придумайте сами или вместе с родителями новые «хитрые» вопросы.

Вариант 3. Подвижная русская народная игра «Лесная считалка».

Игровые действия: хором говорить считалку, убегать, ловить.

Ты — хомяк, а ты — хорек,
Ты — зайчишка, скок-поскок,
Ты — лисица, ты — куница,
Ты — бобриха-мастерица.
Ты — охотник? Вот беда!
Разбегайтесь, кто куда!

Тема: Зима

1. Игра «Зимние картинки»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие признаки, действия предметов, явления, происходящие зимой.

Материал: зимние пейзажи.

Воспитатель. Ребята, наша кукла Оля решила стать журналистом. В редакции детского журнала ей поручили сделать «зимние зарисовки». Поможем Оле?

Вариант 1. Игровые действия: выбирать из стихотворного текста слова, называющие приметы зимы, объяснять образные выражения.

— Помогите юному журналисту Оле выбрать и объяснить приметы зимы в стихотворении.

Я сегодня днем была
На лесной поляне.
Про то, что видела вокруг,
Расскажу я маме.
Тихо падал там снежок,
Легкий и пушистый,
Укрывая зимний лес
Мехом серебристым.
И цветы из хрустала
Над прудом звенели,
И сидели снегири
На ветвях-качелях.

Там лосенок пробежал,
Словно резвый ветер,
И созвездия снегов
Осыпал он с веток.
По колени в мягкий снег
Клены провалились,
А береза и ольха
В кружево рядились.
Краски я сейчас возьму:
Белую, цветную,
И в альбоме голубом
Зиму нарисую.

Вариант 2. Игровые действия: находить в тексте слова-действия, называть, объяснять их.

Воспитатель. Помогите Оле выбрать из стихотворения слова-действия, относящиеся к сильному снежному ветру.

Метели летели, летели метели,
Стелли в долинах из снега постели.
Кружили, мели, завывали метели,
Над лесом, над полем гудели и пели.
Метели летели, метели плясали,
Леса и поляны в снега пеленали.
Калины и липы, клены и ели
Заснули, застыли под белой метелью...

— Подберите подходящие слова-признаки или слова-действия к словам: снеговик — ...; снегопад — ...; снегурочка — ...; мороз — ...

Вариант 3. «Доскажи словечко».

Игровые действия: передавать друг другу снежинку, придумывать окончания предложений.

Воспитатель. К нам в окно сегодня залетела необычная снежинка (показывает). Она боится, что мы ее не будем любить, что она растает от горя. Предлагаю придумать для нее несколько красивых предложений о зиме: «За что мы любим зиму?»

Зимой дети катаются на... Зимой дети катаются с... Зимой люди... Зимой деревья... Зимой птицы... Зимой звери... И т. д.

2. Игра «Зимние дела»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие признаки зимы; упражнять в подборе родственных слов.

Материал: зимние пейзажи, сюжетные картины о зиме.

Вариант 1. Игровые действия: подбирать определения, описывающие характерные для зимы признаки.

• Зима какая? (Морозная, холодная, вьюжная, метельная, белая, седая, крепкая, веселая, бодрая, мокрая, слякотная, колючая.)

• Как ведет себя солнце? Как изменились день и ночь? (Светит ярко, но не греет; день короткий, а ночь длинная.)

• Небо какое? Какие выпадают осадки? (Ясное, лазурное, иногда хмурое, серое, облачное; осадки в виде снега, снега с дождем.)

• Земля какая? (Покрыта снегом, на дорогах гололед, оттепель.) (Дать объяснение словам «гололед» и «оттепель».)

• Снег какой? (Белый, мягкий, пушистый, легкий, липкий, искристый.)

• Лед какой? (Твердый, толстый, прозрачный, гладкий, холодный, хрупкий, тонкий, тающий, острый.)

• Деревья какие? (Без листьев, голые, обнаженные, «отдыхающие», покрытые снегом, инеем, обледеневшие.)

• Ветер какой? (Холодный, промозглый, порывистый, метель, буря, снегопад.)

• Люди как одеты? Чем занимаются? (Одеты тепло, закутаны, мерзнут; скользят, падают, чистят дороги от снега, посыпают снег песком и солью, спешат домой, катаются на лыжах, санках, коньках.)

• Как чувствуют себя животные? Что делают? (Им холодно, холодно, некоторые животные находятся в поисках пищи, спасаются от сильных морозов.)

• Как ведут себя птицы? Чем люди могут им помочь зимой? (Улетели в теплые края (перелетные), остались (зимующие); помогать пернатым друзьям, строить кормушки, подкармливать птиц в лесах и парках.)

Вариант 2. Игровые действия: ловить и бросать бумажный «снежок»; образовывать качественные прилагательные от предлагаемых педагогом существительных.

Воспитатель. Какую погоду приносит с собой Снежная Королева? Поиграем в игру: я назову признак, характерный для зимы, и брошу кому-то «снежок». Кто поймает его, скажет в ответ, какая погода соответствует этому признаку. Например, если на улице мороз, значит погода морозная; холод — холодная; ветер — ветреная; вьюга — вьюжная; солнце — солнечная.

3. Упражнение «Испорченный киноэкран»

Цель: закреплять навыки правильного звукопроизношения, выразительного интонирования речи.

Методические рекомендации: чисто и правильно произносить чистоговорки, читать стихотворный текст по цепочке.

Воспитатель. Ребята, запомните в стихотворениях слова, в которых есть звуки [з] и [з'].

Зябнут птицы,
Зябнут ели,
Замрзают в норах звери,
Залезают в дупла, в гнезда.

В синем небе
Звезды мерзнут,
Затухают на заре —
Ух, морозно в... (январе).

(В. Суслов.)

Зимним утром от мороза
На заре звенят березы.
Все озера — зеркала
Из зеленого стекла.

(В. Суслов.)

Запорошила дорожки,
Разукрасила окошки,
Радость детям подарила
И на санках прокатила. (Зима.)

— Какие слова указывают на признаки зимы? Какими словами поэт показывает зимний холод? (Зябнут, замрзают, мерзнут, морозно.)

Давайте поиграем в «Испорченный киноэкран». Сначала текст стихотворения «за кадром» буду читать я, а вы показывайте. Затем кто-то из вас постарается вспомнить «название кадра», который мы показывали. Так, по очереди, по цепочке мы все стихотворения не только расскажем, но и покажем.

Воспитатель. А это стихотворение-чистоговорку вы попробуете рассказать парами: по строчкам или по рифмованным фразам. При этом можно менять интонацию: один чтец произносит слова радостно, а другой — испуганно; один — очень добродушно, другой — с нотками обиды или грусти.

Для звуков [л] и [л'].
Белых хлопьев белый пух
С неба валит валом,
Устилает белый свет
Белым одеялом.
Белый снег, белый мел,
Белый зайчик тоже бел.

Только белка не бела —
Белой белка не была.
Все бело, бело, бело.
Много снега намело.
Вот веселые деньки:
Все на лыжи и коньки.

Новый год

Блестит огнями елочка,
Под нею тени синие
Колючие иголки
Как будто в белом инее.
Огни на елке светятся,
Блестят, переливаются.
Во всех домах, по всей земле
Все люди улыбаются.

* * *
— Елочка, елка, колкая иголочка,
Где ты выросла?
— В лесу.
— Кого ты видела?
— Лису.
— А что в лесу?
— Морозы, голые березы,
Волки да медведи —
Вот и все соседи.

(Л. Некрасова.)

4. Игра «Снег-снежок»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие приметы зимы; упражнять в подборе слов-признаков снега, родственных слов к слову «снег».

Вариант 1. Игровые действия: запоминать и повторять слова-признаки снега из стихотворения, добавлять свои.

Воспитатель. Отгадайте загадку. О чем сейчас пойдет речь?

* * *

Он летает белой стаей	Он за ворот и в карманы
И сверкает на лету.	Залетает к нам с тобой.
Он звездой прохладной тает	Он и белый, и пушистый,
На ладони и во рту.	И колючий, и скрипучий.
Он на солнышке блистает,	Ты слени его в комок,
Под луною голубой.	Назови его, дружок!

(Е. Тараховская.)

Вариант 2. Игровые действия: выделять в речи родственные слова, подбирать их самостоятельно.

Воспитатель. А сейчас я прочитаю вам стихотворение. В нем встречаются некоторые слова, очень похожие друг на друга. Чем они похожи, вы постарайтесь определить. Что это за слова? (*Родственные.*)

Снежный ком — на снежный ком, все украсили снежком,
Словно в белый пуховик мы одели снеговик.

Рядом — снежная фигурка: это девочка-снегурка.

На снегу-то, посмотри — с красной грудкой снегири!

Словно в сказке, как во сне, землю всю украсил снег!

— В этом стихотворении часто повторяются слова-родственники. Когда я снова буду читать стихотворение, покажите бумажную снежинку, если узнаете их. Посчитаем, кто больше услышал слов-родственников.

У слова «снег» много родственных слов. Постарайтесь их вспомнить и составьте с ними предложения.

Снежок, снежный, снегурочка, снежинки, снегопад, снегирь.

— Я начну предложение в стихотворении И. Лопуновой, а вы закончите подходящим родственным словом.

Снегопад

Тихо, тихо, как во сне,	Вот веселье для ребят —
Падает на землю... (снег).	Все сильнее... (снегопад).
С неба все скользят пушинки —	Словно в белый пуховик
Серебристые... (снежинки),	Нарядился... (снеговик).
Кружатся над головою	Рядом — снежная фигурка:
Каруселью... (снеговою).	Это девочка... (снегурка).
На поселки, на лужок	На снегу-то, посмотри —
Все снижается... (снежок).	С красной грудкой... (снегири)
Землю белой, чистой, нежной	Словно в сказке, как во сне
Застелил постелью... (снежной).	Землю всю украсил... (снег)!

5. Упражнение «Поэзия зимы»

Цель: закреплять навыки правильного произношения и дифференциации шипящих и свистящих звуков, сочетания ритмичных движений со словами.

Вариант 1. «Снежок».

Методические рекомендации: сочетать произношение текста стихотворения с ритмичными движениями.

Воспитатель. Представьте, что к нам прилетела Снежная Королева и превратила всех вас в волшебные снежинки.

* * *

На полянку, на лужок	Руки сверху плавно
Тихо падает снежок.	опускать вниз.
Улеглись снежинки,	Присесть,
Белые пушинки.	ладони опустить на пол.
Запумел вдруг ветерок —	Круговыми движениями
Закружился весь снежок.	поднять руки вверх.
Кружатся снежинки,	Раскачиваться всем телом,
Белые пушинки.	кружиться.

Вариант 2. «Елка новогодняя».

Методические рекомендации: подбирать слова, подходящие по смыслу и по рифме.

Воспитатель. Ребята, хотите превратиться в поэтов? Сочиним с вами стихотворение о Новой годней елке. Я начну фразу, а вы продолжайте.

Что растет на елке?

Что растет на елке?	Не растут на елке
Шишки да... (иголки).	Пряники и флаги,
Разноцветные шары	Не растут орехи
Не растут на елке.	В золотой... (бумаге).

(С. Маршак.)

* * *

Эти флаги и шары
Выросли сегодня
Для счастливой... (детворы)
В праздник новогодний.

(С. Михалков.)

— Продолжайте самостоятельно.

Елку я найду в... (лесу),	Зайцы и... (волки),
В детский садик... (принесу).	Пушистые кошки
Повешу на нее флажки	И губные... (гармошки),
И золотые... (петушки).	И куклы-матрешки,
Что растет на елке?	Стеклянный шарик
Шишки да... (иголки).	И бумажный... (фонарик).
А на нашей елке —	

6. Игра «Подарки для Деда Мороза»

Цель: закреплять навык правильного звукопроизношения; упражнять в интонировании голоса.

Материал: картинки, в названии изображений которых имеются звуки [з] и [з']; любой счетный материал; бумажные снежинки.

Вариант 1. Игровые действия: подбирать слова на заданный звук.

Воспитатель. Ребята, зимой к нам в гости обязательно приходит с подарками один удивительный дед — кто это? (*Дед Мороз.*) Как вы думаете, он любит холод или жару? Какой звук похож на звон морозного воздуха? (*Звук [з].*)

— Дед Мороз очень любит звуки [з] и [з']. Давайте сейчас соберем для него в мешок с подарками слова, в которых есть эти звуки.

Дети по одному называют слова, место звука в слове (в начале, в середине, в конце) и кладут картинку или один элемент счетного материала в мешок.

Например, дети делятся на 3 команды, каждая из которых соответственно подбирает слова, где есть звуки [з] и [з']: 1) в начале слова; 2) в середине слова; 3) в конце слова.

Так, каждая команда собирает в мешок картинки с изображением предметов, которым соответствуют произнесенные слова. В конце определяют команду-победителя (по количеству собранных картинок).

1) Зима, зонт, зайка, зубр, зебра, звезда, замок, золото, значок, змей и т. д.

2) Вокзал, азбука, коза, ваза, узел, мозаика, узор, роза и т. д.

3) Арбузы, морозы, тормоза, тазы, водолазы, алмазы, карнизы, капризы и т. д.

Вариант 2. Игровые действия: регулировать силу и высоту голоса в зависимости от положения картинки, выполнять движения руками в зависимости от текста стихотворения.

Воспитатель. Ребята, посмотрите, за окном метет метель. Какими еще словами можно назвать такую погоду? (*Вьюга, пурга, снегопад.*) Чем отличаются эти явления природы? (*Сильнее или слабее дует ветер, падает снег.*)

Дед Мороз из сказки своим волшебным посохом вызывает метели, вьюги. Надо бы его успокоить, порадовать танцем. Хотите превратиться в снежинки? Поиграем в игру «Танец снежинок для Деда Мороза». Берите в руки «снежинки». Говорим вместе слова и показываем танец снежинок.

Мы летаем высоко,	Голос тонкий.
Мы летаем низко,	Голос низкий.
Мы летаем далеко,	Голос тихий.
Мы летаем близко.	Голос громкий.

Дети поднимают руки вверх над головой, тянутся вверх за «снежинкой». Затем приседают, опуская «снежинку» на пол, поднимаются, вытягивая руки вперед, вновь наклоняются за «снежинкой». На последней строчке —гибают локти, качают «снежинку» вправо-влево.

7. Игра «Исправь предложение»

Цель: активизировать в речи детей приметы и признаки зимы; стимулировать развитие связной речи (умение строить простое полное предложение).

Материал: фото или картинки зимних пейзажей.

Воспитатель. Наша кукла Оля-журналист получила задание в редакции: придумать предложения о зиме. Помогите ей выбрать «правильное».

Вариант 1. Игровые действия: выбирать «правильное» предложение, объяснять свой выбор.

1. Наступила зима, потому что медведь спит в берлоге.

Медведь спит в берлоге, потому что пришла зима.

2. Стало холодно, потому что люди надели шубы и шапки.

Люди надели шубы и шапки, потому что стало холодно.

3. Пешеход упал, потому что на дороге образовался гололед.

На дороге образовался гололед, потому что пешеход вдруг упал.

4. Ваня взял коньки, потому что открылся каток.

Каток открылся, потому что Ваня взял коньки.

5. Мы отмечаем новогодний праздник, потому что закончился декабрь.

Декабрь закончился, потому что мы начали отмечать новогодний праздник.

6. Дети решили лепить снеговика, потому что выпал мягкий снег.

Выпал мягкий снег, потому что дети решили лепить снеговика.

7. Люди вывезли снегоуборочные машины, потому что всю ночь падал снег.

Всю ночь шел снег потому, что люди вывезли снегоуборочные машины.

8. Дворник посыпает дорогу песком, потому что образовался гололед.

Образовался гололед потому, что дворник посыпает дорогу песком.

Вариант 2. Игровые действия: подбирать антонимы, исправлять ошибки, составлять правильные предложения.

• Обычно снег *черного* цвета. — Обычно снег *белого* цвета.

• Зимой на улице стоит *сильная жара*. — Зимой на дворе *трещат морозы*.

• Лед очень *мягкий (прочный)*. — Лед очень *твердый (хрупкий)*.

• Снег *быстро взлетает*. — Снег *медленно падает*.

• Зимой бывает *сильный листопад*. — Зимой бывает *сильный снегопад*.

• Лед на лужах *шершавый*. — Лед на лужах *гладкий, скользкий*.

8. Упражнение «Украсим елочку»

Цель: активизировать в речи слова-предлоги и слова-наречия, обозначающие положение предмета в пространстве; уточнять названия елочных игрушек, их признаки (величина, форма, цвет); развивать связную речь (строить предложения с перечислением).

Материал: картинки, фото с изображением новогодней елки, елочные украшения.

Методические рекомендации: составлять рассказ о новогодней елке с опорой на картинки, фотографии, правильно употребляя в речи предлоги (согласование с существительным) и наречия.

Воспитатель. Дед Мороз просит прислать ему рассказ о нашей новогодней елке. Составим описание елки, придерживаясь такой последовательности:

а) начало описания — звезда; направление перечисления — сверху вниз;

б) начало описания — основание елки, направление перечисления — снизу вверх.

Пример описания приводит педагог, останавливаясь, чтобы дети «помогали» рассказывать. Затем роли меняются: рассказывают дети (по очереди), а воспитатель «подсказывает» наводящими вопросами.

— В комнате стояла великолепно наряженная елка. Смотришь на нее, и в глаза сразу бросается большая, яркая, лучистая ЗВЕЗДА. Она высится на самой верхушке елки.

НИЖЕ ЗВЕЗДЫ, на небольших веточках елки, висят колокольчики. Они голубые и синие, а СВЕРХУ каждый колокольчик как будто припорошен снежком. Так и кажется, что сейчас дунет ветерок и начнется мелодичный перезвон.

Сразу ПОД КОЛОКОЛЬЧИКАМИ разбежались по веткам яркие бусы. Красные, малиновые, желтые бусинки, как ягодки, застыли на ветках елки. А НИЖЕ, ПОД БУСАМИ, начинается парад шаров и елочных игрушек. Шары встречаются и большие, и маленькие. Маленькие шарики красного, синего, желтого и зеленого цвета висят ВЫШЕ. Большие шары расположились на ветках побольше: они тяжелые, стеклянные и пластмассовые, с яркими рисунками. Среди разноцветных шаров можно увидеть стеклянные сосульки, шишки, снежинки.

Ветки ВНИЗУ — самые разлапистые, украшены флажками всех цветов радуги: красные, оранжевые, желтые, зеленые, голубые, синие и фиолетовые. Флажки треугольной и прямоугольной формы. Они все сделаны из блестящей бумаги.

Наша елка самая красивая, самая нарядная.

По ходу описания педагог помогает детям прослеживать по рисунку последовательность перечисления игрушек и украшений на елке.

Тема: Космос: планеты и звезды

1. Игра «Дом, где мы живем»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия космических объектов, их характерных признаков.

Материал: схема Солнечной системы, фото или картинки с изображением различных космических тел.

Вариант 1. Игровые действия: рассматривать схему «Солнечная система», отгадывать загадки, находить на схеме отгадку.

Воспитатель. Ребята, хотите поиграть в космонавтов? Что вы можете увидеть в космосе? Отгадать загадки вам помогут картинки и схема нашей Солнечной системы.

- | | |
|--|---|
| 1) Круглый дом для всех людей,
Всех растений, всех зверей.
Есть вода и есть еда, | Есть жара и холода.
Здесь живет и мал, и стар —
Это все земной наш... (шар)! |
| 2) Вечером за облаками
Над каждою избушкой
Повис серебряный рожок.
То молодцем, то старушкой
Бежит от Солнца наутек.
(Луна, месяц.) | 3) Не огонь, а больно жжет.
И не пекарь, а печет,
Не фонарь, а ярко светит.
На всех одно, но всех отметит.
В дверь, окно стучать не будет,
А взойдет — и всех разбудит.
(Солнце.) |
| 4) Как на поле ночном —
Россыпи все серебром.
Поле не меряно,
Россыпи не считаны:
Не сгрести, не смести,
До утра не донести!
(Звезды.) | 5) Его непременно узнаешь в лицо —
Его окружает большое кольцо.
«Планета с ушами» — все думали так,
Наука рассеяла времени мрак.
Огромные глыбы из камня и льда
Несутся по кругу — пробраться нельзя.
(Сатурн.) |
| 6) Эта планета — красного цвета.
Вслед за Землей
Вокруг Солнца летит.
Ждали привета мы с этой планеты:
Вдруг марсианин к нам прилетит?! | Но вот узнали люди,
Что нет на ней воды,
Пейзаж совсем
Безжизненный:
Лишь скалы да пески.
(Марс.) |

— Придумайте сами загадки-описания планет Солнечной системы, рассматривая их в «иллюминаторе ракеты».

Вариант 2. Игровые действия: составлять «адрес» планеты Земля, заменяя географические (почтовые) названия «космическими».

Воспитатель. Ребята, у каждого дома есть свой почтовый адрес. Вы знаете адрес своего дома? В Галактике много районов: ночью можно увидеть множество звезд на небе. Каждая звезда имеет свой «район». Таких космических «городов», как Галактика, много. Все они находятся в «стране» Вселенная. Нашу страну — Республику Беларусь — мы можем объехать на машине. А Вселенную можно? (Нет. Вселенная огромная, бесконечная.)

Запишите «адрес» нашей планеты Земля на конверте: Страна — Вселенная; город — Галактика; район — Солнечная система, Третья улица; дом — Земля; квартиры — континенты; комнаты — страны. Составим «адреса» и других планет Солнечной системы.

2. Игра «Космонавты-наблюдатели»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия космических предметов, явлений, их признаков.

Материал: картинки с изображением бесформенных и случайных пятен, клякс, с силуэтными изображениями разнообразных объектов.

Воспитатель. Ребята, представьте, что вы сидите в ракете и смотрите в иллюминаторы. Ракета кружит вокруг Земли. Отгадайте, что вы видите.

* * *

Без крыльев летят, Без паруса плывут.
Без ног бегут, Без красок рисуют. (Облака.)

— Ребята, кто больше вспомнит слов про облака? (Белые, серые, пушистые, веселые, озорные, мрачные, бегущие, плывущие, летящие, тяжелые, легкие и т. д.)

У слова «облако» есть «родственники», назовите их. (Облачный, облачко, безоблачная (погода), заоблачные (дали, просторы, мечты) и т. д.)

Из центра управления полетами (ЦУП) вам пришло задание: внимательно следить за облаками и узнавать, кто или что может скрываться среди них. Расскажите, на что похожи облака? (По картинкам.)

Вариант 1. Игровые действия: рассматривать картинки бесформенных «облаков»; узнавать по форме разные предметы, животных, называть их, указывая характерные части и детали.

Например: «Это облако похоже на робота: вот голова, похожая на квадрат, овальное туловище, две руки и одна нога-подставка», «Это облако похоже на парусник: внизу овальной формы лодка, а выше — надутый парус».

Вариант 2. Игровые действия: рассматривать кляксографию, силуэтные изображения, узнавать среди них древних животных (динозавры, птеродактили) или несуществующих фантастических животных (например, «слонопотам»), героев мультфильмов.

— Наблюдайте за космическим пространством: в темноте могут скрываться инопланетяне! На что или кого они могут быть похожи?

Вариант 3. Игровые действия: рассматривать рисунки разнообразных летательных аппаратов, сравнивать их, находить одинаковые пары.

Воспитатель. Ребята, посмотрите в свои «иллюминаторы»: к «ракете» приближаются другие ракеты, летающие тарелки, спутники. ЦУП дает вам задание: найти одинаковые летательные аппараты, чтобы определить, кто из какой звездной системы.

Кто из вас самый внимательный и сможет найти несколько пар, тот станет капитаном космического корабля для следующей игры.

3. Игра «Глобус»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия объектов и явлений неживой природы; упражнять в словоизменении (уменьшительная форма, множественное число в именительном и родительном падежах).

Материал: картинки и фотографии с изображением объектов и явлений неживой природы в разном масштабе.

Воспитатель. Вспомните, как Незнайка летал на воздушном шаре, потом на ракете... Все, что видел вокруг, фотографировал. Он просит у вас помощи: разберите фотографии и определите, где вид из шара, а где — из иллюминатора ракеты.

Вариант 1. Игровые действия: находить, показывать на глобусе и называть знакомые объекты по фотографиям (картинкам).

Воспитатель. Ребята, у нас есть помощник.

* * *

Он круглый голубой,
Как детский мячик.
Учиться помогает нам:
Равнины, горы, реки обозначены
И та страна,
Что Родина всем нам.

(Н. Гончарова.)

— Это глобус! Какой он по сравнению с нашей планетой? (Очень маленький.)

Назовите, что на Земле большое, а на глобусе маленькое. (Река — речка, гора — горка, озеро — озерцо, лес — лесок и т. д.)

Разделимся на две команды: «Глобус» и «Планета». Каждая команда выберет «свои» картинки, фото и расскажет Незнайке, что на них изображено, чтобы он смог их подписать.

Вариант 2. Игровые действия: находить, показывать и называть знакомые объекты на глобусе в единственном и множественном числе (родительный падеж).

Воспитатель. После возвращения из полета Знайка потребовал у Незнайки подробный отчет о том, что он видел, над чем пролетал. Помогите Незнайке подобрать слова для точного отчета: что было в единственном числе, а чего было много.

- *Одна:* гора, река, дорога, Луна...
- *Одно:* море, Солнце, облако, село...
- *Один:* костер, мост, лес...
- *Много:* ручейков, деревьев, кустарников, звезд, пожаров, ураганов...

4. Игра «Космические имена»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия объектов и явлений неживой природы; упражнять в словообразовании (словосложение).

Материал: картинки с изображением объектов и явлений неживой природы.

Игровые действия: придумывать необычные слова путем составления названий объектов или явлений на двух картинках.

Воспитатель. Ребята, послушайте стихотворение.

* * *

За Марсом, по орбите,
По собственной своей,
Гуляет вокруг Солнца
Большой поток камней.
Как будто там планета
Какая-то была,
А после развалилась,
До нас не дожидая.
Там есть километровые
Громадные куски,
Есть мелкие обломки,
А может и пески.
Их пронумеровали,
Всем дали имена...

(Р. Алдонина.)

— Хотели бы вы, как ученые, изучающие космическое пространство, давать имена своим открытиям? Сейчас мы можем потренироваться в этом непростом деле в игре «Космические имена».

Каждый из вас возьмет себе по две картинки, никому их не покажет и составит из названий объектов (явлений), изображенных на этих картинках, одно необычное слово. Потом мы все постараемся отгадать по «космическому имени», какие же картинки были у каждого из вас.

Например:

- Солнце + облако = СОН-АКО.
- Дождь + радуга = ДОЖ-УГА.
- Озеро + гора = ОЗ-ОРА.
- Марс + Нептун = МАР-ТУН.
- Нептун + Марс = НЕП-АРС.
- Комета + Земля = КОМ-ЛЯ.
- Земля + Комета = ЗЕМ-ЕТА. И т. д.

5. Игра «Космические звуки»

Цель: закреплять навыки правильного звукопроизношения, звукобуквенного и слогового анализа слов.

Материал: картинки с изображением планет Солнечной системы, разнообразных предметов, букв; ребусы; конверты; микрофон.

Воспитатель. Ребята, как вы думаете, что космонавты слышат в ракете из космоса? (Ничего, так как в космическом пространстве нет воздуха, и звук не распространяется.)

Вариант 1. Игровые действия: чисто и правильно произносить первый звук (слог) названия предмета на картинке с заданным ритмом и силой голоса.

Воспитатель. Среди вас выберем «радиста», который будет сидеть у «пульта связи» и посылать к названному объекту свой звуковой сигнал. Все, что вам встречается на пути — называйте первым звуком (слогом): сколько частей (слогов) в слове, столько раз надо повторить его первый звук (слог).

Например, «космонавты» увидели картинку с изображением Солнца, говорят «радисту»: «Солнце!». Радист в микрофон: «Со-со!». Если комету: «Ко-ко-ко»; Уран: «У-у!»; Марс: «Ма!»; Меркурий: «Ме-ме-ме!»; Юпитер: «Ю-ю-ю!». И т. д.

Вариант 2. Игровые действия: составлять слова из первых звуков названий предметов на картинках.

Воспитатель. Представьте, что вы приняли зашифрованные послания, которые пришли из разных планет Солнечной системы. Чтобы узнать, откуда послание, назовите первый звук предмета на каждой картинке по порядку.

Например: Мак — Аист — Ручка — Сковорода = МАРС.

Вариант 3. Игровые действия: разгадывать ребусы, придумывать ребусы самостоятельно для предложенных слов.

Воспитатель. Пришло 8 посланий с 8 планет. Разделитесь на 8 команд. Каждой команде — по конверту. Попробуйте «прочитать» зашифрованные послания инопланетян. Та команда, которая быстрее справится с заданием, может помогать другим.

Таблица 4

«Пейте сок!»	«В ракете кот!»
Картинка с изображением слова «пейте» и ребусом: две буквы «О» и «К», которые держатся за руки. То есть буква «О» с буквой «К» — с «о» «к» = сок	Картинка с изображением двух ребусов. 1. «В ракете»: буква «А» нарисована в букве «Р» (в «р» «а»); слог «ТЕ» бежит к букве «Е» (к «е» «те»); 2. «КОТ»: буква «Т» бежит к букве «О» (к «о» «т»)

— Придумайте сами такие зашифрованные послания к словам: СОН (с буквой «О» буква «Н»), УРАН (буква «Н» кричит «ура!»), МАРС (буква «Р» со слогом «МА») и т. д.

6. Игра «На ракете»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия космических объектов, явлений; закреплять навыки правильного произношения звуков [т], [т'], подбора рифмованных слов.

Материал: картинки с изображением космических объектов, явлений, мальчика и девочки, ракеты.

Вариант 1. Игровые действия: досказывать строчки стихотворных фраз, подбирать рифму, используя прием изменения данных слов по падежам.

Воспитатель. Ребята, послушайте, кто сейчас летит в ракете.

Летят на ракете Петя и Света. Петя — отличник, отличница Света.

С Земли незаметна эта ракета. К звездам уносит их эта ракета.

— Они приближаются к планете Рифмовок, где все жители говорят стихотворными фразами. Подберите рифмы и продолжите стихотворение для Пети и Светы, чтобы они рассказали свою историю полета.

И каждое утро с этой... (ракеты)

И Петя, и Света встречаются... (рассветы),

Далекие звезды шлют им... (приветы).

А мимо ракеты мелькают... (планеты),

Звезды кружатся, сверкают... (кометы)!

Как хочется Свете, как хочется... (Пете)

Скорей приземлиться на новой... (планете).

Петя для Светы припрятал конфету,

А Света для Пети слепила... (котлету).

Петя веселый, а Света... (грустит).

Ракета к далеким планетам... (летит).

Быть может, на очень далекой... (планете),

Куда прилетят на ракете те... (дети),

Их встретят другие Петя и... (Света).

И угостят их своею... (конфетой),

Для Пети и Светы подарят... (букеты),

Покажут... (предметы), расскажут... (приметы).

Исследуют космос Петя и... (Света),

К новым мирам их уносит... (ракета).

А вслед за ракетой, за Петей и... (Светой),

Взлетел звездолет, и снова в... (полет)

Отправились: Коленька, Оля и Толя, Максим и Андрей,

Степан и Матвей, Володя и Женя, Георгий и Веня...

Придумайте сами такой же рассказ об их встрече с мирами.

Рифмуйте слова — сочиняйте стишок,

Свои имена прикрепляйте у строк.

Быть может, потом, как Петя и Света,

И вы полетите к далеким... (планетам). (Н. Шкляр.)

Вариант 2. Игровые действия: проговаривать игровую закличку, занимать места в «ракете» по окончанию слов.

Воспитатель. Ребята, сейчас вы все — «космонавты». Но в «ракете» всем места не хватает. Эта игра на выбывание (по одному игроку). Кто последним останется, тот и полетит в космос.

Ждут нас быстрые ракеты

На такую полетим!

Для прогулки на планеты.

Но в игре один секрет:

На какую захотим,

Опоздавшим места нет!

Опоздавший игрок выбывает и забирает одно «космическое кресло». Игра повторяется.

7. Игра «Космическое путешествие-1»

Цель: активизировать в речи детей названия планет Солнечной системы; стимулировать развитие связной речи (умение строить простое полное предложение).

Материал: фото или картинки с изображением Солнечной системы, различных космических тел.

Игровые действия: имитировать космический корабль, полет в космос; рассматривать и описывать иллюстрации планет Солнечной системы.

Воспитатель. Ребята, вы хотите узнать о Солнце, звездах и планетах? Тогда отправляемся в космическое путешествие.

— Что нам для этого надо? Какая одежда понадобится? (Скафандры.) Для чего нужны скафандры? Они защищают человека от холода, жары, в них подается воздух, которым человек может дышать. Одевайте шлемы.

— На чем мы полетим? Как назовем свой космический корабль? (Игроки имитируют в свободном стиле космический корабль (мобель, конструктор и т. п.).)

Внимание! Начинаем обратный отсчет готовности! (Хором: «Пять, четыре, три, два, один — пуск!».) Что вы видите над облаками? Как меняется небо? (Педагог демонстрирует иллюстрации звездного неба.)

Мы улетаем все дальше от Земли. Она становится все меньше и меньше в наших окошках-иллюминаторах. На что похожа планета Земля? (На шар.) Рассмотрите иллюстрацию всей Солнечной системы. Здесь много шаров — что это? (Планеты разной величины.)

— Ближе всего к Солнцу какая планета? (Меркурий.) (Показывает изображение планеты.) Возьмите свои телескопы и рассмотрите эту планету. Как вы думаете, можно ли выйти погулять на Меркурий? (Нет.) Потому что эта планета расположена близко к Солнцу, там температура больше 400 градусов. Это много или мало? Может ли человек вытерпеть такую жару? (Нет.)

Тогда полетим дальше! Вторая планета от Солнца — Венера. (Демонстрация картинок с изображением Венеры.) На ней дуют сильные ветры, сверкают молнии, воздух очень ядовитый для человека. Люди давно хотят изучить получше эту планету, посылают к ней различные аппараты, но сам человек еще пока не бывал на Венере. Мы пока не готовы спуститься на эту красивую планету. Почему?

— Как вы думаете, над какой планетой мы сейчас пролетаем? (Это наша Земля — родная прекрасная.) Какого она цвета? (Голубая.) Что вы видите вокруг Земли? Ее как бы окутывает слой воздуха — это воздушный океан — атмосфера. Приземляемся! (Хором: «Пять, четыре, три, два, один — готово!».)

8. Игра «Космическое путешествие-2»

Цель: активизировать в речи детей названия планет Солнечной системы; стимулировать развитие связной речи (умение строить простое полное предложение).

Материал: фото или картинки с изображением Солнечной системы, различных космических тел.

Игровые действия: имитировать космический корабль, полет в космос; рассматривать и описывать иллюстрации планет Солнечной системы.

Воспитатель. Наш космический корабль вновь летит в космосе. Мы приближаемся к красной планете Солнечной системы — это Марс. (Показывает иллюстрацию.)

— Что вы увидели в свои телескопы? (*Пустыни, песок, камни.*) На Марсе дуют сильные ветры, но в атмосфере планеты очень мало кислорода. Может ли человек жить на Марсе? Человек пока изучает эту планету с помощью приборов. Хотел бы кто-нибудь из вас полететь на Марс в настоящем космическом путешествии? Что бы вы хотели там найти?

Направьте свои телескопы на следующую — пятую планету Солнечной системы. (*Это Юпитер.*) Какая она по величине? (*Очень большая планета.*) Эта планета состоит из газов, на ней нет твердого грунта. Поэтому человек тоже не смог еще изучить Юпитер. Что это за полосы вокруг Юпитера? (*Это кольца, которые состоят из камней разной величины.*)

Дальше за Юпитером виднеются еще три маленькие планеты, назовите их. (*Сатурн, Уран, Нептун.*) Как вы думаете, на этих планетах тепло или холодно? (*Очень холодно.*) Почему? (*Они находятся очень далеко от Солнца.*)

На наш космический корабль поступил сигнал опасности — к нам приближается космическое тело. Что еще есть в космосе, кроме звезд и планет? (*Метеориты, астероиды и другие космические тела.*) Почему человек не может долго находиться в космическом пространстве? (*Нам нужны воздух, тепло, солнечный свет и т. д.*) Нам пора возвращаться на Землю.

Внимание! Начинаем обратный отсчет готовности приземления! (*Хором: «Пять, четыре, три, два, один — есть контакт!».*)

— Как вы думаете, почему на Земле нам хорошо жить? (*Потому что Земля получает от Солнца столько тепла и энергии, сколько необходимо для жизни человека, растений, животных. Всегда большее или меньшее количество солнечной энергии опасно для жизни всего живого на нашей планете.*)

Вспомните, какие загадки, стихи вы знаете о Солнце.

Тема: Весна

1. Игра «Весенние приметы»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие признаки, характерные для весны.

Материал: весенние пейзажи, сюжетные картинки о весне.

Игровые действия: подбирать к заданному слову слова по смыслу.

Вариант 1. «Копилка названий».

Воспитатель. Ребята, Весна подарила нам свою волшебную копилку для разных слов. Сегодня соберем в нее названия предметов, которые подходят к словам-действиям и относятся к весенним приметам. Что происходит в природе весной?

- Приходит — весна, солнечная погода, мама, учительница, кошка, баржа, машина.
- Цветут — подснежники, тюльпаны, нарциссы, кусты сирени, сады, липы, гладиолусы, астры.
- Дует — ветерок, ураган, вьюга, вентилятор.
- Тает — снег, сосулька, снеговик, каток, мороженое, снежная горка, желе.
- Пригревает — солнышко, печка, лампа, батарея, грелка.
- Плынут — облака, корабли, спортсмены.
- Распускаются — почки, цветы, косы, банты, вязанные кофты.
- Зеленеет — трава, лужок, лес, сад, деревце, молодой листочек, светофор, пятно зеленки, шарфик, платок, бантик.
- Появляются — тени, улыбки, сосульки, ручейки, капли, снеговики, ледовые катки, радостные мысли, листочки, подснежники, ласточки, бабочки.

Вариант 2. «Копилка признаков».

Воспитатель. Соберите в копилку слова-признаки (какой? какая? какие?), характерные для весны. Весной какими бывают?..

- Трава — сочная, мягкая, шелковая, молодая.
- Дождь — весенний, теплый, короткий.
- Солнце — яркое, ласковое, теплое, лучистое, игривое.
- Облака — легкие, воздушные, причудливые, пушистые.
- Небо — чистое, высокое, голубое, яркое, прозрачное.
- Снег — тусклый, почерневший, грязный, талый, прошлогодний.
- Ветер — легкий, теплый, ласковый.
- Ручей — звонкий, журчащий, бурный, свежий, проворный, чистый, озорной.

2. Игра «Узнай весну!»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие признаки, характерные для весны.

Материал: весенние пейзажи, сюжетные картинки о весне.

Вариант 1. Игровые действия: запоминать слова, обозначающие признаки весны, называть их, объяснять; добавлять новые приметы; подбирать рифмующиеся фразы, слова.

Воспитатель. Послушайте стихотворение и скажите, по каким приметам узнается в нем весна.

Весенний лес

Льдины звонкие разбились	На сосне блестят красиво
И поплыли по реке.	Капли крупные смолы.
И сережки распушились	Набухают соком почки,
На осине и ольхе.	Скоро снег растает весь,
Золотятся нежно ивы,	И зеленые листочки
Посветлели их стволы.	Молодой украсят лес.

(Т. А. Шорыгина.)

— Ребята, знаете ли вы еще приметы весны? Попробуем продолжить это стихотворение. О чем еще можно здесь сказать? (О капелях, о птицах, о труде людей и т. д.)

Капели (какие?) звонкие (что сделали?) запели. Птицы (какие?) перелетные (что сделали?) вернулись к своим гнездам.

Капели дружно зазвенели,
И птицы весело запели,
К своим гнездам прилетели...

Вариант 2. «Ручейки и проталины».

Игровые действия: перестраиваться по сигналу, хором проговаривать слова игровой заклочки.

Игроки стоят в несколько колонн с одинаковым количеством играющих в разных частях зала — это «ручейки». По сигналу «Бегут ручьи» (или с началом музыки) все бегут друг за другом в разных направлениях (каждый в своей колонне). Хором проговаривают:

Сквозь поля и сквозь леса
Вьется синяя коса.
Ты беги, журчи, ручей,
Напои поля скорей.

По сигналу «Проталины» (или по окончании музыки) игроки останавливаются, берутся за руки и строят круги — «проталины». Выигрывает та команда, которая быстрее построит круги.

Бегать надо друг за другом, не выходя из своего «ручейка». Строиться в круг можно только по сигналу.

3. Игра «Улетели — прилетели»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие признаки, характерные для весны; упражнять в словообразовании (префиксальный способ образования глаголов).

Материал: весенние пейзажи; сюжетные картинки о весне; вырезанные по контуру картинки с изображением птицы, бабочки, рыбки, зайца, медвежонка и др.

Вариант 1. Игровые действия: договаривать слова, подходящие по смыслу, демонстрировать действия с помощью картинок и рук.

Воспитатель. Весной из берлоги выходит медведица. С кем? (С маленьким медвежонком.) Маленький Мишутка еще только учится ходить. Хотите ему помочь? Показывайте руками и картинкой действия Мишутки по тексту.

Мишка шел, шел,	К высокой горке... (подошел),
К речке... (подошел),	В ее темную пещеру... (вошел),
Мост... (перешел),	Испугался, из пещеры... (вышел),
Дальше... (пошел).	На гору еле-еле... (взошел)
К большой яме... (подошел),	И легко с горы... (сошел).
Эту яму вокруг... (обошел),	Дальше... (пошел)
Дальше... (пошел).	И домой... (пришел).

Вариант 2. Игровые действия: демонстрировать действия, сопровождать их составлением простого предложения с заданным словом-глаголом, изменяя его с помощью приставок.

Воспитатель. Что мог увидеть Мишутка в весеннем лесу? (Ручеек, птиц, зайца, проталину, подснежник и т. д.) Разделитесь на команды: «Птицы», «Бабочки», «Зайцы» и др.

Капитан команды называет предложение, дети показывают его, движениями подсказывают капитану следующую фразу. Таким образом, составляют небольшой рассказ.

Например, птица и клетка (для 1-го предложения) — глагол «летать»:

- Птица из клетки... (вылетела).
- Птица к дереву... (подлетела).
- Птица над деревом... (летала).
- Птица вокруг дерева... (облетела).
- Птица в крону дерева... (залетела).
- Птица с ветки на ветку... (перелетела).
- Птица от дерева... (улетела).
- Птица к своему дому... (прилетела).
- Птица в клетку... (влетела). И т. п.

Так же: пенек и заяц — скакать, прыгать; цветок и бабочка — порхать; камень и рыбка — плыть.

4. Игра «К нам весна шагает...»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие признаки, характерные для весны; упражнять в словообразовании (уменьшительная форма).

Материал: весенние пейзажи, сюжетные картинки о весне.

Вариант 1. Игровые действия: различать на слух обычную и уменьшительную форму слов, выбирать позицию в соответствии с названным словом.

Воспитатель читает четверостишие.

* * *

К нам весна шагает быстрыми шагами,
И сугробы тают под ее ногами.
Темные проталины на полях видны...
Значит, очень теплые ноги у весны.

Воспитатель. Ребята, что обозначает слово «проталины»? (Это место, где снег протаял до самой земли.)

Педагог раскладывает большие и маленькие обручи попеременно.

— Это и есть проталины. Какие они? Чем отличаются? (Большие и маленькие.)

Попробуйте пройти по этой дорожке с проталинами так, чтобы один шаг попадал в большую проталину, а другой — в маленькую.

Вы любите весну? Почему?

Назовем приметы весны ласковыми словами. Когда я назову обычное, простое слово, вы ножками становитесь на большие проталины, а если назову слово ласковое, уменьшительной формы, вы становитесь на маленькие проталины.

Ручей — ручеек; лужа — лужица; снег — снежок; солнце — солнышко; дерево — деревце; почка — почечка; туча — тучка и т. д.

Вариант 2. Игровые действия: самостоятельно подбирать слова, обозначающие признаки весны; при их назывании переступать соответственно в большую или маленькую проталину.

Воспитатель. Ребята, вы все сейчас побываете в роли весны, будете шагать большими, быстрыми шагами по проталинам и называть при этом весенние приметы: на большую проталину — обычное слово, на маленькую проталину — слово ласковой уменьшительной формы.

Игра повторяется детьми самостоятельно.

5. Упражнение «Весенние голоса»

Цель: закреплять навык правильного звукопроизношения, выразительного интонирования речи.

Методические рекомендации: чисто и правильно произносить чистоговорки, декламировать стихотворный текст по цепочке.

Воспитатель. Ребята, послушайте стихотворение. Запоминайте, какие звуки весны заметил поэт в лесу.

Ау

Весело аукнула

Из лесу весна.

Ей медведь откликнулся,

Проурчав со сна.

Поскакали зайки к ней,

Прилетел к ней грач,

Покатился ежик вслед,

Как колючий мяч.

Всполошилась белочка,

Глянув из дупла, —

Дождалась, пушистая,
Света и тепла.

Бодро приосанился

Посветлевший бор,

На ветвях коричневых

Грянул птичий хор.

Улыбнулся радостно

Весь прозрачный лес,

И мороз за елками,

Заворчав, исчез.

(Л. Аграчев.)

— Вспомните из текста слова, для которых можно подобрать звукоподражания. (Аукнула — «Ау! Ау!». Проурчав — «Ур! Ур!». Грянул птичий хор (чирикать) — «Чирик-чирик!».)

Птичий хор: свистеть, стрекотать, щебетать, заливать трели.

— Какие еще звукоподражания, относящиеся к весенним приметам, вы знаете? (Рычать — «Ры! Ры!». Капать — «Кап-кап!». Журчать — «Журр-журр!». И т. д.)

1. Звуки неживой природы.

• Шелест (листвы): «Ш-ш-ш-ш!».

• Плескание (воды): «Плюю-плюх-плюх!».

• Ножницы стригут: «Чик-чик-чик!».

• Чайник свистит: «С-с-с-с!».

• Самолет гудит: «Л-л-л!».

• Телефон звенит: «Дзынь-дзынь-дзынь!». И т. д.

2. Звуки живой природы.

• Змея шипит: «Ш-ш-ш-ш!».

• Комар звенит: «З-з-з-з-з!».

• Жук жужжит: «Ж-ж-ж-ж!».

• Собака рычит: «Р-р-р-р!».

• Овечка блеет: «Бе-е-е!».

• Корова мычит: «Муу-муу!».

• Кот мяукает: «Мяу-мяу!».

Тенькать — «Тень-тень». Тинькать — «Тинь-тинь». Кудакать — «Куд-куда?!». Кукарекать — «Ку-ка-ре-ку!». Квохтать — «Квох-квох». И т. д.

6. Игра «Весенняя капель»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие признаки весны; закреплять навык правильного звукопроизношения; упражнять в разнообразном интонировании голоса при повторении стихотворных фраз.

Материал: разнообразный ритмический рисунок, изображенный капельками.

Воспитатель. Ребята, какие звуки весны вы знаете? (*Пение птиц, журчание ручья, капель.*) Сейчас поможем капели петь разные песенки, чтобы скорее растаял снег и лед, чтобы пришли теплые деньки.

Вариант 1. Игровые действия: слушать и следить по рисунку «песенку» капели, повторять ее с опорой на рисунок.

Кап-кап, кап-кап, кап-кап, кап-кап.

!! — !! — !! — !! — !! — !! — !! — !! — !!

Кап, кап-кап, кап, кап-кап, кап, кап-кап.

! — !! — ! — !! — ! — !! — ! — !! — ! — !!

Кап-кап-кап, кап, кап-кап-кап, кап, кап-кап-кап, кап.

!!! — ! — !!! — ! — !!! — ! — !!! — ! — !!! — !

Кап-кап, кап-кап-кап, кап-кап, кап-кап-кап, кап-кап.

!! — !!! — !! — !!! — !! — !!! — !! — !!! — !! — !!!

Вариант 2. Игровые действия: слушать «песенку» капели, повторять ее с опорой на рисунок.

Вариант 3. Игровые действия: слушать «песенку» капели, повторять без опоры на рисунок.

Вариант 4. Игровые действия: читать «песенку» капели по схематическому рисунку без предварительного прослушивания.

Вариант 5. Игровые действия: читать «песенку» капели по схематическому рисунку без предварительного прослушивания с изменением силы или высоты голоса.

Воспитатель. Ребята, сосульки по размеру все одинаковые? (*Нет.*) Бывают тонкие и толстые, длинные и короткие. Песенки этих сосулечек тоже будут отличаться: высокий голосок и низкий, тихий и громкий.

Образцы ритма:

! — !! — ! — !! — ! — !!

! — !!! — ! — !!! — ! — !!!

!! — !! — ! — !! — !! — !

! — !!! — !!! — ! — !!! — !!! И т. п.

— Ребята, придумайте новую «песенку» для капели.

7. Игра «Солнечные лучи»

Цель: стимулировать развитие связной речи (умение строить простое полное предложение).

Материал: полоски бумаги разной длины, эмблемы солнышка, бумажные солнечные лучи.

Воспитатель. Дети, разделитесь на две команды. Каждая команда по очереди будет составлять фразы о весне. За каждое правильное предложение получите «солнечный лучик» для эмблемы солнышка.

Победит та команда, которая соберет больше «лучиков», у которой весеннее солнышко окажется «ярче».

Вариант 1. Игровые действия: выбирать полоски бумаги разной длины в зависимости от длины слова, запоминать слова, изменять порядок слов, правильно изменять форму слов, правильно строить предложения.

- Деревья, на, почки, появляются.
- Тают, сосульки, солнце, от.
- Лес, подснежник, в, расцвели.
- Трава, земля, расти, на.
- Капель, крыша, капать, с.
- Ручей, плыть, кораблик, по.
- Дерево, скворечник, повесили, на.

Вариант 2. Игровые действия: самостоятельно придумывать полные предложения с заданным словом, выкладывать их с помощью полосок бумаги разной длины, озвучивать составленное командой предложение.

- Весной дети...
- Весной птицы...
- Весной люди...
- Весной в лесу...
- До весны...
- После весны...

8. Игра «Весна к нам в дом стучится...»

Цель: развивать связную речь (умение строить сложное предложение доказательной формы высказывания); упражнять детей в установлении причинно-следственных связей.

Материал: весенние пейзажи, сюжетные картинки о весне, любые предметные картинки.

Вариант 1. Игровые действия: объяснять смысл пословиц, фраз, народных примет своими словами, составляя полное развернутое высказывание.

Воспитатель. Ребята, за что люди любят весну? Про это время года много сложено пословиц, поговорок, примет. Попробуйте объяснить несколько из них, а некоторые — продолжить.

- Весенний дождь лишним не бывает.
- Ласточка день начинает, а соловей кончает.
- Май леса наряжает, лето в гости ожидает.
- Весна красна цветами, а осень пирогами.
- Появились проталины, потому что...
- Подснежник называется так, потому что...
- Люди увозят снег из города на поля, чтобы...
- Грачи собирают ветки и прутья для того, чтобы...
- Весенний день год кормит.
- Март без воды — апрель без травы.
- Коли в мае дождь, будет и рожь.
- Майская трава и голодного накормит.
- Длинные сосульки к долгой весне.
- Увидел скворца — весна у крыльца.
- Срубил кусты — прощай птицы.
- Больше птиц — богаче урожай.

Вариант 2. «Пара слов».

Игровые действия: подбирать пары слов, составлять с ними предложение.

Воспитатель. Скажите со словом «весенний» (-яя, -ее, -ие): день, погода, дождь, настроение, гроза, солнце, месяцы, лес, трава, небо, цветы. Что означает выражение «весеннее настроение»?

— Поиграем в игру «Пара слов». Возьмите любую картинку из стопки и составьте предложение, используя название предмета на картинке и слово «весной» или «весенний». Например, я взяла картинку с изображением лопаты: «Весной люди лопатами перекапывают грядки, чтобы подготовить землю к посадке семян».

Тема: Насекомые

1. Игра «Страна Насекомия»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия насекомых, их частей тела, характерных признаков.

Материал: картинки насекомых, макет любого цветка, листа каштана.

Вариант 1. Игровые действия: узнавать насекомых по видимым частям; объяснять, какие части тела помогли узнать насекомое; называть как можно больше признаков.

Воспитатель. Сегодня мы с вами попадем в маленькую страну — такую маленькую, что иногда ее не замечаем. Это страна Насекомия. Ее жители нас очень боятся, прячутся. Почему?

Давайте постараемся внимательно рассмотреть их и узнать всех. (Прячет за лепестками одну из картинок.) Кто это? (Это стрекоза.) Как ты ее узнал? (Я увидел длинный хвост, большие глаза.)

Картинка передается игроку, первым узнавшему насекомое.

— Рассмотрим стрекозу внимательно: что еще есть у стрекозы? Какие крылья? И т. д.

Выигрывает тот, кто получит больше картинок, т. е. узнает и назовет больше всех насекомых.

Вариант 2. Игровые действия: подбирать определения к заданному слову (названию насекомого, изображенного на картинке).

Воспитатель. Чтобы насекомые нас не боялись, мы придумаем для них много красивых слов, расскажем, какие они прекрасные. Повторять слова нельзя. Выигрывает тот игрок, который назовет большее количество слов-определений. Например:

• Бабочка — красивая, пестрая, легкая, маленькая, веселая, хрупкая, нежная, разноцветная, летающая, порхающая, тонкокрылая, проворная, усатая, цепкая, таинственная, обворожительная.

• Жук — майский, черный, блестящий, твердый, панцирный, усатый, летающий, ползающий, быстрый, плавающий, неповоротливый, неуклюжий.

2. Игра «Прилетали к нам вчера...»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия насекомых, их действий, движений.

Материал: картинки с изображением насекомых.

Игровые действия: выбирать из набора картинок подходящую по тексту картинку; при повторном чтении выбегать в середину круга, кружиться, бегать до окончания слов.

Воспитатель. Ребята, слушайте внимательно стихотворение и запомните, кого я назову.

* * *

Прилетела к нам вчера
Полосатая пчела,
А за нею шмель-шмелек
И веселый мотылек,
Жук-олень и стрекоза,
Как фонарики глаза.
Оса жало показала,
Бабочку перепугала,
Кузнечик весело скакал,
А комар с листика упал.
Муравьишка пробежал,
Майский жук жужжал, жужжал.
Пожужжали, полетали,
От усталости упали...

(По Н. Нищевой.)

— Найдите на картинках всех героев стихотворения. Вы будете исполнять роль насекомого, изображенного на выбранной вами картинке. Я читаю стихотворение еще раз. Кого назову, выбегайте в середину круга, танцуйте, кружитесь. Когда закончу читать — приседайте. Проверим, все ли правильно выбрали картинки из набора. Кто ошибется — останется за кругом.

Картинки переменяются, игра повторяется.

3. Игра «Гости Мухи-Цокотухи»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия насекомых; упражнять в словоизменении (форма множественного числа, уменьшительная форма).

Материал: картинки с изображением насекомых.

Вариант 1. Игровые действия: называть подходящие картинки с изображением насекомых, преобразовывая слово в нужную форму; пропускать картинки с другими изображениями.

Воспитатель. Ребята, Муха-Цокотуха опять собирает гостей. На поляне много разных растений (показывает), предметов (предлагает назвать) и живых существ. Муха приглашает только насекомых, поэтому картинки с изображением «ненасекомых» надо пропускать. Но на картинках изображены все по одному. Назовите гостей Мухи-Цокотухи во множественном числе: например, жук — жуки.

Картинки

Пень.
Ромашка.
Пчела.
Бабочка.
Аист.
Стрекоза.
Оса.
Береза.
Таракан.
Колокольчик.
Жук.
Комар.
Кузнечик.

Муха

Картинка переворачивается.
Картинка переворачивается.
Пчелы.
Бабочки.
Картинка переворачивается.
Стрекозы.
Осы.
Картинка переворачивается.
Тараканы.
Картинка переворачивается.
Жуки.
Комары.
Кузнечики. И т. д.

Вариант 2. Игровые действия: называть насекомых в уменьшительной форме.

Воспитатель. Насекомые объявили праздник ласковых слов. Поэтому мы их назовем ласково.

- Пчела — пчелка; пчелы — пчелки.
- Стрекоза — стрекозка; стрекозы — стрекозки.
- Оса — осочка; осы — осочки.
- Кузнечик — кузнечичек; кузнечики — кузнечички.
- Таракан — тараканчик; тараканы — тараканчики.
- Жук — жучок; жуки — жучки. И т. д.

4. Игра «Угадай насекомое по действию»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия насекомых, их действий; упражнять в словообразовании.

Материал: картинки с изображением насекомых.

Вариант 1. Игровые действия: имитировать характерные движения насекомых, узнавать насекомое, определять его по действию.

Воспитатель. Ребята, что насекомые умеют делать? (*Летать, прыгать, плавать, стрекотать, порхать, сидеть, перелетать, жужжать, кусать, грызть и т. д.*) Одному из вас я покажу картинку с изображением насекомого. Игрок начнет показывать действие этого насекомого. Вы постарайтесь угадать, кого показывает игрок.

• Например, кузнечик — прыгает, присев на корточки, стрекочет: «Тррр, тррр». Кто это? Что делает?

— Какой кузнечик, если он прыгает? (*Прыгающий.*)

— Какой кузнечик, если он стрекочет? (*Стрекочущий.*)

• Например, жук-олень — летит, жужжит, ползет, бодается.

— Что делает это насекомое? Кто из насекомых может делать все это вместе? (*Жук-олень.*)

— Какой жук, если он летает? (*Летающий.*)

— Какой жук, если он жужжит? (*Жужжащий.*)

— Какой жук, если он ползет? (*Ползущий.*)

— Какой жук, если он бодается? (*Бодливый, рогатый.*)

• Например, бабочка — порхает, перелетает, складывает крылья, пьет нектар.

— Что делает это насекомое? Кто из насекомых может делать все это вместе? (*Пчела, бабочка.*) Чем они отличаются? (*Размером крыльев, усиков.*) Покажите, какие крылья у вашего насекомого, какие усики? (*Очень большие — у бабочки.*)

— Какая бабочка, если она порхает? (*Порхающая.*)

— Какая бабочка, если она пьет нектар? (*Пьющая нектар.*)

Вариант 2. Игровые действия: узнавать насекомое по описанию характерного для него действия.

— Кто делает мед из нектара? (*Пчела.*)

— Кто дальше всех прыгает и стрекочет? (*Кузнечик.*)

— Кто поедает тлю и носит пятнышки на спине? (*Божья коровка.*) И т. д.

5. Игра «Жук жужжал...»

Цель: закреплять навык правильного произношения шипящих звуков; развивать мелкую моторику пальцев рук; формировать длительность выдоха и силу голоса.

Вариант 1. Игровые действия: чисто и правильно произносить чистоговорки; синхронно выполнять движения пальцев, имитируя жука.

Воспитатель. Ребята, рассмотрите картинку (фото, модель) с жуком. Что у него есть? (*Шесть лап, брюшко, голова, рожки, усики.*) Давайте сделаем «жука» пальчиками: сначала соединим большие пальцы в «замок» — это хвостик «жука». Потом скрестим указательные пальцы — это его усики или рожки. Остальные пальцы надо широко расставить подушечками на столе как можно шире — это его лапки. Покажите, как ваши «жуки» перебирают лапками и ходят. Угадайте из стихотворения С. Маршака и двустипшия, какую букву я вам сейчас покажу.

Читать, выделяя звук [ж]; сопровождать движениями рук.

1) Эта буква широка

И похожа на жука.

И при этом, точно жук,

Издает жужжащий звук:

«Ж-ж-ж-ж-ж-ж-ж-ж!»

«Жук» движется вперед.

«Жук» движется назад.

Передвигается к соседу справа.

Передвигается к соседу слева.

Поднимается вверх — полетел.

Тянуть звук на одном выдохе.

2) Жук упал и встать не может.

Ждет он, кто ему поможет?

Уронить руки («жуков») на колени

и перевернуть ладошки

вверх, перебирая пальцами.

Вариант 2. Игровые действия: четко и ясно произносить звук [ж], модулируя разные голосовые интонации.

Воспитатель. Ребята, у меня две буквы «Ж». Чем они отличаются? (*Большая и маленькая.*) Большой жук — сильный, жужжит громко. У маленького жучка еще тоненький голосок и тихий.

Я подниму большую букву «Ж», ваши большие «жуки» полетят высоко над головой и громко будут жужжать. Когда я спрячу букву — вы замолчите, «жуки» опустятся на колени.

Когда я подниму маленькую букву «ж», ваши «жучки» полетят высоко над головой и тоненькими голосами будут жужжать. Когда я спрячу букву — вы замолчите, «жуки» опустятся.

Вариант 3. Игровые действия: разыгрывать стихотворный диалог.

Жук и вол

Жук жужжал в густой осоке,

Вол лежал на солнцепеке.

Жук жужжал, жужжал, жужжал.

Вол лежал, лежал, лежал.

А потом спросил:

— Скажите,

Для чего вы так жужжите?

Жук волу ответил с жаром:

— Ясно, я жужжу недаром.

Я живу и не тужу,

Потому что я жужжу.

(*П. Воронько.*)

6. Игра «На цветочной клумбе»

(по мотивам литовской народной игры)

Цель: закреплять навык правильного произношения и различения звуков [ч], [ж], [з]; упражнять в разнообразном интонировании голоса при повторении слов игровой заклички.

Материал: эмблемы цветов (большее количество) и пчел (меньшее количество).

Вариант 1. «Пчелы на клумбе».

Игровые действия: четко и правильно произносить хором слова игровой заклички, двигаться в заданном направлении; находить свое место только по окончании слов.

Воспитатель. Ребята, на цветочной поляне пчелы играют с цветами. Хотите с ними поиграть? Выберите себе роль цветка или пчелы (по желанию). «Цветы» станут в большой круг, взявшись за руки — это будет «поляна». «Пчелки» станут внутри «поляны» в маленький кружок.

Одновременно все играющие хором произносят слова заклички. При этом дети-«цветы» идут в одну сторону, дети-«пчелки» — в другую. Все произносят слова:

* * *

Чудо-чудо городок,	В бочечки ручьем течет.
Чудных домиков рядок.	Течет и не кончается,
Час за часом сладкий мед	Пчел песня начинается...

Наружный круг «цветов» останавливается, дети-«цветы» поднимают руки вверх. Образующий маленький круг «пчелки» расцепляют руки и бегают, махая маленькими крыльями, под поднятыми руками игроков наружного круга. При этом громко жужжат: «Ж-ж-ж!».

Дети-«цветы» произносят хором:

Час за часом пчелкин рой
На цветах качается.

По окончании этих слов пчелки становятся каждая за одним из «цветов», находящимся в большом круге. Эти пары меняются ролями. Игра повторяется.

Вариант 2. «Жук и роза».

Игровые действия: хором произносить слова стихотворения, перестраиваться в круг, регулировать и менять интонацию голоса.

Золотистый, как из бронзы,
Жук кружится возле розы
И жужжит: «Жу-жу, жу-жу!»

(Мальчики на носочках бегают вокруг сидящих на корточках девочек, громко проговаривая слова.)

Жу-жу-жу! Жу-жу-жу!

Очень с розами дружжжжжу».

(Мальчики становятся в общий круг, девочки встают и кружатся внутри круга.)

— Повторим тоненьким голосочком, как маленькие жучки.

Повторим низким голосом, как большие майские жуки.

7. Игра «Жуки-охранники»

Цель: активизировать в речи детей слова, обозначающие названия насекомых; закреплять умение строить простое полное предложение по книжной иллюстрации.

Материал: фото или картинки с изображением насекомых; книга К. Чуковского «Муха-Цокотуха», отдельные увеличенные иллюстрации к ней; листы бумаги; имитация микрофона.

Игровые действия: рассматривать фрагмент иллюстрации, составлять описательное предложение по увиденному.

Воспитатель. Ребята, посмотрите на обложку книги. Вы ее узнаете? («Муха-Цокотуха».) Кто ее автор? (Корней Иванович Чуковский.) О чем эта книга? (О мухе, ее гостях и т. д.)

Да, с Мухой приключилась страшная история. Но все хорошо закончилось. Чтобы такого не повторилось, Муха-Цокотуха просит вас наблюдать за всем, что происходит в ее доме. Хотите помочь мухе-Цокотухе? Тогда превращаю вас в жуков-охранников.

У каждого из вас будет свой участок, который виден в «подзорную трубу». Трубу сделаем из свернутого в тонкую трубочку листа бумаги.

— Итак, что видит первый «жук-охранник»?

— Я вижу угол стола, за ним сидит кузнецик. В одной лапке кузнецик держит бублик, в другой — чашку.

— Ребята, вы узнали, куда смотрит «жук-охранник»? Покажите эту иллюстрацию. Где этот фрагмент? Молодец, получиай картинку с изображением кузнецика.

Второй «жук-охранник»: «Я вижу блошку в платке, которая несет пару сапог. У нее на голове есть шапочка».

— Ребята, вы узнали этот фрагмент? Найдите такую же иллюстрацию. Отлично, получиай картинку с изображением блошки.

Третий «жук-охранник»: «Я вижу банку, на которой написано «мед»».

— Ребята, о каком фрагменте идет речь? (Приходила к Мухе бабушка-пчела, / Мухе-Цокотухе меду принесла...) Хорошо, бери картинку пчелы. И т. д.

8. Игра «Незнайка-исследователь»

Цель: закреплять умение строить сложное предложение доказательной формы высказывания; упражнять в установлении причинно-следственных связей.

Материал: фотографии или картинки с изображением насекомых, игрушка «насекомое», мяч.

Вариант 1. Игровые действия: придумывать окончание предложения, отвечать на вопросы, передавать игрушку «насекомое».

Воспитатель. Ребята, Незнайка решил стать исследователем, он желает изучать насекомых. У него появилось много вопросов. Помогите ему разобраться.

- Стрекоза — это насекомое, потому что у нее...
- Муравьев называют «санитарами леса», потому что...
- Бабочкам нужен хоботок, чтобы...
- Осы жалят, потому что...
- Пасечник расставил ульи, чтобы...
- Гусеница заворачивается в кокон, чтобы...
- Кузнечик высоко прыгает, потому что...

Вариант 2. Игровые действия: ловить и возвращать мяч ведущему, придумывать как можно больше опровержений заведомо неверной фразы.

Воспитатель. Ребята, Незнайка все перепутал. Помогите исправить его фразы. Объясните, почему его предложения неверные.

- Все насекомые вредные.
- Муравьи зимой бегают под снегом.
- Пчелы собирают мед для людей.
- У всех насекомых четыре лапки.
- У бабочки есть хобот, как у слона.
- У всех насекомых есть крылья.
- Все насекомые жужжат.
- Муравьи живут в ульях.
- Весной насекомые прячутся и спят все лето.
- Птицы боятся насекомых.
- Мухи гоняются по воздуху за ласточками.

Тема: Цветы

1а. Игра «Цветы и ветерки» (по мотивам армянской народной игры)

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия цветов; стимулировать связную речь.

Материал: картинки с изображением цветов, эмблемы для «ветерков».

Игровые действия: называть цветы, узнавать название, убежать, ловить.

В середине площадки на расстоянии 2 м проводятся две черты, за ними на расстоянии 10—15 м проводятся еще две черты. Каждая команда — «Цветы» и «Ветерки» — стоит перед внутренней чертой лицом к команде соперников. Игру начинают «Цветы», заранее — выбравшие себе имя — название цветка.

«Здравствуйте, ветерки!» — говорят «цветы».

«Здравствуйте, цветы!» — отвечают «ветерки».

«Ветерки, ветерки!» — обращаются к ним «цветы». — Угадайте наши имена».

«Ветерки» начинают перечислять названия цветов. И как только угадывают, «цветы» убегают за вторую черту, а «ветерки» пытаются их поймать. По числу пойманных игроков определяются очки. После одной игры команды меняются ролями. Играя условное число раз, определяют победителя по сумме очков.

1б. Игра «Я садовником родился...»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия цветов.

Материал: картинки с изображением цветов, шляпа садовника.

Игровые действия: называть цветы, выбежать из круга, ловить.

Воспитатель. Ребята, садовник любит свои цветы, разговаривает с ними и даже играет. Хотите поиграть в игру «Я садовником родился...»?

С помощью считалки выбирается садовник.

Как у нас на нашей грядке	Астры — пестрые цветки,
Сколько цветиков растет —	Георгины и левкой —
Маки, розы, ноготки,	Выбираешь ты какой?

(Е. Благинина.)

Остальные дети выбирают себе втайне от садовника цветочные имена.

Садовник. Я садовником родился,
Не на шутку рассердился.
Все цветы мне надоели, кроме...

Каждый раз садовник называет любой цветок. Если этого названия нет среди выбранных игроками, то он называет другой цветок. Если садовник угадал название цветка, игрок с таким «именем» цветка выбегает из круга детей. Остальные игроки должны его удерживать в кругу. Если цветок убежал к садовнику, то остается с ним. Садовник стремится переманить к себе всех игроков.

2а. Игра «Запретная картинка»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия цветов; закреплять умение группировать предметы по существенному признаку.

Материал: картинки с изображением цветов, фруктов, овощей, плодов деревьев.

Игровые действия: называть изображение на картинках, замечать название определенной группы изображений на картинках действием (например, хлопком в ладоши).

Картинки выставляются в ряд.

Воспитатель. Назовите изображения на всех картинках по порядку и выберите «лишние», объясните свой выбор.

Вариант 1. Дети играют по очереди, по цепочке.

— Называйте предметы на картинках в следующем порядке: цветы надо называть по порядку, а вот попавшийся овощ, фрукт или другой плод (желудь, каштан) называть нельзя. Кому выпадет картинка с изображением овоща, не называет его, а хлопает в ладоши.

Вариант 2. Дети называют хором изображения на картинках, на которые указывает педагог. Педагог показывает попеременно из стопки картинки с изображением цветов, плодов, ягод.

— Называйте только цветы, а увидев картинку с изображением ягоды, фрукта, овоща или другого плода, надо промолчать, но хлопнуть в ладоши. Кто ошибется, тот выходит из игры. Побеждает оставшийся один самый внимательный ребенок.

2б. Игра «Внимательный садовник»

Цель: активизировать словарь по теме «Цветы»; развивать мыслительные операции обобщения и классификации.

Игровые действия: подбирать слово, подходящее по смыслу.

Воспитатель. Незнайка из какого города? Из Цветочного города. Незнайка тоже решил стать садовником. Помогите ему разобраться с заданием цветовода — выбрать подходящее слово:

• У человека — дом, а у василька — поле, цветков, синий, растение?

• Роза — в саду, а ландыш — в лесу, в колокольчиках, в цветке, весной?

• У дерева — ствол, а у цветка — стебель, маленький, лепестки?

• Ромашка — белая, а василек — синий, голубой, белый, дикий?

• Тюльпан — весной, а ромашка — летом, дикая, нежная, белая?

• Ландыш любит тень, а кактус — солнце, колючки, декоративный?

• Из ромашки — ромашковый (отвар), а из липы — липовый (мед, чай), цветочный (чай), яблоневый (цвет). И т. д.

3. Игра «Садовник-счетовод»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия декоративных цветов; упражнять в словоизменении (форма множественного числа).

Материал: фото или картинки с изображением декоративных цветов.

Вариант 1. Игровые действия: называть изображения цветов на картинках, изменяя каждое слово во множественное число (родительный или именительный падеж).

Воспитатель. Незнайка-садовник очень хочет рассказать всем о своем цветнике. Он принес с собой «фотографии» цветов, а как правильно сказать — не знает. Помогите Незнайке придумать красивое предложение.

Можно предложить детям сначала заканчивать фразу с опорой на предметную картинку с изображением цветка: «В моем цветнике много (картинка с изображением розы) — роз. На нашей клумбе много (гладиолус) — гладиолусов».

Вариант 2. «Я знаю пять цветов...».

Игровые действия: перечислять декоративные и полевые цветы, «отбивать» каждое название цветка мячом.

• Роза — раз, лилия — два, георгин — три, ирис — четыре, астра — пять.

• Нарцисс — раз, тюльпан — два, гвоздика — три, гладиолус — четыре, гиацинт — пять.

• Колокольчик — раз, ромашка — два, фиалка — три, ландыш — четыре, василек — пять. И т. д.

Вариант 3. Игровые действия: называть цветок на картинке, считая по порядку до 5 (10) в виде пальчиковой гимнастики, постепенно сжимая или разжимая кулачки.

Воспитатель. Незнайка, как настоящий цветовод, добросовестно ухаживает за своими цветами, любит их и очень часто пересчитывает. (Одна роза, две розы, три розы, четыре розы, пять роз.)

Вариант 4. Игровые действия: считать одновременно несколько (2—3) видов цветов, пропуская остальные.

Повторяющиеся картинки с изображением 4—5 видов цветов выложены в несколько рядов.

— Ребята, все малышки из Цветочного города просят Незнайку вырастить их любимый цветок. Незнайка очень старается, поэтому цветов у него много. Вот и считает Незнайка цветы для Кнопочки, потом для Бусинки, потом для Синеглазки... Но не всегда у него получается такой «веселый счет». Поможете Незнайке?

Правила такие: считать надо вслух и глазами водить по строчке, как при чтении: справа налево. Говорить при этом так: «Один василек и одна роза. Два василька и одна роза. Три василька и две розы. Четыре василька и три розы». И т. д.

4. Игра «Букетик-семицветик»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия цветов; упражнять в словообразовании (словосложении).

Материал: разрезные картинки с изображением цветов; фото или картинки с изображением цветов; листы цветной бумаги.

Вариант 1. Игровые действия: называть цветы в соответствии с выбранным цветом.

Воспитатель читает стихотворение.

Цвета и цветы

Непростая кругом красота:
Есть на свете
Цветы и цвета.
Словом, кругом идет голова,
Так созвучны слова.
Ведь среди всевозможных цветов
Есть цветы
Всевозможных цветов...
Будь готов к разноцветию ты
И не путай цвета и цветы...

(С. Белорусец.)

Воспитатель. Поиграем в игру «Букетик-семицветик». Я назову и покажу лист цветной бумаги, а вы назовете цветы такого цвета.

Педагог показывает листы цветной бумаги названного цвета, а дети называют цветы. Например: синий — василек; белый — ландыш, ромашка, роза, жасмин, сирень. И т. д.

Выигрывает тот, кто последним правильно назвал цветок.

Вариант 2. Игровые действия: соотносить по цвету и называть цветы и бабочек.

Воспитатель. Ребята, помогите цветам спрятать на себе бабочек. Подберите их пары по цвету.

— Бабочку-лимонницу спрячет зверобой, а капустницу — ромашка...

Вариант 3. Игровые действия: соединять разрезные картинки; соединять части слов, придумывая необычные слова.

Воспитатель. Цвета и цветы вы, конечно же, не путаете. А вот я перепутала семена цветов, и у меня выросли цветы с необычными названиями. Давайте вместе с вами придумаем названия этим цветам. Например: ландыш с незабудкой — получится ЛАНБУДКА.

- Тюльпан с нарциссом — ...
- Бархатцы с ромашкой — ...
- Астра с розой — ... И т. д.

5. Игра «Звуковой букет»

Цель: закреплять навыки правильного звукопроизношения, выразительного интонирования речи, подбора рифмующихся слов.

Вариант 1. Игровые действия: чисто и правильно произносить стихотворную фразу, договаривать строчку в рифму.

Воспитатель. Ребята, садовник прислал нам письмо, но некоторые слова заменил картинками с изображением цветов. Смотрите на картинки с цветами и доскажите стихотворные строчки.

Возле дачи, на раздолье,
У излучины реки
Разбрелись в колхозном поле
Голубые... (васильки).
Как стихи из синих строчек,
Я из них плела... (веночек),
Танцевала в нем балет.
Мама нарвала... (букет).
Долгим взглядом провожали
Нас в деревне старики.
Рассуждали: «Горожане
Собирают сорняки».

(По В. Ивченко.)

На лугу горошек, кашка,
... (Незабудки) у реки,
Вдоль дорог растут... (ромашки),
А на поле — ... (васильки).
... (Колокольчик) на опушке
Мне качает головой.
Колокольчик на опушке
Светло-синий, голубой.

(Н. Нищева.)

На лугу растет... (ромашка),
Лютик едкий, клевер-кашка.
Что еще? ... (Гвоздика), смолка,
... (Колокольчик), хвощ, как елка.
А еще? Кошачьи лапки,
Одуванчиковы шапки,
... (Подорожник), ... (васильки),
Граммфончики-вьюнки.
Еще много разных травок
У тропинок, у канавок,
И красивых, и пушистых,
Разноцветных и душистых.

(Г. Лагздынь.)

Закрывают лепестки
... (Чистотел) и ... (ноготки).
Грустно никнет головой
... (Кашка) — клевер луговой.
... (Одуванчик) никнет тоже.
Спят... (кувшинки) на реке.
Значит, скоро хлынет дождик,
Он уже невдалеке.

(В. Степанов.)

... (Колокольчик) и левкой,
... (Георгин) — шар золотой,
... (Василек), ... (ромашка),
... (астры),
... (Ландыш) с запахом
прекрасным,
... (Мак), ... (тюльпан),
табак душистый,

... (Одуванчик) золотистый,
... (Роза), ... (мальва)
и ... (ирис),
... (Незабудка)
и ... (нарцисс) —
Хорошо запомни ты,
Как называются цветы.
(Л. Леонова.)

Вариант 2. Игровые действия: подбирать картинки с изображением цветов по наличию заданного звука в их названии.

Дети получают по одной табличке с буквой, в соответствии с которой собирают свой «букет» из картинок с изображением цветов в том случае, если в названии цветов есть звук, относящийся к полученной букве. Побеждает игрок, у которого в «букете» нет ошибок и больше всего цветов.

6. Игра «Цветочный характер»

Цель: закреплять навыки правильного звукопроизношения, выразительного интонирования речи; развивать мимику и общую моторику.

Игровые действия: чисто и правильно произносить стихотворные фразы, хором или по цепочке, с разной интонацией.

Восторженно:

Расцветает медуница —
У цветов она царица.
Рядом с нею первоцвет
В золотистый фрак одет.

(Л. Герасимова.)

Загадочно, таинственно:

Это что там за цветок,
Словно яркий огонек?
Это ярко светит так
Наш любимый красный мак.

(В. Степанов.)

Хитро:

В самый жар копячи лапки
Носят бархатные шапки.
У копячих лапок нет
Острых коготочков,
Смело делайте букет
Из таких цветочков.

(Е. Серова.)

Грустно, как Пьеро:

Василек цветет все лето
Ярким цветом, синим цветом.
Знает каждый из ребят:
Он — реки и неба брат.

(В. Степанов.)

Резко, зло:

Репей я колючий.
Ко всем пристаю.
Расту при дороге,
У стенки стою.
Задеть меня платьем
Прохожий боится...
Нельзя ли хоть с вами
Репью подружиться?

(А. Пчельникова.)

Просто, скромно:

Я ромашку на лугу
Отыскать всегда смогу.
В белом платье она
И нарядна, и скромна.

(В. Степанов.)

Плавно, усыпляющее:

Замер в летний полдень пруд,
Словно на картинке,
Желтым солнышком цветут
На пруду кувшинки.

(В. Степанов.)

Весело, смешливо:

Люттик, люттик, что ты хочешь?
Да ведь ты меня щекочешь.
Сам смеяться ты не хочешь.
Так мне пяточки щекочешь,
Что не хочешь — захочешь.

(В. Степанов.)

Ритмично, звонко:

Колокольчик-колозвончик
На заре открыл бутончик,
Но не стал с утра звонить,
Чтоб цветы не разбудить.

(В. Степанов.)

Царственно, величаво:

Зовут меня розой,
Примите меня.
Я очень душиста
И цветом нежна.
По цвету и имя
Такое мне дали
И даже царицей
За пышность прозвали.

(А. Пчельникова.)

7. Игра «Цветочные фантазии»

Цель: стимулировать воображение; развивать связную речь и чувство юмора дошкольников; развивать умение подбирать ситуативные синонимы и антонимы.

Вариант 1. Материал: две стопки предметных картинок: в одной — с изображением цветов, а в другой — любых предметов по другим темам (животные, люди, овощи, посуда, обувь, транспорт и др.).

Игровые действия: называть изображения на картинках, выбранных наугад; составлять предложение из двух опорных слов.

Воспитатель. Каждый участник игры берет себе по одной картинке наугад из каждой стопки и придумывает с ними предложение. Приветствуется юмор, распространенные фразы.

Например, игрок взял две картинки: «роза» и «капуста».

• Розы не растут рядом с капустой.

• Розы не едят, как капусту.

Или «лилия» и «телефон»:

• Букет лилий заказали по телефону.

• Лилия целый день разговаривала по телефону. И т. п.

Если игрок не смог придумать фразу, отдает ведущему свой фант, который затем разыгрывается.

Вариант 2. Игровые действия: придумывать монолог от имени цветка (доказательная форма высказывания).

Воспитатель. Однажды цветочница Анюта с поля принесла в свой магазин много букетов полевых цветов. Все декоративные цветы очень удивились.

— Что за прелесть в маленьких неприметных полевых цветах?

Однако, Анюта быстро продала почти все полевые букеты своим покупателям. Поэтому ночью, когда магазин был закрыт и пуст, цветы начали свой разговор:

Гладиолус: «Я совсем не понимаю этих людей. Почему они весь день проходили мимо меня? Почему сегодня покупали полевые цветы? Это же просто-напросто сорняки».

Воспитатель. Ребята, как вы думаете, что ответят на это другие цветы — декоративные и полевые? Разделимся с вами на две команды: «Защитники полевых цветов» и «Защитники декоративных цветов». Постарайтесь убедить какого-нибудь покупателя выбрать именно свой букет.

— Некоторые цветы используются как лекарственные растения.

— За полевыми цветами проще уход, они растут сами.

— Полевые цветы выносливее, дольше стоят в букете, ароматные. И т. д.

8. Игра «Цветик-семицветик»

Цель: активизировать в речи детей слова, обозначающие названия цветов; стимулировать развитие связной речи (умение строить простое полное предложение).

Игровые действия: собирать букет, «расшифровывать» его послание.

Воспитатель. Люди с давних времен используют «язык» цветов, чтобы выразить свои чувства и пожелания. Сейчас я познакомлю вас с «языком» некоторых цветов, и вы научитесь дарить пожелания с их помощью.

— Как вы думаете, что может «сказать» одуванчик? Он одним из первых появляется весной. Растет почти везде и совсем неприхотливый. Кажется, что ему очень интересен окружающий мир, как будто он хочет поскорее узнать в своей короткой жизни много интересного. Он яркий, привлекает к себе внимание... Как бы вы назвали такого человека? (*Любознательный, пытливей.*)

Колокольчик — какой? Он все звенит, болтает даже с ветерком. Значит, болтливый, ветреный, нежный, легкомысленный.

О незабудке говорит уже ее название: это цветок верности и постоянства, преданности.

Ромашка — какая? Простая, но в то же время нарядная, радует глаз, милая... Флористы так и говорят — «милая простота».

Ландыш — белый, чистый, прячется в тени, скромный.

У гладиолуса много цветков на одном стебельке. Они дружат между собой. На «языке» цветов гладиолус обозначает «дружба».

А про царицу цветов — розу — вы все знаете. Она хоть и капризная, но уж очень красивая. Ее нельзя не любить. Розой обозначают любовь.

С помощью нашего маленького словаря «языка» цветов расшифруйте мое послание к вам в виде этого букета. (Педагог показывает набор предметных картинок с изображением нескольких названных цветов.) Начинать послание-пожелание будем со слов «Желаю вам...».

Например, картинки с изображением колокольчика, ландыша и гладиолуса: «Желаю вам быть нежными, смеяться звонким смехом, быть скромными и дружить со мной».

— Представьте, что вы в цветочном магазине, вам нужно выбрать букет к 8 Марта, чтобы поздравить маму. Какие цветы выберете для букета? Почему? А к Новому году? Какие цветы можно подарить девочке? Мальчику?

Тема: Водоем

1. Игра «Узнай обитателей водоемов»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия обитателей водоема, их частей тела, характерных признаков.

Материал: картинки с изображением обитателей водоемов; изображения камышей, волны на прозрачных файлах для «заглушения» основного рисунка; сказка Г. Х. Андерсена «Дюймовочка».

Вариант 1. Игровые действия: узнавать в «заглушенных» различными предметами картинках обитателей водоемов и называть их. Выигрывает тот, кто даст больше правильных ответов.

Воспитатель. Ребята, вспомните сказку. Вот фрагмент, где Жабба украла кроватку с девочкой. («Дюймовочка».) Утром Дюймовочка проснулась и увидела... что? (*Она посреди водоема, на листе кувшинки...*) Хотите помочь Дюймовочке рассмотреть все вокруг, чтобы ей не было так страшно?

Посмотрите и назовите, кто прячется в камышах. Кто прячется в воде? По каким признакам вы его узнали? Какие части тела вы успели рассмотреть?

Вариант 2. Игровые действия: узнавать обитателей водоемов по загадкам-подсказкам; выигрывает тот, кто даст больше правильных ответов.

Хвостом виляет,

Зубаста, а не лает.

Хозяйка водоема —

В воде она, как дома.

(Щука.)

На дне, где тихо и темно

Лежит усатое бревно.

(Сом.)

Пестрая крикушка

Ловит лягушек,

На красных лапочках

Ходит вразвалочку.

(Утка.)

Скачет зверушка,

Не рот, а ловушка:

Попадут в ловушку

И комар, и мушка.

(Лягушка.)

Живет спокойно, не спешит,

На всякий случай носит щит.

Под ним не зная страха,

Гуляет... (черепаха).

Теремок ползет, на себе его везет

Хозяюшка богатая, рогатая.

(Улитка.)

По лужку он важно ходит,

Из воды сухим выходит.

Носит красные ботинки,

Дарит мягкие перинки.

(Гусь.)

Она, как змейка,

В траве мелькает,

Хвостом виляет.

Хвост оборвется —

Другой наживется.

(Ящерица.)

Все движутся вперед,

А он — наоборот,

Он может два часа подряд

Все время пятиться назад.

Все под водой

Хватает клешней. (Рак.)

У меня ходули —

Не страшит болото.

Лягушек, рыб найду ли —

Вот моя забота.

(Цапля.)

2. Игра «Живой водоем»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия обитателей водоемов, их действий, движений.

Материал: картинки с изображением обитателей водоемов; «цветок», «камень», «бревно» (макеты).

Вариант 1. Игровые действия: правильно произносить слова чистоговорки, имитировать движения лягушки, сочетать ритм движений с речью, преодолевать препятствия.

Воспитатель. Давайте вспомним сказки «Царевна-лягушка», «Лягушка-путешественница», «Дюймовочка» и др. Посмотрите, Квак хочет подружиться с Дюймовочкой. Он знакомит ее со своими друзьями: «Летом в болоте вы ее найдете: зеленая квакушка — кто это?». (*Лягушка.*) Чем полезны в природе лягушки? Как они кричат? Когда и почему? (*Квакают вечером или перед дождем, зовут друг друга.*) Покажите, как передвигаются лягушки. (Прыгают, ползают.) Квак предлагает вам поиграть в веселых лягушат.

* * *

Вот лягушки по дорожке
Скачут, вытянувши ножки,
Ква-ква-ква, ква-ква,
Выше травки, дальше рва.

Дети повторяют слова чистоговорки, прыгают, изображая лягушек, перепрыгивают через «ров» — скакалки, через «луку» — ткань, по «кочкам» — в обручи и т. п.

Вариант 2. Игровые действия: называть и показывать действия выбранного героя, изменяя глагол с помощью приставок.

Воспитатель. Вспомните, какую птицу лечила Дюймовочка? (*Ласточку.*) Ласточка болела, а Дюймовочка хотела рассказать ей, кто что делает у водоема. Поможете Дюймовочке рассказать и показать «живой водоем»?

Дети разбиваются на подгруппы, каждая из которых получает по одной предметной картинке: «бабочка», «лягушка», «рыбка», «рак». Всей командой дети должны назвать как можно больше действий от слов «лететь», «прыгать», «плыть», «ползти».

• Бабочка летела: к цветку... (*подлетела*); с цветка... (*слетела*); на ветку... (*перелетела*); вокруг капусты... (*облетела*); в палатку... (*влетела*); через окно... (*вылетела*); высоко в небо... (*улетела*).

• Лягушка прыгала: к бревну... (*подпрыгнула*); на бревно... (*запрыгнула*); с бревна... (*спрыгнула*); от журавля... (*отпрыгнула*); с кочки на кочку... (*перепрыгнула*); из ямки... (*выпрыгнула*).

• Рыбка плыла: к камню... (*подплыла*); от берега... (*отплыла*); всю реку... (*переплыла*); из-за камня... (*выплыла*); над камнем... (*проплыла*).

• Рак полз: под камень... (*подполз*); за камень... (*заполз*); из-за камня... (*выполз*); от камня... (*отполз*). И т. д.

3. Игра «Ловись, рыбка!»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия рыб; упражнять в словоизменении (множественное число) уменьшительной формы, в подборе рифмованных слов.

Материал: картинки с изображением рыб, обручи, удочка.

Вариант 1. Игровые действия: узнавать сквозь «воду» и «камыши» разных рыб, называть их.

Воспитатель. Вспомните сказку «Лиса и Волк». Как Лиса обманула Волка? Как Волк рыбку ловил? Поможем Волку? Помогите ему узнать в воде разных рыб, назвать их по изображению на картинке, только во множественном числе.

Например: ерш — ерши, карась — караси, окунь — окуни, плотвичка — плотвички, щука — щуки, сом — сомы, пескарь — пескари, корюшка — корюшки, угорь — угри, карп — карпы, красноперка — красноперки, сазан — сазаны и т. д.

Вариант 2. Игровые действия: сочинять игровые рифмованные шуточные ответы, убежать, ловить, прятаться.

Воспитатель читает четверостишие.

* * *

Мы решили порыбачить,
Соорудили удочки.
Только с наших удочек
Хохотали уточки.

Дети выбирают по одной картинке с изображением рыб и становятся в обручи-«ямки».

«Рыбак» закидывает в обруч-«ямку» свою «удочку», называет любую рыбку, которую хочет поймать: «Ловись, щука, большая и маленькая!».

«Рыбы» из обруча-«ямки» (при наличии в нем «щуки») хором отвечают: «Ты нас не обманешь, на удочку не поймаешь. Мы у щуки зубастые подруги».

После этих слов «рыбки» из обруча-«ямки» выбегают, «рыбак» пытается словить кого-либо из них. Пойманная «рыбка» становится «рыбаком».

Рыбак. Ловись, плотва, велика и мала.

Плотва. Ты нас не обманешь, на удочку не поймаешь. Мы с плотвичкой шустрые сестрички.

Рыбак. Ловись, карась, мал да велик.

Караси. Ты нас не обманешь, на удочку не поймаешь. Мы — карасики, играем в маракасики.

Рыбак. Ловись, ершик, мал да велик.

Ерши. Ты нас не обманешь, на удочку не поймаешь. Мы — ерши, нас еще поищи.

И так далее с разными названиями рыб, подбирая веселую рифму для ответа «рыбаку».

4. Игра «Рыбаки и рыбки» (белорусская народная игра)

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия рыб; упражнять в словообразовании (словосложение).

Материал: картинки с изображением обитателей водоема.

Вариант 1. Игровые действия: громко, четко и правильно произносить слова игровой залички; реагировать на сигнал, догонять, ловить, прятаться.

Воспитатель. Ребята, где живут рыбки? (*В воде.*) А как они прячутся от хищников или рыбаков? (*Под камнем, в расщелинах, в ямках, в песке.*)

Обручи будут «ямками», где «рыбки» спрячутся от «рыбаков». Дети «рыбки» сидят в обручах-«ямках». «Рыбаки» — два игрока — сидят на берегу:

* * *

Рыбаки мы, рыбаки,
Чудаки мы, чудаки —
Удочки побросали,
Всех рыб перепугали.

По сигналу педагога (например, удар в бубен) «рыбки» выходят из обручей-«ямок» и начинают плавать по всей «реке» (площадке, групповой комнате). По сигналу педагога «Рыбаки!» «рыбы» стараются спрятаться по одной в каждую «ямку», а два «рыбака», взявшись за руки, стараются их поймать в свою «сеть» (кольцо из рук).

Количество «ямок» может уменьшаться с каждым повторением игры. В «ямке» может спрятаться только одна «рыбка».

Вариант 2. Игровые действия: составлять новые слова путем сложения частей двух слов.

Воспитатель. Ребята, маленьким рыбкам по одиночке жить трудно и страшно. Как называется скопление маленьких рыб? (*Стая.*) А в нашей игре «рыбки» будут дружить вдвоем (по парам) и жить в одной «ямке». Выберите себе картинку с изображением рыбки, повторите ее название.

При появлении «рыбака» «рыбки» прячутся в обручи-«ямки». Рыбак подходит к любой «ямке» и говорит: «Рыбка, рыбка, отзовись!». «Рыбки» стараются запутать «рыбака», назвавшись словом из двух своих названий. Например: «карась» + «окунь» = КАРКУНЬ. Если «рыбак» разгадает настоящее название каждой из «рыбок», все «рыбки» убегают из «ямок». «Рыбак» пытается кого-нибудь поймать. Пойманная «рыбка» становится «рыбаком», а в «ямках» образуются новые пары и, следовательно, новые слова.

5. Игра «Шепот камышей»

Цель: закреплять навыки правильного произношения шипящих звуков, выразительного интонирования речи.

Материал: прозрачный файл с изображением камышей; картинки, в названии которых есть звук [ш]; буквы «Ш» из резной азбуки.

Вариант 1. Игровые действия: чисто и правильно произносить чистоговорки, отдельно и по цепочке.

Воспитатель. Ребята, слышите? (*Ш-ш-ш-ш.*) Представьте, что мы с вами у водоема: что там может так шипеть? (*Змел, ветер, камыши, вода на песке и т. д.*)

— Когда дует сильный ветер, как камыши шумят? (*Громко: «Ш-Ш-Ш-Ш».*) А когда легкий ветерок их качает? (*Тихо: «ш-ш-ш-ш».*)

- 1) Ши-ши-ши — что-то шепчут камыши.
Ше-ше-ше — это утка в камыше.
Ша-ша-ша — выходи из камыша.
Ше-ше-ше — нет уж утки в камыше.
Ши-ши-ши — что же шепчут камыши?

(*М. Успенская.*)

- 2) Камышам шипела мышь:
«Шорох ваш нарушил тишь».
Шепчут шумно камыши:
«Тише, мышка, не шурши»...
(*В. Кремнев.*)
- 3) В водоеме — камыши,
Поплескались там... (*ерши*):
Плюх — постарше,
Плюх — помладше,
Плюх — совсем... (*мальши*).
- 4) Пять зеленых лягушат
В воду броситься спешат —
Испугались цапли!
- А меня они смешат:
Я же этой цапли
Не боюсь ни капли!

(*А. Барто.*)

— Вспомните и назовите слова, в которых есть любимый звук камышей — звук [ш]. Мы подарим камышам слова и картинки с изображением предметов, в названии которых есть этот звук. За каждое правильно названное слово игрок получит букву «Ш». Победит тот, кто правильно назовет больше слов.

• [ша] (*шапка, шампунь, шар, шарф, Саша, Маша, каша, Паша...*).

• [шу] (*шутка, шум, шуба, Шура, шут, шуруп...*).

• [шы] (*шина, шишка, уши, машина, карандаш...*).

• [шо] (*шелк, шорох, шепот, шорты...*).

Вариант 2. Игровые действия: заменять слова-названия изображений на картинках слоговым «рисунком» из шипящих, соответствующим слоговому составу исходного слова.

Воспитатель. Представьте, что мы с вами зашли в густые камыши и спрятались в них. Я буду вам показывать картинку, а вы, как камыши, песенкой звука [ш] назовете предмет на этой картинке.

Например, картинка с изображением карандаша: «Ша-ша-ша» (3 слога);

• «велосипед»: «Ша-ша-ша-ша» (4 слога);

• «рак»: «Ша» (1 слог). И т. д.

6. Игра «Хозяйка Щука»

Цель: закреплять навык правильного звукопроизношения; упражнять в разнообразном интонировании голоса.

Материал: шапочки-эмблемы с изображением щуки, карасей, камней.

Вариант 1. Игровые действия: дружно проговаривать игровую закличку, по сигналу убежать, ловить.

Воспитатель. Одного из вас выбираем «хозяйкой Щукой». Остальные дети делятся на команды: «Камешки» и «Караси». «Камешков» меньше (на 1—2 ребенка). «Камешки» образуют круг, а «караси» плавают внутри круга. «Щука» медленно ходит за кругом. Все хором проговаривают чистоговорку «караси»:

Си-си-си — в водоеме караси.
Сю-сю-сю — здесь раздолье карасю.
Се-се-се — карасей ловили все.
Ся-ся-ся — щука ловит карася.

С последними словами по сигналу педагога: «Щука!» — «Щука» быстро вбегает в круг, старается поймать «карасей». «Караси» стремятся спрятаться за «камень». Того, кому «камня» не хватило, забирает «Щука» и уводит за круг. Один из «камешков» становится «карасем» и игра повторяется.

Вариант 2. Игровые действия: правильно проговаривать чистоговорки за ведущим («Щукой»), который во всех словах заменяет отдельные звуки любимым звуком [щ].

Щука в речке жила,
Щеткой воду мела,
Щи варила и щавель,
Угощала лещей.

Воспитатель. Ребята, «Щука» разговаривает совсем непонятно, потому что во все слова старается вставить свой любимый звук [щ]. Кроме лещей, ее никто не понимает. Помогите «перевести» щучьи слова: шар — шар, щамень — камень, щарпы — карпы, щапля — капля (цапля), щуравль — журавль, щаба — жаба, щагушка — лягушка, щамыши — камыши, щодка — лодка, щебедь — лебедь, щаводь — заводь, щолна — волна, щервяк — червяк и т. п.

Вариант 3. Игровые действия: правильно произносить слова игровой заклички, имитировать движения лягушек, прыгать, ловить.

Выбирается «Щука», остальные дети — «лягушки».

Воспитатель. Щука в своей заводи следит за порядком и тишиной. А кто больше всех шумит у водоемов? (Лягушки.)

Вот с насиженной гнилушки Стали квакать из воды:
В воду плюхнулись лягушки. — Ква-кэ-ку, ква-кэ-ку,
И, надувшись, как пузырь, Будет дождик на пруду!

С последними словами «лягушек» «Щука» начинает их ловить. Побеждает последняя оставшаяся, самая ловкая «лягушка». Выбирается новая «Щука». Игра продолжается.

7. Игра «Черепашьи уроки»

Цель: закреплять умения делить слова на части (слоги), подбирать слова по количеству частей (слов).

Материал: картинки с изображением разных предметов, в названии которых разное количество слогов; игрушка «черепаха».

Воспитатель. Послушайте стихотворение.

До болота идти далеко,	Вдруг на ноги камень вскочил
До болота идти нелегко.	И за лапки их ухватил.
— Вот камень лежит у дороги,	И они закричали от страха:
Присядем и вытянем ноги.	Это — че!
И на камень лягушки	Это — ре!
Кладут узелок.	Это — паха!
— Хорошо бы на камне	Это — чере!
Прилечь на часок...	Паха! ...Папаха!

(К. Чуковский.)

— Что это за камень живой оказался? Почему лягушки перепугали черепаху с камнем? (Твердый панцирь, не движется.) А эта черепаха медленно двигается, потому что задали ей в речной школе задание, с которым она справиться не может: не умеет делить слова на части (слоги).

Вот и молчит черепаха, вот и грустит черепаха.

Не сдвинется с места от страха.

Хотите помочь бедняге? Поделим слова черепахе!

Вариант 1. Игровые действия: «отхлопывать» количество частей (слов) в слове, подбирать соответствующую цифру по количеству слогов.

Таблица 5

Один слог	Два слога	Три слога
Сом.	Река.	Водоем.
Пруд.	Ручей.	Камыши.
Жук.	Комар.	Удочка.
Лист	Рыба	Стрекоза

— Разложите картинки в стопки с определенной цифрой (1, 2, 3) по количеству частей (слов).

Вариант 2. Игровые действия: шагать по количеству частей (слов) в слове.

Воспитатель. Чтобы дойти до водоема, черепаха должна сделать ровно столько шагов, сколько частей (слов) в словах. Поможем черепахе «прошагать» все названия этих картинок?

Например: «щу-ка» — 2 слога, «черепаха» делает 2 шага; «ка-та-ма-ран» — 4 слога, «черепаха» делает 4 шага. И т. д.

Игра заканчивается, когда «черепаха» доходит до заранее обозначенного места «водоема».

8. Игра «В заводи у Водяного»

Цель: обогащать представления о родственных словах; упражнять в словообразовании префиксальным способом; развивать связную речь (умение строить предложение с заданным словом).

Материал: картинки с изображением Водяного (героя сказки «Летучий корабль»), капелек воды с надписями приставок (под-, за-, вы-, до-, про-, пере-, на-), корня (-вод-) и других частей слов: игрушка (картинка) «черепаха»; обручи.

Вариант 1. Игровые действия: составлять слова из предложенных частей; выделять родственные слова по смыслу, объяснять их значение, составляя с ними предложение.

Воспитатель. Ребята, кто это? (Водяной.) Из какой сказки герой? («Летучий корабль».) Послушайте его загадку: «Что в решете не унесешь?» (Воду.)

— Как вы думаете, почему Водяной любит воду? Вспомните его песенку.

* * *

Я Водяной, я Водяной!
Никто не водится со мной.
Внутри меня водица,
Ну что с таким водиться!

— Водяной играет с «капельками». Рассмотрите их внимательно: «капельки» подписаны. Попался к Водяному маленький Черепашонок, не может он решить задачку Водяного — сложить слова из «капелек». Помогите Черепашонку.

Вода: заводь, водяной, водопад, подводник, *громоотвод*, водолаз, наводнение, переводчик, провода, завод, довод, водица, *вывод*. И т. д.

Вариант 2. Игровые действия: выделять родственные слова по смыслу, объяснять их значение, составляя с ними предложение.

Воспитатель. Недоволен Водяной Черепашонком. Говорит: «Перепутал все слова». Как помочь Черепашонку выбраться из царства Водяного? Надо разделить родственные и «чужие» слова. Помогите ему придумать предложение с каждым словом. Тогда и будет понятно, где родственное слово, а где — «чужое».

За каждое правильное предложение Водяной разрешит Черепашонку перебраться на одну кочку. Так мы поможем ему выбраться: с кочки на кочку.

Тема: Поле

1. Игра «Поле чудес»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия полевых растений, их частей; упражнять в словообразовании (качественные прилагательные).

Материал: картинки с изображением полевых растений, пейзаж поля, игрушка «Буратино», разные колосья, соцветия растений.

Игровые действия: выбирать из общего набора картинок только те, которые относятся к теме «Поле», называть их и раскладывать на общем пейзаже.

Воспитатель. Ребята, угадайте, какой сказочный герой к вам пришел: этот мальчишка пришел на Поле Чудес, чтобы вырастить денежное дерево. (Это Буратино.)

Буратино. Отгадайте загадку, что я вырастил сам на поле.

Золотист он и усат,

В ста карманах сто ребят.

(Колосок.)

Воспитатель. Рассмотрите колосок и назовите его части. (Стебель, колос, зерно, усики.) У каких растений есть колосок? (Пшеница, рожь.)

Буратино. У меня много «фотографий» разных растений. А вот какие из них могут расти на поле, я точно не знаю. Помогите мне разобраться.

Воспитатель. Ребята, помогите Буратино выбрать «фотографии» (картинки) только тех растений, которые могут расти на наших полях.

Например: картофель, лен, гречиха, мак — растут на полях, а мухомор, роза, кактус — на полях не растут.

Буратино. Я гулял около одного чудесного поля: с утра оно все покрыто синими цветами, а после обеда все цветы прячутся. Вы знаете такое волшебство? (Это льняное поле: синие цветки льна рано раскрываются, а после обеда закрываются.) Вот бы нам сейчас попасть на волшебное Поле Чудес! Как вы думаете, что на этом поле может расти? Конфеты? Игрушки? Мороженое? Шоколад? Карандаши и краски? Мыльные пузыри?

Воспитатель. Ребята, помогите Буратино попасть на такое Поле Чудес. Для этого скажите правильное слово-название того поля, какое изображено на картинке, которую вам покажет Буратино. Например: конфета — конфетное поле, шоколад — шоколадное поле, карандаш — карандашное поле, мыльные пузыри — пузырьковое поле и т. д.

Буратино. Ура! Я возвращусь в свою сказку и со своими друзьями отправлюсь на придуманные вами «чудесные» поля! Спасибо вам, ребята!

Воспитатель. Ребята, придумайте дома с родителями еще несколько интересных названий «чудесных» полей, нарисуйте их и расскажите, в чем состоит их чудо.

2. Игра «Что сначала? Что потом?»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия полевых растений, стадий их развития.

Материал: картинки с изображением полевых растений, стадий их развития, переработки; иллюстрации к сказке «Муравей и зернышко».

Вариант 1. Игровые действия: называть полевые растения, раскладывать картинки с изображением стадий их развития, переработки.

Воспитатель. Ребята, вспомните, к какой сказке относятся эти иллюстрации? («Муравей и зернышко».) Кто ее герой? (Муравей, который нашел пшеничное зерно.) Какой «секрет» раскрыло пшеничное зерно муравью? (Если посадить зерно в землю, то из него вырастет много новых зерен.) Муравей удивился!

Поиграем в игру «Что сначала? Что потом?» У нас есть карточки с разными этапами развития растения, его изменениями. Сейчас я раздам их каждому из вас, а вы станьте в ряд в той последовательности, как изменяется растение. Расскажите муравью, как растет зернышко с помощью картинок с изображением стадий развития семечка подсолнуха.

Семя — проросшее семя — побег с корнем — цветок без семечек — цветок с семечками — семечки — масло и халва.

— Из чего выросли семечки? (Из подсолнуха-цветка.) Что помогало им расти? (Солнце, вода.) Как семя попало в землю? (Упало из цветка, посадил человек или уронила птица.)

Вариант 2. Игровые действия: называть полевые растения, раскладывать картинки с изображением последовательности их обработки, ухода в разные времена года.

Воспитатель. Муравьишка захотел научиться выращивать много колосьев. Для этого он пошел в школу агронома Валошки. Валошка дал Муравьишке задание: разложить картинки с изображением растений (отображены разные стадии роста и развития, обработки) на фотопейзажи в разные времена года. Поможет Муравьишке справиться с заданием?

Рос сперва на воле в поле,	Из зерна — в муку и тесто,
Летом цвел и колосился,	И его сперва месили, испекли —
А когда обмолотили —	И в магазине мы его себе купили.
Он в зерно вдруг превратился.	На столе он занял место.

(Хлеб.)

— Помогите Муравьишке рассказать, что и когда надо делать, чтобы вырос крепкий колос, богатый урожай.

• **Весна:** вскопать землю, удобрить, посеять зерна, окучивать и пропалывать молодые зеленые ростки.

• **Лето:** зреет урожай, жатва.

• **Осень:** хранение и обработка урожая.

• **Зима:** переработка в продукты питания, употребление в пищу.

3. Игра «Раз — горох, два — горох»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия полевых растений, насекомых, птиц и мелких животных (грызунов); упражнять в словоизменении (согласовании с числительными.)

Материал: картинки с изображением полевых растений, насекомых, птиц и мелких животных (грызунов); иллюстрации к сказке Д. Хармса «Про хомяка Хому».

Вариант 1. Игровые действия: называть картинки, выбирать из общего набора подходящие по смыслу, «отбивать» мячом на каждое слово.

Воспитатель. Вспомните, как Хома заставлял Суслика делать зарядку: Суслик делал упражнения, а Хома их считал. Сейчас мы научим их интересному упражнению — считатькам с мячом!

• Я знаю пять названий полевых цветов: василек — раз, мак — два, цикорий — три, ромашка — четыре, колокольчик — пять.

• Я знаю пять названий полевых растений: овес — раз, ячмень — два, рожь — три, гречиха — четыре, горох — пять.

• Я знаю пять названий обитателей полей: мышь — раз, крот — два, суслик — три, хомяк — четыре, землеройка — пять. И т. д.

Вариант 2. Игровые действия: называть картинки, согласуя слова и словосочетания с числительными.

Воспитатель. Ребята, Хома и Суслик ходят по разным полям, делают запасы на зиму. Каждый из них строго считает свои припасы. Помогите им посчитать, сколько и каких растений они собрали.

За один поход они могут взять до 10 штук семян или ростков. Я покажу картинку растения, на какое поле отправились друзья, а вы помогайте им считать (в виде пальчиковой гимнастики.)

• «Горошина»: одна горошина, две горошины, три горошины, четыре горошины, пять горошин...

• «Гороховый стручок»: один гороховый стручок, два гороховых стручка, три гороховых стручка, четыре гороховых стручка, пять гороховых стручков...

• «Пшеничный колосок»: один пшеничный колосок, два пшеничных колоска, три пшеничных колоска, четыре пшеничных колоска, пять пшеничных колосков...

• «Ячменный колосок»: один ячменный колосок, два ячменных колоска, три ячменных колоска, четыре ячменных колоска, пять ячменных колосков...

• «Кукурузный початок»: один кукурузный початок, два кукурузных початка, три кукурузных початка, четыре кукурузных початка, пять кукурузных початков... И т. д.

4. Игра «Чей? Чья? Чье?»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия полевых растений, насекомых, птиц и мелких животных (грызунов); упражнять в словообразовании (качественные и относительные прилагательные).

Материал: картинки с изображением полевых растений, насекомых, птиц и мелких животных (грызунов); фотоальбом; кукла Валюшка.

Вариант 1. Игровые действия: называть изображения на картинках, образуя качественные прилагательные; передавать друг другу фотоальбом, раскладывая в нем картинки.

Воспитатель. Наш знакомый агроном Валюшка решил сделать фотоальбом с видами разных полей. Поможем ему?

— Как называется поле с подсолнухами? (*Подсолнуховое поле.*) Какие еще встречаются поля? Я покажу зерно, крупу, семечко, цветок, а вы назовите растение и поле, на котором оно растет.

1) Пшеница — пшеничное, рожь — ржаное, лен — льняное, кукуруза — кукурузное, овес — овсовое, ячмень — ячменное, рапс — рапсовое, рис — рисовое, гречиха — гречишное, горох — гороховое.

2) Василек — васильковое, мак — маковое, цикорий — цикориевое, ромашка — ромашковое, колокольчик — колокольчиковое, чабрец — чабрецовое.

3) Картофельное, морковное, капустное, кабачковое, тыквенное, арбузное, свекольное.

— А как будут называться продукты из этих круп? (*Манная каша, ржаной хлеб, льняной отвар, кукурузные палочки, овсяное печенье, ячменный напиток, перловая каша, рапсовое масло, рисовые шарики, гречневая каша, гороховый суп.*)

Вариант 2. Игровые действия: называть изображения на картинках, образуя качественные и относительные прилагательные; передавать друг другу фотоальбом, раскладывая в нем картинки.

Воспитатель. Агроном Валюшка встречается на полях немало обитателей. Вот их «фото», назовите их. (*Мышь, крот, суслик, хомяк. И т. д.*) Они любят собирать зерна (семена) — какие? (*Пшеница — пшеничные, рожь — ржанные, лен — льняные, кукуруза — кукурузные, овес — овсяные, ячмень — ячменные, рапс — рапсовые, рис — рисовые, гречиха — гречишные, горох — гороховые.*)

— Чья нора? (*Мышь — мышиная, крот — кротовая, суслик — сусличья, хомяк — хомячья, змея — змеиная, землеройка — землеройкина, жук — жучья, муравей — муравьиная.*)

— Чье гнездо? (*Голубиное, перепелиное, куропаткино, жаворонкино.*)

5. Упражнение «Дети в поле»

Цель: закреплять навыки правильного звукопроизношения, выразительного интонирования речи, подбора рифмы.

Методические рекомендации: чисто и правильно произносить чистоговорки (индивидуально или подгруппой), подбирать рифмованные слова, сочинять новые фразы, ускорять темп повторения.

Воспитатель. Ребята, послушайте стихотворение, назовите изображения на картинках (здесь — подчеркнутые слова) и доскажите рифмованные слова:

Дети в поле ([л], [л'])	Голубь ([л], [л'])
Гуляет Поля возле поля,	Гуля, гуля, <u>голубок!</u>
Глядит Поля — в поле Оля.	Был у гули белый бок,
Оля в поле <u>свеклу</u> полет,	Да еще белым-бела
Глядит Поля — в поле Коля.	<u>Голова</u> его была.
Коля в поле <u>сено</u> косит.	Головою он кивал,
Поля Оле <u>помога</u> ,	Все <u>подсолнухи</u> ... (<i>клевал</i>).
Поля Колю <u>позвала</u> .	По <u>полям</u> , <u>лугам</u> ... (<i>летал</i>),
<u>Хлеба</u> , <u>молока</u> ... (<i>поели</i>),	В луже пил и в поле... (<i>спал</i>).
<u>Васильки</u> в венки... (<i>вплели</i>),	Как-то к людям залетел:
Песню звонкую... (<i>запели</i>),	<u>Будки</u> с <u>хлебом</u> ... (<i>захотел</i>).
Вместе на закат... (<i>глядели</i>).	(По О. Крупенчук.)

Мы <u>сено</u> косили,	Мы сильно устали,
Мы <u>сено</u> носили,	Отдохнуло наше тело.
Мы <u>сено</u> собрали,	Что же, примемся за... (<i>дело</i>).

(По О. Гомзяк.)

Но-но-но — во поле сеется... (*зерно*).
Ок-ок-ок — растет к солнцу колосок.
Оле-оле-оле — урожая много в поле.
Ца-ца-ца — уродилась пшеница.
Шо-шо-шо — летом в поле... (*хорошо*).
Ом-ом-ом — мама жнет српом.
Ля-ля-ля — богаты наши... (*поля*).

— Подберите рифму к словам: «зернышко» и «колосок».

- Зернышко — солнышко, ведрышко, колышко.
- Колосок — поясок, часок, кусок, носок, песок, висок.

— Сочините стихотворение со словами: «мышь» и «мышонок» или «бабушка» и «внучонок».

Попросила мышь мышонок
Посеять в поле... (*зернышко*).
Взял мышонок... (*ведрышко*),
Воткнул в землю... (*колышко*).
Бросил в ямку... (*зернышко*):
— Ты расти в... (*колосок*),
Поднимайся за... (*часок*),
Ты тянись за... (*солнышком*) —
Будет много... (*зернышек*)!

(Н. Шкляр.)

6. Игра «Ходит по полю бычок»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия полевых растений, насекомых, птиц и животных; закреплять навык правильного звукопроизношения; упражнять в разнообразном интонировании голоса при повторении стихотворных фраз.

Материал: картинки с изображением полевых растений; шапочки для ролей бычка, пастуха.

Вариант 1. Игровые действия: проговаривать слова заклички, убежать, ловить.

Воспитатель. Ребята, колосок какой? (*Ровный, прямой, хрупкий.*) Можно ли ходить по полю, топтать колоски? (*Нельзя, так как их трудно потом собирать.*) А вот один непослушный бычок убежал от пастуха на поле и топтал колоски. Что будет делать пастух? (*Ловить бычка.*) Хотите поиграть в пастуха и бычка?

«Бычок» ходит в центре круга, обратно движению хоровода, а «пастух» — снаружи круга. Все хором говорят слова:

По полю топчется бычок.

Его бочок, как кабачок.

Как барабан, его живот.

Он целый день что-то жует.

Хоровод останавливается, дети поднимают руки вверх.

И вдруг несется во весь дух

К бычку рассерженный пастух.

«Пастух» бежит за «бычком» через хоровод.

Бочком из клевера бычок.

Бочком бычок — и наутек!

(*Я. Райнис.*)

Все дети разбегаются врассыпную. «Пастух» пытается кого-то поймать. Пойманный игрок становится «пастухом», а бывший «пастух» — «бычком». Игра повторяется.

Вариант 2. Игровые действия: выбирать и называть только подходящие по заданию изображения на картинках из набора, неподходящие — пропускать.

Воспитатель. Ребята, послушайте, какая история произошла с бычком.

Встретил ежика бычок и лизнул ему бочок.

А, лизнув ему бочок, уколот свой язычок.

А колючий еж смеется:

— В рот не суй, что попадется!

(*Л. Успенская.*)

— Поможем бычку лучше узнать обитателей поля, разберемся, что можно есть, а с кем надо просто здороваться.

• Что растет на поле? (*Пшеница, рожь, лен, кукуруза, овес, ячмень, рапс, гречиха, василек, мак, цикорий, картофель и др.*)

• Кто живет в поле? (*Хомяк, суслик, землеройка, мышь-полевка, голубь, жаворонки, перепел, куропатка, колорадский жук и др.*)

7. Игра «Школа Валошки»

Цель: упражнять в подборе антонимов; стимулировать развитие связной речи (умение строить полное предложение с союзом «а», с предлогами).

Материал: фото или картинки с изображением полевых растений, насекомых, птиц и мелких животных (грызунов); схема-лабиринт.

Вариант 1. Игровые действия: договаривать предложения с союзом «а», подбирая подходящее по смыслу слово.

Воспитатель. На какое огромное поле привез Муравьишку агроном Валошка! Посмотрите на колосья — они все разные: один высокий, а другой... (*низкий*). Помогите Муравьишке ответить агроному Валошке словами-«наоборот»:

• Это большое поле, а полюшко — ... (*маленькое*).

• Кукурузный початок большой, а пшеничный колосок — ... (*маленький*).

• Пшеничное зерно мелкое, а кукурузное зерно — ... (*крупное*).

• У пшеницы стебель тонкий, а у кукурузы — ... (*толстый*).

И т. д.

• Из пшеничной муки хлеб какой? (*Пшеничный, нежный.*) А из ржи лепешка какая? (*Ржаная, грубая.*)

• Из кукурузы масло — кукурузное (*сладковатое*), а из рапса масло какое? (*Рапсовое, горьковатое.*)

• Из ячменя каша — перловая (*крупнозернистая*), а из риса каша какая? (*Рисовая, мелкозернистая.*)

Вариант 2. Игровые действия: «записывать» картинками схему пути, «читать» послание Хома, запоминать путь с помощью картинок, раскладывать их на лабиринте, рассказывать весь путь по картинкам.

Воспитатель. Хома тоже решил ходить в школу агронома Валошки. Зовет Хома с собой Суслика. Чтобы Суслик нашел дорогу к школе, Хома оставил схему пути.

Давайте поможем Суслику «прочитать» эту схему и дойти до школы Валошки!

1. Например: мимо пшеничного поля (картинка с пшеничным колоском), через болото (картинка с изображением камыша или лягушки), дойти до голубинового гнезда (картинка с голубем), повернуть к картофельному полю (картинка с картофелем), прогнать колорадского жука (картинка с жуком), на кукурузном поле поздороваться с мышью-полевкой (картинка с мышью), перейти ржаное поле (картинка с изображением поля с рожью) и передать привет жаворонку (картинка с жаворонком) — вот школу Валошки и увидишь!

2. Хома диктует путь по телефону, а дети помогают Суслику «записывать» картинками дорогу по схеме-лабиринту.

8. Игра «Что прячется на поле?»

Цель: развивать связную речь (ролевой диалог); упражнять детей в интонационной выразительности речи.

Материал: фото или картинки полевых растений; иллюстрации к сказкам «Петушок и бобовое зернышко», «Муравей и колосок», «Два ленивых мышонка»; рассказ Я. Тайц «Все здесь»; атрибуты для инсценировки; репродукция И. Шишкина «Рожь».

Вариант 1. «Войди в роль».

Игровые действия: инсценировка фрагментов сказки, сказочных диалогов, используя разное настроение, разные голосовые интонации.

Воспитатель. Ребята, вспомните рассказ Я. Тайц «Все здесь». Агроном Валюшка просит вас снять кино по этому рассказу. Попробуем пересказать эту историю по-разному: удивленно, весело, таинственно, торжественно и т. д. Выбирайте себе роль автора (озвучивание слов автора), роли внучки и бабушки (мальчикам можно играть роли дедушки и внука — замена женских персонажей на мужские).

Надя с бабушкой пошли в поле. Колосьев на нем очень много. Надя спросила: «Бабушка, а что тут растет?»

— Хлеб, внученька.

— Хлеб?! А булки где?

— И булки здесь, внученька.

— А баранки?

— И баранки здесь.

— И пряники?

— И пряники здесь. Все здесь, внученька.

Надя смотрит на усатые колосья. Хочет угадать: где тут хлеб, где булки, а где баранки с пряниками?

Вариант 2. «Войди в картину».

Игровые действия: словами описывать разнообразные ощущения, которые могут возникнуть в предполагаемой ситуации.

Воспитатель. Ребята, рассмотрите картину, которую принес нам Валюшка, — «Рожь». Кто ее написал? (И. Шишкин.) Это любимая картина Валюшки. Как вы думаете, почему?

Валюшка говорит, что на этой картине изображено золотое море. Он приглашает нас «войти» в эту картину. Представьте, что вы сейчас оказались на этом поле, рядом с художником. Расскажите, что вы видите перед собой?

— Какие запахи, звуки прячутся на этом поле? (Шуршат колосья, ветерок их качает, высыпается зерно из колосьев, жа воронки поют, рычат моторы комбайнов и т. д.) Какие запахи вы ощущаете?

Тема: Луг

1. Игра «Я знаю пять...»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия луговых растений; упражнять в согласовании существительных с числительными, образовании уменьшительной формы существительного.

Материал: картинки с изображением цветов, насекомых; пейзажи луга; аудиозаписи звуков живой природы; обручи.

Воспитатель. Ребята, вы бывали на летнем лугу? Что вам там нравится? Что можно увидеть? Услышать? (Ответы детей.)

Вариант 1. Игровые действия: классифицировать и называть обитателей луга, изображенных на картинках, исключать картинку с неподходящим изображением.

— Ребята, на нашем лугу много кочек (обручи). Обитатели луга любят греться на солнышке. На каждой кочке помещается только пять обитателей. Посмотрите, кто лишний на кочках, кто попал не на свое место?

1) Шмель, улитка, мышь, сокол, кузнечик, перепел.

2) Пчела, коростель, бабочка, божья коровка, щука, лягушка.

3) Гусеница, комар, паук, жук, заяц, крот.

4) Стрекоза, муравей, бабочка, гусь, кошка, сверчок.

5) Гусь, утка, зебра, корова, коза, конь.

Вариант 2. Игровые действия: каждый ребенок ритмично говорит подряд пять названий цветов и «отбивает» мячом на каждое слово.

Воспитатель. Хотите поиграть с обитателями луга? Вспомните их «имена» (названия), «отбивая» мячом на каждое слово. Повторять названия цветочков нельзя. Можно пользоваться для подсказки картинками из серии «Луг».

• Я знаю пять луговых цветов: одуванчик — раз, лютик — два, колокольчик — три, ромашка — четыре, незабудка — пять.

• Я знаю пять луговых цветов: василек — раз, цикорий — два, гвоздика — три, мак — четыре, клевер — пять.

• Я знаю пять луговых цветов: смолевка — раз, пижма — два, осот — три, вьюнок — четыре, мать-и-мачеха — пять.

• Я знаю пять обитателей луга: лягушка — раз, улитка — два, стрекоза — три, утка — четыре, крот — пять.

• Я знаю пять обитателей луга: шмель — раз, улитка — два, мышь — три, кузнечик — четыре, перепел — пять.

• Я знаю пять обитателей луга: пчела — раз, коростель — два, бабочка — три, божья коровка — четыре, улитка — пять.

4. Игра «Кто как передвигается?»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия обитателей луга; упражнять в префиксальном и суффиксальном способах словообразования.

Материал: картинки с изображением луговых насекомых, цветов; сказка «Как муравьишка домой спешил».

Вариант 1. Игровые действия: демонстрировать действия в соответствии с текстом, сопровождать их составлением простого предложения с заданным словом-глаголом, изменять глагол с помощью приставок.

Воспитатель. Вышла Анечка на лужок. Что она увидела? (Птицы, цветы, насекомых и т. д.) Разделитесь на команды «Жаворонок», «Бабочка», «Ветерок» и др.

Капитан команды называет предложение, дети «показывают» его, движениями подсказывают капитану следующую фразу. Таким образом составляют небольшой рассказ.

Например, «бабочка» и «банка» (для 1-го предложения) + глагол «летать» («порхать»).

- Бабочка из банки... (вылетела).
- Бабочка до цветка... (долетела).
- Бабочка к цветку... (подлетела).
- Бабочка над цветком... (летала).
- Бабочка вокруг цветка... (облетела).
- Бабочка в чашечку цветка... (залетела).
- Бабочка с лепестка на лепесток... (перелетела).
- Бабочка с цветка... (слетела).
- Бабочка к другому цветку... (прилетела). И т. п.

Аналогично: «травинка» и «кузнечик» — скакать (прыгать); «улитка» и «камень» — ползать; «мышь» и «норка», «крот» и «кочка» — бежать.

Вариант 2. Игровые действия: классифицировать обитателей луга по заданному признаку (способу передвижения), подбирать объект к обозначенному качеству.

Воспитатель. Ребята, вспомните сказку, как однажды ветер унес Муравьишку далеко от муравейника. Что делал Муравей? (Возвращался к муравейнику, просил разных насекомых ему помочь.) Вечером все муравьи собрались в муравейнике и расспрашивали Муравьишку о том, как он добрался домой.

- Летают (какие?) — летающие: стрекоза, жаворонок, бабочка...
- Прыгают (скачут) — прыгающие (скачущие): кузнечик, жук, лягушка...
- Ползают — ползающие: уж, жук, улитка...
- Плавают — плавающие: уж, гусь, жук-плавунец...

И так далее: бегающие, поющие, стрекочущие, плетущие, грызущие, роющие, жужжащие и т. д.

5. Игра «Веселые музыканты»

Цель: закреплять навыки правильного звукопроизношения, выразительного интонирования речи; развивать чувство ритма, слуховое внимание.

Игровые действия: выбирать роль, воспроизводить звукоподражание в определенном ритме, по цепочке, синхронно с отсутствием на шумовых инструментах.

Воспитатель. Ребята, на лугу сегодня готовится необычный концерт. Как вы думаете, кто его готовит? Вспомните звуки природы, которые можно услышать на лугу. Чьи звуки мы можем слышать на лугу? (Звуки насекомых, журчание ручья, песни птиц, голоса лягушек, домашних животных, шелест травы и др.)

— Послушайте, о каких музыкантах идет речь.

Собирались музыканты
На зеленый на лужок.
Приносили музыканты
Кто сопельку, кто рожок.
Сколько музыкантов,
Столько и талантов.

(Т. Собакин.)

— Да, сегодня чудесный денек на прекрасном зеленом лугу. Послушайте, какую песенку я там услышала: «Чик, чи-чи, чи-чик». (Это кузнечик стрекочет.) Он не просто стрекотал, а в определенном ритме — повторите его.

Выберите себе картинку (шапочку, эмблему) с любым обитателем луга и шумовой инструмент (маракасы, бубен, колокольчик, любой самодельный). Вспомните песенку выбранного вами на картинке обитателя луга. Споем и сыграем по цепочке каждый свою песенку в одинаковом ритме. А потом попробуем все вместе сыграть и спеть.

Например: ! — !! — !!; ! — !! — !!; ! — !! — !!; ! — !! — !! и т. д.

• Лягушка: «Ква, ква-ква, ква-ква», а лягушонок — так же, но тоненьким голоском.

- Трава: «Ши, ши-ши, ши-ши».
- Ручей: «Жур, жур-жур, жур-жур».
- Колокольчики: «Дзынь, дзынь-дзынь, дзынь-дзынь».
- Жук: «Жу, жу-жу, жу-жу».
- Комар: «Зы, зы-зы, зы-зы».
- Козочка (козленок): «Ме, ме-ме, ме-ме».
- Гусь «Га, га-га, га-га», а гусенок: «Пи, пи-пи, пи-пи». И т. д.

После удачного повторения первого варианта ритма всеми участниками «концерта», педагог может предложить более сложный ритм — и «концерт» повторится.

Образцы ритма: ! — !! — ! — !! — ! — !!

! — !!! — ! — !!! — ! — !!!

!! — !!! — !! — !!! — !! — !!!

! — !!! — !!! — ! — !!! — !!! И т. п.

6. Игра «На зелененьком лужке»

Цель: закреплять навык правильного звукопроизношения; упражнять в подборе слов на заданный слог.

Материал: картинки с изображением предметов и обитателей луга.

Вариант 1. Игровые действия: подбирать картинки парами по тексту стихотворения, воспроизводить текст самостоятельно с помощью картинок.

Воспитатель. Ребята, как вы думаете, что делают насекомые на лугу? Послушайте, какую картину наблюдала поэтесса на лугу.

Пьет из чашечки жучок	Земляничный любит сок.
Колокольчиковый сок.	Сока хватит всем в лесу.
Пьют веселые букашки	Угощает шмель осу:
Сок пахучий из ромашки.	— Вот вам два стаканчика,
А нарядный мотылек	Сок из одуванчика.

(А. Масленникова.)

— Помогите каждому насекомому найти свой цветок из стихотворения.

Попробуем добавить строчки к этому стихотворению, подобрав других насекомых, которые могут встретиться на лугу, к другим цветам, растениям.

Бабочка может росинкой напиться,
Пчела собирает нектар с медуницы,
Гусеница грызет лист лопуха,
Мышь и крот поделили кусок корешка.
Лягушка ловит комаров и мушек,
А цапля и аист собирают лягушек!

Вариант 2. Игровые действия: подбирать слова, в которых имеется заданный слог («ко»).

Воспитатель. Вспомните известную песенку на слова Ю. Черных «Кто пасется на лугу?»:

Далеко, далеко	— Кони?
На лугу пасутся ко...	— Нет, не кони.
— Козы?	Далеко, далеко
— Нет, не козы.	На лугу пасутся ко...
Далеко, далеко	— Коровы?
На лугу пасутся ко...	— Правильно, коровы!

— На какой слог начинаются слова «кони», «козы», «коровы»? («Ко».)

— Какие еще предметы, объекты начинаются на слог «ко»? Придумайте предложения с этими словами.

Например: колокольчик, кот, коляска, конверт, колос, командир, колючка, кофе, корзина, конструктор, кора, кобыла, косяк, конфета, кольцо, корень, кочерга, комар, ковер, коробка, конура, коряга, костер, ковыль, корыто, компот, кость, король, колдун, концерт, колесо, комод, косынка, Колобок, колода, кошелек и т. д.

7. Игра «Живой луг»

Цель: стимулировать развитие связной речи (умение строить предложение с предлогом, словесно описывать положение объекта в пространстве).

Материал: фото или картинки с изображением пейзажей луга, цветов, птиц, насекомых, обитателей лугов; атрибуты для пастушка.

Вариант 1. Игровые действия: запоминать и называть расположение картинок с обитателями луга на общем пейзаже, замечать их перестановки, изменения.

Воспитатель. Ребята, люди называют луг «живым ковром». Почему? Если некоторое время очень тихо постоять, не двигаться, то можно заметить, как все обитатели луга перемещаются, двигаются. На лугу протекает очень бурная жизнь. Хотите поиграть с обитателями луга в прятки?

Ведущий (сначала педагог, затем ребенок) выбирается считалкой.

На лужайке, на лугу
Пастушок: ту-ру-ру-ру.
Сядет он на травушку,
Мягкую муравушку.
Одолеет его сон,
Кто не верит, выйди вон!

Игроки-«пастушки» рассматривают пейзаж луга с разложенными на нем картинками с изображением его обитателей. Затем дети закрывают глаза («засыпает пастушок»), а ведущий меняет картинки местами, переставляет, убирает некоторые или добавляет 1—2 новые.

Просыпайся, пастушок,
И взгляни на свой лужок.

— «Пастушки», посмотрите, что изменилось на лугу?

«Пастушки» передают друг другу дудочку, называя замеченные изменения: прилетел аист, исчезла лягушка, бабочка перелетела с одного цветка на другой и т. д.

Вариант 2. Игровые действия: узнавать обитателей луга по видимой части изображения и называть их расположение.

Воспитатель. Ребята, обитатели луга прячутся от пастушка. Помогите пастушку найти и назвать их.

- Мышь притаилась под большим цветком лопуха: видны ее острая мордочка и длинный серый хвост.
- Перепела дремлют в своих гнездах: чуть заметны их пестрые крылья в густой траве.
- Крот высунул голову из норки. И т. д.

8. Игра «Луговая родня»

Цель: обогащать представления о родственных словах; упражнять в словообразовании префиксальным способом; развивать связную речь (умение строить предложение с заданным словом).

Материал: фото или картинка с изображением луговых пейзажей, обитателей луга; таблички с надписями «луг», «мышь», «крот», «мак» и др.

Игровые действия: выделять родственные слова по смыслу, объяснять их значение, составляя с ними предложение.

Воспитатель. Послушайте, какой разговор произошел на одном лугу.

Как-то раз на лугу заспорили Крот и Мышь, кто из них хозяин луга.

Крот. Я главнее всех на лугу, потому что я — уКРОТитель.

Мышь. Какой из тебя укротитель? Разве что только червяков да мух. У меня же луг — слУГа, потому что и кормит меня, и поит, и укрывает. Перегашу уМЫШленно с поля на луг плУГ и посажу на лугу каМЫШИИ — вот будет раздолье.

Крот. Ах, если луг не мой слУГа, то я банкРОТ.

— Ребята, в чем ошибаются Мышь и Крот? Какие слова они использовали в своих доводах? Почему они решили, что эти слова — родственные? (Потому что в них встречаются одинаковые части.) Назовите их: луг — слуга — плуг; крот — укротитель — банкрот; мышь — умышленно — камыши. Составьте предложения с этими словами.

Крот и Мышь просят вас научить их различать родственные слова. Поможем? Назовите луг ласковым словом. (Лужок.) Будут ли родственными слова «лужок» и «лужа»? Составьте с ними предложение.

- Гусь — гусеница — загуститель.
- Мак — макарон — гамак — макушка.
- Шип — шиповник — шипучка — шипеть. И т. д.

— Назовите родственные слова для этих слов: мак, гусь, мышь, крот.

Крот — кротик, кротовая (нора); мышь — мышка, мышиный (хвост), мышеловка; мак — маковая (булочка); гусь — гусыня, гусек, гусиные (лапки).

— Составьте с ними предложения.

Тема: Лето

1. Упражнение «Наше лето»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие признаки, характерные для лета; находить в тексте рифмованные слова.

Материал: летние пейзажи, сюжетные картинки.

Методические рекомендации: запоминать как можно больше признаков, характерных для лета, называть их.

Воспитатель. Послушайте стихотворение (одно на выбор педагога) и подумайте, о каком времени года в нем говорится.

Если дует ветер	И осколком неба голубеет лужица,
Теплый, хоть и с севера,	И ребячья кожа, словно шоколадка.
Если луг — в ромашках	Если от клубники заалела грядка —
И комочках клевера,	Верная примета:
Бабочки и пчелы	Наступило... (лето)!
Над цветами кружатся,	

(Л. Корчагина.)

Если в небе ходят грозы,	Вплоть до ночи гул пчелиный,
Если травы расцвели,	Если солнышком согрета
Если рано утром росы	Вся вода в реке до дна —
Гнут былинки до земли,	Значит, кончилась весна!
Если в рощах над калиной	Значит, это уже... (лето)!

(Е. Трутнева.)

— Постарайтесь запомнить больше примет этого времени года. Повторите приметы лета. Какие еще вы можете назвать? Любите ли вы лето? За что вам нравится эта пора года?

Педагог включает аудиозапись «Песенки о лете» (муз. Е. Крылатова, сл. Ю. Энтина) из мультфильма «Дед Мороз и Лето».

Вот оно какое — наше лето!
Лето жарким солнышком... (согрето),
Лето бурной зеленью... (одето),
Дышит лето ветерком!
На зеленой солнечной... (опушке)
Прыгают зеленые... (лягушки),
Расцветает все... (кругом)!

— Вспомните, какие слова рифмуются со словом «лето». (Где-то, согрето, примета, одето, рассветы.)

— Что бы вы рассказали о своих летних играх Деду Морозу? (Играем в разные игры, гуляем, собираем ягоды, грибы, плаваем и т. д.)

Давайте эти слова зарифмуем в похожую песенку (тот же мотив): «Вот как мы играем этим летом...».

Например: «по лесу гуляем, грибы... (собираем)»; «в озере ... (купаемся), у костра по вечерам с песней... (собираемся)» и т. д.

2. Игра «Подходящее слово»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие признаки, характерные для лета.

Материал: фишки в виде солнышка, фото или сюжетные пейзажные картинки о лете.

Вариант 1. Игровые действия: выбирать из стихотворного текста признаки, характерные для лета, договаривать подходящее слово.

Воспитатель. Послушайте, в какое время года отдыхали поэты.

* * *

Вишни, черешни... (распускаются),

А синь-озеро... (разливается).

Ясно солнышко... (улыбается).

Жито силушкой... (наливается).

(Г. Литвак.)

* * *

Возьмет мастерица
Из дождика спицы!
И рощицу свяжет
Из солнечной пряжи!

И мне утром рано

Соткет из тумана

У тихой речушки

В росинках поляну!

Закаты, рассветы

Раскрасит для... (лета)!

(По А. Шевченко.)

— Это летние приметы. Я прочту эти строчки еще раз, а вы договаривайте подходящее слово.

— Что еще можно увидеть летом? Какими еще приметами, событиями, красивыми словами можно дополнить рассказ о летнем пейзаже?

— Что делают летом птицы, звери? Люди?

— Во что играют дети?

Вариант 2. Игровые действия: вспоминать как можно больше примет лета и действий, которые люди могут совершать только в летнее время.

Воспитатель. Разделимся на две команды: победит та, которая последней скажет правильное, подходящее слово, относящееся к лету.

Например: зной, тепло, жара, купание, отдых, каникулы, прополка, полив растений, песни птиц, тополиный пух, радуга, теплый дождь, шорты, носки, панамы, бадминтон, футбол, загар, качели, поход, клубника, земляника, черника, черешня, лисичка, боровик, цветение липы, сбор меда, заготовки лекарственных трав.

3. Игра «Ласковое лето»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие признаки, характерные для лета; упражнять в словоизменении (уменьшительно-ласкательная форма).

Материал: летние пейзажи, фотоальбомы с фотографиями семьи на летнем отдыхе.

Вариант 1. Игровые действия: изменять слова, относящиеся к лету, в уменьшительно-ласкательную форму.

Воспитатель. Ребята, что можно увидеть на прогулке летним днем? Пойдем гулять? Становитесь в круг.

Педагог в роли «ласкового лета» становится в середину круга. Игроки, взявшись за руки, идут по кругу и говорят хором:

* * *

Теплым-теплым летним днем

Вместе мы гулять идем:

Мимо леса, мимо дома,

Мимо елки, мимо гнома,

Кто не хочет так идти —

В центр круга выходи!

(Н. Шкляр.)

С этими словами «ласковое лето» выбирает одного из игроков и за руку вводит в середину круга.

Выбранный игрок называет предмет или явление, которые могут встретиться детям на летней прогулке (например, скворец). «Ласковое лето» должно изменить это слово в уменьшительно-ласкательную форму и сказать: «Это скворушка!».

При правильном ответе игрок возвращается в круг. Игра повторяется. При ошибочном ответе или при затруднении в нем «ласковое лето» меняется местами с игроком, становится в общий хоровод. Новое «ласковое лето» продолжает игру.

Вариант 2. Игровые действия: изменять интонацию голоса, называть детей ласковыми формами имен, узнавать друзей по голосу.

Общий круг детей — это «ласковое лето». Игрок, сидящий в середине круга, — грустный «гном». «Гном» прикладывает руки к голове, опускает голову к коленям, чтобы не видеть детей.

Хоровод идет по кругу и говорит те же слова. По их завершении:

Кто не хочет так идти

В центре круга посиди!

Один из игроков в хороводе называет ласковое имя «гнома», изменяя свой голос: «Сашенька!». «Гном» тут же встает и пытается угадать, кто его позвал.

При верной отгадке игроки меняются местами. При ошибке «гном» остается тот же. Игра повторяется.

4. Упражнение «Летний день»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие признаки, характерные для лета; упражнять в образовании прилагательных, согласовании их с существительными.

Материал: летние пейзажи, сюжетные картинки, фотоальбомы с фотографиями детей на летнем отдыхе.

Вариант 1. Методические рекомендации: отвечать на вопросы педагога полным предложением, за каждый ответ получать фишку — «солнышко».

Воспитатель. Какое сейчас время года? (*Сейчас у нас лето.*) То есть какая сейчас пора года? (*Сейчас у нас летняя пора года.*) Что еще бывает ЛЕТНЕЕ?

• **Летнее:** утро (раннее, яркое, теплое), солнце (жаркое, ласковое, яркое), настроение (веселое, озорное, игривое, радостное) и т. д.

• **Летний:** дождь (чем он отличается от осеннего?), гром, вечер (теплый, поздний, розовый, беззаботный) и т. д.

• **Летняя:** одежда (назвать ее, каждый по одному предмету); гроза (чем она отличается от весенней грозы?), прогулка (чем она примечательна?) и т. д.

— Ребята, летом тепло? (*Очень тепло.*) Значит, какой летом воздух? (*Воздух летом теплый.*) Река какая? (*Река летом теплая.*) Озеро какое? (*Озеро летом теплое.*) День какой? (*Летом день теплый.*) Утро какое? (*Летом утро теплое.*) И т. д.

— Какое у вас чаще всего настроение летом? (*Веселое, радостное.*) Тогда как назовем летний день? (*Летний день веселый, радостный.*) Летнее утро — веселое, радостное и т. д.

Вариант 2. Методические рекомендации: выбирать пары картинок, составлять из них словосочетание.

Лето жаркое, лето знойное,
Солнце лучами и жарит, и жжет.
Надо прикрыть нам головушки буйные,
Разбирай свои панамки, народ!

Воспитатель. Это чьи панамы? (*Светина, Танина, Петина, Олина, Васина.*) Звери тоже хотят прикрыть голову от палящего солнца. Помогите им сделать «панамки»: назовите, какие получатся панамы и веночки из разных растений.

Из лопуха — лопуховая, из ели — еловая, из дубовой ветки — дубовая, из ромашки — ромашковый веночек, из васильков — васильковый, из колокольчиков — колокольчиковый, из одуванчиков — одуванчиковый и т. д.

5. Игра «Улиточка»

Цель: закреплять навык правильного звукопроизношения; формировать темп речи и качества голоса.

Материал: платок, ракушка улитки.

Вариант 1. Игровые действия: изменять голос при обращении к водящему, узнавать друзей по измененному голосу.

Воспитатель. Ребята, посмотрите, что у меня в руке? (*Ракушка улитки.*) В летнее время года часто можно встретить улиток. Эта улитка принесла вам новую игру, которая так и называется «Улиточка».

Водящий становится в середину круга, держит в руке ракушку — он и есть «улиточка». Ему завязывают глаза. Дети водят хоровод и произносят слова:

Улиточка, улиточка, вытяни рога!
Дам тебе я сахару, кусочек пирога!

Хоровод останавливается. «Улиточка» бросает ракушку кому-то наугад. Игрок, которому попала ракушка, говорит «улиточке», изменяя голос: «Улиточка, улиточка, угадай, кто я?!».

Тот игрок, чей голос «улиточка» узнала, сам становится водящим. Если «улиточка» голос игрока не узнает, игрок возвращает ракушку «улиточке». Игра повторяется.

Вариант 2. Игровые действия: выбирать «улиточку», от ее имени читать стихотворение (одно на выбор педагога), изменяя интонацию голоса при повторении стихотворных фраз.

Я соткано из зноя, Несу тепло с собою, Я реки согреваю, «Купайтесь!» — приглашаю, И любите за это Вы все меня. Я... (<i>лето</i>).	Летний день пришел, Лучистый. Выбегаю на крыльцо: Солнце в небе, солнце в луже — Оба светят мне в лицо! (<i>По В. Соловьеву.</i>)
---	--

Летом снег! Просто смех. Снег по городу летает, Почему же он не тает? (<i>Тополиный пух.</i>)	Он в походе нам помог: Суп варил, картошку пек. На привале он хорош, Да с собой не унесешь. (<i>Костер.</i>) (<i>Б. Ширшов.</i>)
---	---

Ле-ле-ле — летом жарко на селе.
Жу-жу-жу — на сенокос с утра жожу.
Су-су-су — полно ягодок в лесу.
Си-си-си — целый день гусей паси.

Поднимайся, солнышко,
Посвети немножко, просуши дорожки.
Не скрывайся в тучи —
Дождик нам наскучил.
Закали нас, солнышко, яркими лучами.
Всех детишек наших сделай силачами!

(*Г. Ладонщиков.*)

6. Игра «Звонкое лето»

Цель: закреплять навыки правильного произношения звуков [з], [з'] и [ж], выразительного интонирования речи.

Вариант 1. Словесная игра.

Игровые действия: запоминать слова с заданным звуком из стихотворного текста, правильно их называть, дополнять словами на заданный звук.

Воспитатель. Ребята, запомните из стихотворений слова, в которых есть звуки [з] и [з'].

Знать бы, зачем	Заглядевшись в зенит,
Залилась спозаранку	Звонко и весело зяблик звенит?
В замерших зарослях	Знать бы, зачем зашипела змея?
Крошка-зарянка?	Знать бы, зачем
Знать бы, зачем,	Зеленеет земля?

(В. Лукин.)

Зеленая картинка

Болото зеленое в раску одето.
Склонилось над ним зеленое лето.
В болоте зеленом лягушка живет,
Зеленые песни подружкам поет.

(В. Ланцетти.)

Эта страница зеленого цвета —
Значит, на ней постоянное лето!

(С. Маршак.)

— Продолжите, что еще зеленым бывает летом.

Вариант 2. Подвижная игра.

Игровые действия: выбирать роль, чисто произносить слова игровой заклички, убежать, ловить.

Воспитатель. Ребята, разделитесь, кто будет «жуком», а кто в роли «ловца». «Ловцы» становятся парами. Все хором говорим закличку:

«Жу» да «Жу» —	Жук-сынок
Слетелись в круг	И жук-отец,
Майский жук,	Жужелица,
Июньский жук,	Жук-жучок —
Жук-носорог,	Все попались
Жук-плавунец,	В мой сачок!

С последними словами дети-«жуки» «летают» по участку, а дети-«ловцы», «сачками» в парах за руки ловят этих жуков.

Победители — последний, оставшийся не пойманым жук и ловцы, больше всех поймавшие жуков.

Вариант 3. Пальчиковая игра.

Игровые действия: синхронно и ритмично произносить чистоговорку, выполнять действия.

Блещут молнии все ярче,	Хлопать в ладоши.
Тучи гуще, гуще, гуще.	Топать ногами.
Капли чаще, чаще, чаще,	Пальчиками стучать по любой
Дождик пуще, пуще, пуще.	поверхности: слабо и сильно.

7. Игра «Пара слов»

Цель: стимулировать развитие связной речи (умение строить простое полное предложение из двух заданных слов).

Материал: фото или картинки летних пейзажей, ситуаций, явлений природы; разнообразные предметные картинки.

Вариант 1. Игровые действия: каждый участник игры берет себе по одной картинке из двух стопок и придумывает предложение с названиями изображений на них. Приветствуется юмор, распространенные фразы.

Воспитатель. Ребята, вы слышали когда-нибудь в грозу сильный гром? Однажды братцу Лето надоел этот шум. Он решил помирить дождевые тучи: «Все дружат, гуляют парами. Даже слова могут подружиться».

Помогите тучкам соединить в одном предложении два разных слова.

Например, игрок взял две картинки: «медведь» и «солнце».

- Медведь греется на солнце.
- Медведю в теплой шубе жарко на солнце.
- Медведь отнял солнце у крокодила.

Картинки: «муравей» и «цветок».

- Муравей залез на цветок.
- Муравей спрятался в цветке от дождя.
- Муравей качается на цветке.

Вариант 2. Игровые действия: исключать неподходящее слово, группировать слова в пары.

Воспитатель. Выберите из трех слов подходящую пару и составьте с этими словами словосочетание. Например, панاما, снег, лето: «летняя панама», а слово «снег» не подходит.

- Лес, озеро, пляж: «лесное озеро», «озерный пляж», а вот «лесного пляжа» не бывает.
- Поляна, арбуз, земляника: «земляничная поляна», но «арбузной» поляны не бывает.

Вариант 3. Игровые действия: подбирать пары слов-антонимов.

Воспитатель. Сейчас попробуйте подобрать еще одну пару слов — слова-«наоборот»:

- Зимой холодно, а летом... (*жарко*).
- Зимой деревья стоят голые, а летом... (*одетые в листву*).
- Осенью сыро, а летом... (*сухо*).
- Весной в реке вода ледяная, а летом... (*теплая, как парное молоко*).
- Зимой мерзнем, а летом... (*гремся, загораем*).

8. Игра «Рассеянный фотограф»

Цель: развивать связную речь (умение строить сложное предложение доказательной формы высказывания), упражнять детей в установлении причинно-следственных связей.

Материал: разрезные картинки или фото пейзажей, запечатленных в разные времена года.

Вариант 1. Игровые действия: подбирать изображения пейзажей по признакам каждого времени года, называть признаки времен года.

Воспитатель. Ребята, один юный фотограф любил путешествовать. У него много фотографий, но все перепутались в фотоальбоме. Помогите их разложить правильно — по временам года.

1. «Пейзажи леса».

• **Зима:** лес весь укутан белым снегом, на заснеженной земле видны следы птиц, животных, саней.

• **Весна:** лес голый, много воды на земле, небо яркое, чистое.

• **Лето:** лес в густой зелени, на яркой траве видны солнечные зайчики, в синем небе — яркое солнце.

• **Осень:** лес яркий, разноцветный, земля усыпана желтыми и красными листьями.

2. Спортивные (детские) игры.

• **Зима:** лыжи и коньки, снеговик, снежная крепость, ледяная горка.

• **Весна (осень):** бумажные кораблики.

• **Лето:** футбол, велосипед, бадминтон, песочница, воздушный змей.

3. «Детский праздник».

— Как мы узнаем, какой праздник у детей? (По украшениям, по костюмам.)

• **Зима:** новогодняя елка, костюмы Снегурочки, снежинок.

• **Весна:** тюльпаны, нарциссы, мимозы, поздравления мам, салют Победы.

• **Лето:** венки из цветов на голове, разноцветные скоморохи.

• **Осень:** желтые листья в украшении, на костюмах.

Вариант 2. Игровые действия: подбирать части разрезанных пейзажей, складывать их, называть признаки времени года.

Воспитатель. Ребята, хотел фотограф сделать из своих снимков коллаж — картинку, составленную из кусочков разных фотографий. Перепутались все его фотографии!

Помогите составить коллаж о лете, выбирая только те части фотографий, которые подходят к летнему времени года. Расскажите, по каким признакам вы их узнаете.

Тема: Человек: мое тело и здоровье

1. Игра «Наше тело»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия частей тела человека, слова, обозначающие их возможные действия.

Материал: картинки с изображением людей, куклы; стихотворения Ю. Прокопович «Зачем носик малышам», Н. Орлова «Репятишкам про глазки».

Игровые действия: показывать и называть части тела, определять их возможные действия, признаки.

Вариант 1. «Что умеет мое тело?»

Воспитатель. Ребята, послушайте стихотворение «Олины помощники», помогайте его договаривать и показывать части тела на кукле Оле.

Оля весело бежит к речке по дорожке,
А для этого нужны нашей Оле... (ножки).
Оля ягодки берет, по две, по три штучки,
А для этого нужны нашей Оле... (ручки).
Оля ядрышки грызет — падают скорлупки,
А для этого нужны нашей Оле... (зубки).
Оля смотрит на котка, на картинку в сказке,
А для этого нужны нашей Оле... (глазки).

— О каких помощниках идет речь в стихотворении? (Ноги, руки, глаза.) Рассмотрите куклу (изображение человека). Какие части тела вы еще можете назвать? Подберите слова-действия к нашим частям тела.

— Что делают ноги? (И прыгают, ходят, бегают, скачут, танцуют и т. д.)

— Что делают руки? (Берут, кладут, держат, моют, одевают, рисуют, вырезают, наклеивают, жалеют, гладят и т. д.)

— Что делают зубы? (Грызут, кусают, пережевывают, жуют, болят, растут, выпадают, сверкают, стучат и т. д.)

— Что делают глаза? (Смотрят, закрываются, открываются, моргают, жмурятся, слезятся, плачут, щурятся, косят и т. д.)

— Что делают уши? (Слушают, болят, звенят, мерзнут и т. д.)

Вариант 2. «Украсим слово».

Воспитатель. Подберите слова-признаки к нашим частям тела.

• **Глаза (какие?):** карие, всевидящие, зоркие, слепые, слезливые, плачущие, хитрые, прищуренные, испуганные, широко распахнутые, косые, внимательные, большие (маленькие), красивые и т. д.

• **Голова (какая?):** умная, большая, детская, взрослая, круглая, крепкая, больная (здоровая), толковая и т. д.

• **Ноги (какие?):** длинные (короткие), большие (маленькие), сильные (слабые), красивые, стройные (кривые) и т. д.

• **Руки:** сильные (слабые), большие (маленькие), работающие, ленивые, умелые, чистые (грязные), нежные, золотые и т. д.

• **Волосы:** длинные (короткие), густые (редкие), кудрявые (прямые), черные, русые, рыжие, чистые, жесткие, мягкие и т. д.

• **Лицо:** большой (маленький), широкий (узкий), мягкий, розовый, перламутровый, белоснежный, «без костей» и т. д.

2. Игра «Назови и покажи»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия частей собственного тела; развивать внимание.

Игровые действия: показывать на себе те части тела, которые называет ведущий; самостоятельно называть части тела.

Вариант 1. «Непослушные ручки».

Воспитатель. Ребята, что умеют ваши ручки? Вспомните мультфильм-сказку про девочку Машу, которую ее собственные ручки, ножки перестали слушаться. Что с ней произошло? (*Беда: она извинялась за действия собственных рук, а ноги унесли ее в лес, где Маше было страшно.*) Хотите проверить, слушаются ли вас ваши ручки? Поиграем в игру «Непослушные ручки». Эта игра состоит из трех частей:

1. «Послушные ручки»: ведущий (сначала педагог) называет и правильно показывает на себе части тела, постепенно ускоряя темп. Игроки повторяют за ним действия в его темпе.

2. «Без рук»: ведущий (сначала педагог) прячет свои руки за спиной и называет части тела, постепенно ускоряя темп. Игроки показывают на себе названные им части тела в его темпе.

3. «Непослушные ручки»: ведущий (сначала педагог) называет и неправильно показывает на себе части тела, постепенно ускоряя темп. Игроки должны правильно показать на себе названные ведущим части тела в его темпе.

Вариант 2. Игровые действия: запоминать фразу, повторять ее в определенном (любом) ритме синхронно с ведущим, совмещая с показом на себе.

Воспитатель. Ребята, постарайтесь запомнить и повторить за мной песенку про наше тело. Будем постепенно ускорять темп этой песенки. На последнее слово нам показать нечего, поэтому все хлопаем в ладоши.

Например: Голова — колени — локти,

Колени — локти.

Голова — колени — локти,

Плечи — пятки — хвост.

— Кто ошибется, выбывает из игры. Самый ловкий и внимательный игрок становится ведущим, придумывает свою «песенку» с неожиданным концом. Как и в первом варианте, можно сначала сопровождать показом действий, затем — без показа.

3. Игра «Большой и маленький»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия частей тела человека; упражнять в словообразовании (множественности числа, уменьшительной формы), в правильном произношении звука [ч].

Материал: картинки с изображением людей; зеркала, куклы.

Игровые действия: имитировать действия, называемые в тексте детской потешки, называть части тела в уменьшительной форме.

Вариант 1.

Воспитатель. Куклы ни разу не были в душе. Научим их купаться?

Найдите в этой потешке ласковые слова или слова, которые называют части тела маленькими.

Жарче, дырчатая тучка,	Подбородочек и щечки.
Поливай водичкой ручки,	Трем мочалкою коленочки,
Плечики и локоточки,	Щеточкой трем хорошенечко
Пальчики и ноготочки,	Пяточки, ступни и пальчики...
Мой затылочек, височки,	Чисто-чисто моем мальчика.

— А сейчас преобразуем текст потешки для взрослого человека.

Жарче, дырчатая туча,	Щеки, подбородок.
Поливий водою руки,	Три мочалкою колени,
Плечи и локти,	Щеткой три сильнее
Пальцы и ногти,	Ступни, пальцы, пятки...
Мой затылок и висок,	Можно играть в прятки.

Вариант 2.

Воспитатель. Я передам куклу по кругу, назову (покажу на себе) часть тела. Тот, у кого окажется кукла, покажет сначала на себе, потом на кукле ту же часть тела и назовет ее в ласковой, затем в уменьшительно-ласкательной форме.

Например:

- Ноги — ножки — ноженьки.
- Руки — ручки — рученьки.
- Глаза — глазки — глазоньки.
- Нос — носик — носочек.
- Волосы — волосики — волосочки.
- Пальцы — пальчики — пальчички.
- Ногти — ногтики — ноготочки.
- Локти — локтики — локоточки.
- Щеки — щечки — щечечки.
- Уши — ушки — ушечки.
- Ресницы — реснички — ресничечки.
- Брови — бровки — бровочки.
- Спина — спинка — спиночка.
- Колени — коленки — коленочка.
- Шея — шейка — шейчка.

4. Игра «И девочка, и кукла»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия частей тела человека (в единственном и множественном числе), их примет; упражнять в сравнении внешнего вида людей и кукол.

Материал: разные куклы, картинки с изображением разных объектов.

Игровые действия: показывать и называть части тела на себе, на товарищах, на куклах.

Вариант 1. «И девочка, и кукла».

Воспитатель. Ребята, посмотрите, Настя держит куклу. Она красивая. О ком это я сказала: о Насте или о кукле? Девочки и куклы похожи? Кто из вас хочет поиграть в игру с ними? Разделимся на команду мальчиков и команду девочек.

Ведущий (сначала педагог) показывает часть тела на себе.

Команда девочек называет эту часть тела, показывает на себе. Команда мальчиков называет эту же часть тела в уменьшительно-ласкательной форме и показывает ее на куклах.

Вариант 2. «Что у нас, а что у кукол?»

Ведущий (сначала педагог) показывает часть тела на картинке (нос).

Команда девочек называет эту часть тела во множественном числе, показывает на себе: «У нас носы». Команда мальчиков называет эту же часть тела в уменьшительно-ласкательной форме и показывает ее на куклах: «У кукол носики».

- Рот: у нас рты — у кукол ротки;
- Ухо: у нас уши — у кукол ушки. И т. д.

Вариант 3. «Исправь ошибки куклы».

Воспитатель. Ребята, наши куклы рассказывают о своем теле, да все с ошибками. Помогите куклам исправить ошибки в предложениях.

- У нас по две головы.
- На лице у нас один глаз.
- На голове растут два волоса.
- На руках у нас по шесть пальцев.
- У нас восемь ног и одно ухо.

— А сейчас куклы просят вас ответить правильно: «Сколько у вас голов?». (У человека одна голова.)

- Пальцев? — ...
- Рук? — ...
- Волос? — ...
- Носов? — ...
- Зубов? — ...
- Ушей? — ...

5. Игра «Снимаем о себе кино»

Цель: закреплять навыки правильного звукопроизношения, выразительного интонирования речи; развивать мимику и общую моторику.

Игровые действия: чисто и правильно произносить стихотворные фразы, хором или по цепочке, с разной интонацией.

Воспитатель. Ребята, вспомним стихотворение «Ну и каша!». Я читаю, вы сопровождайте мое чтение действиями (показывайте на себе).

Ну и каша!

Ну и каша!	Попробовал малость.
Так в рот и просится!	Чутьочку съели
Нос и щеки	Лобик с макушкой,
Наелись досыта.	Остальное
Подбородку тоже досталось,	Ушки докушали.
И мизинчик	

(О. Дриз.)

— Все наелись вкусной каши? Покажите еще раз и назовите сами, какие части тела назвал поэт в этом стихотворении.

Если слова стихотворения уже все хорошо знают, мы можем поиграть в игру «Снимаем о себе кино». Хотите быть актерами кино? Выберем одного «кинорежиссера», который читает стихотворение в соответствии с задуманным им настроением (например, радостно), а «актеры» в таком же настроении будут показывать все действия.

Примерные задания режиссера: весело, громко, как Буратино; грустно, печально, как Пьеро; в ускоренном темпе, как Мальчик-с-пальчик; в замедленном темпе, как ленивый Нехочуха; испуганно, тихо, как Дюймовочка; смело, по-армейски, как Стойкий Оловянный Солдатик; злобно, как сердитый Бармалей. И т. д.

— Ребята, какое еще стихотворение вы хотели бы так же обыграть и «снять кино»?

Например:

Есть на пальцах наших ногти,	Есть у нас на голове
На руках — запястья, локти.	Уха два и мочки две.
Темя, шея, плечи, грудь	Брови, скулы и виски,
И животик не забудь.	И глаза, что так близки.
Бедра, пятки, двое стоп,	Щеки, нос и две ноздри,
Голень и голеностоп.	Губы, зубы — посмотри.
Есть колени и спина,	Подбородок под губой.
Но она всего одна.	Вот что знаем мы с тобой.

(По О. Крупенчук.)

Утром дед спросил у внучки:
Почему не мыла ручки?
Отсечает внучка:
Я не белоручка.

8. Игра «Похожи — непохожи»

Цель: развивать связную речь (умение строить сложное предложение доказательной формы высказывания); упражнять детей в сравнении внешнего вида людей.

Материал: фотографии из семейных альбомов; зеркала.

Игровые действия: сравнивать фотографии людей.

У педагога собраны фотографии родителей детей группы, у детей — свои фотографии, на которых они запечатлены в разном возрасте.

Воспитатель. Дети, посмотрите, кто изображен на этой фотографии? (*Женщина, незнакомый человек.*) А на этой фотографии кто? (*Это наш воспитатель.*) Как вы узнали Раису Александровну? (*У нее красивые каштановые волосы, причесаны на бок; у нее круглое лицо; у нее большие карие глаза; у нее маленький ровный нос; она всегда улыбается, веселая и т. д.*)

Ребята, оказывается, вы умеете узнавать и сравнивать людей по внешним признакам. Теперь мы можем поиграть в игру.

Вариант 1. «Свет мой, зеркальце...».

Воспитатель. Ребята, рассмотрите свои фотографии и себя в зеркале: найдите, чем вы похожи?

Найдите отличия себя в зеркале и на фото.

Например:

• «У меня в зеркале лицо круглой формы, а на этой фотографии — овальное».

• «На фотографии у меня глаза круглые, щеки большие, а сейчас в зеркале я вижу глаза овальной формы и щеки похудели».

Вариант 2. «Собери семью».

Воспитатель. Угадайте, чья мама на этой фотографии? (*Сашина мама.*)

— Как вы узнали? Давайте рассмотрим Сашу и фото его мамы: чем они похожи? Чем они отличаются?

Например: «Я думаю, что это фотография Таниной мамы, потому что у нее, как и у нашей Тани, тоже рыжие волосы, карие глаза, маленький курносый нос и маленький рот с широкими губами».

Таня. Правильно, это моя мама. И все говорят, что я на нее очень похожа.

Затем Таня выбирает другое фото и продолжает игру.



Мы содействуем самореализации!



*Ладутько
Лилия
Константиновна*



*Шкляр
Светлана
Владимировна*

ISBN 978-985-520-268-5



9 789855 202685

Авторы книги — прекрасные женщины, первоклассные специалисты, творческие и позитивные люди с неиссякаемой фантазией и преданностью своей профессии, коллективу, открытые душой к своим воспитанникам. Оба автора уже много лет вместе работают в ГУО «Ясли-сад № 92 г. Минска»: Ладутько Лилия Константиновна — заместителем заведующего по основной деятельности, Шкляр Светлана Владимировна — учителем-дефектологом.

Оба педагога входят в состав авторского коллектива методических пособий к программе дошкольного образования «Пралеска», являются обладателями трех грантов Мингорисполкома за разработку образовательных проектов, неоднократно заслуженно награждены различными грамотами.

Наши авторы не останавливаются на достигнутом, а намерены и далее реализовывать свои идеи с целью гуманизации образовательного процесса дошкольников.

«Образовательная компания «Содействие»

приглашает к взаимовыгодному сотрудничеству авторов, имеющих разработки в сфере образования, а также специалистов для организации продаж.

С нами можно связаться по телефонам:

8 (02351) 2-97-81, 2-40-67,

8 (02351) 2-42-46 (тел./факс),

8 (029) 163-47-22, 8 (029) 234-47-22.

E-mail: oks_rig@mail.ru, oks_pirl@mail.ru