

«Игрушки у врача»

Цель: учить детей уходу за больными и пользованию медицинскими инструментами, воспитывать в детях внимательность, чуткость, расширять словарный запас: ввести понятия «больница», «больной», «лечение», «лекарства», «температура», «стационар».

Оборудование: куклы, игрушечные зверята, медицинские инструменты: термометр, шприц, таблетки, ложечка, фонендоскоп, вата, баночки с лекарствами, бинт, халат и чепчик для врача.

Возраст: 3–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает поиграть, выбираются Доктор и Медсестра, остальные дети берут в руки игрушечных зверюшек и кукол, приходят в поликлинику на прием. К врачу обращаются пациенты с различными заболеваниями: у мишки болят зубы, потому что он ел много сладкого, кукла Маша прищемила дверью пальчик и т. д. Уточняем действия: Доктор осматривает больного, назначает ему лечение, а Медсестра выполняет его указания. Некоторые больные требуют стационарного лечения, их кладут в больницу. Дети старшего дошкольного возраста могут выбрать несколько разных специалистов – терапевта, окулиста, хирурга и других известных детям врачей. Попадая на прием, игрушки рассказывают, почему они попали к врачу, воспитатель обсуждает с детьми, можно ли было этого избежать, говорит, что нужно с большей заботой относиться к своему здоровью. В ходе игры дети наблюдают за тем, как врач лечит больных – делает перевязки, измеряет температуру. Воспитатель оценивает, как дети общаются между собой, напоминает о том, чтобы выздоровевшие игрушки не забывали благодарить врача за оказанную помощь.

«Магазин»

Цель: научить детей классифицировать предметы по общим признакам, воспитывать чувство взаимопомощи, расширить словарный запас детей: ввести понятия «игрушки», «мебель», «продукты питания», «посуда».

Оборудование: все игрушки, изображающие товары, которые можно купить в магазине, расположенные на витрине, деньги.

Возраст: 3–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям разместить в удобном месте огромный супермаркет с такими отделами, как овощной, продуктовый, молочный, булочная и прочие, куда будут ходить покупатели. Дети самостоятельно распределяют роли продавцов, кассиров, торговых работников в отделах, рассортировывают товары по отделам – продукты, рыба, хлебобулочные изделия, мясо, молоко, бытовая химия и т. д. Они приходят в супермаркет за покупками вместе со своими друзьями, выбирают товар, советуются с продавцами, расплачиваются в кассе. В ходе игры педагогу необходимо обращать внимание на взаимоотношения между продавцами и покупателями. Чем старше дети, тем больше отделов и товаров может быть в супермаркете.

Строим дом.

Цель: познакомить детей со строительными профессиями, обратить внимание на роль техники, облегчающей труд строителей, научить детей сооружать постройку несложной конструкции, воспитать дружеские взаимоотношения в коллективе, расширить знания детей об особенностях труда строителей, расширить словарный запас детей: ввести понятия

тия «постройка», «каменщик», «подъемный кран», «строитель», «крановщик», «плотник», «сварщик», «строительный материал».

Оборудование: крупный строительный материал, машины, подъемный кран, игрушки для обыгрывания постройки, картинки с изображением людей строительной профессии: каменщика, плотника, крановщика, шофера и т. д.

Возраст: 3–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям отгадать загадку: «Что за башенка стоит, а в окошке свет горит? В этой башне мы живем, и она зовется? (дом)». Воспитатель предлагает детям построить большой, просторный дом, где бы могли поселиться игрушки. Дети вспоминают, какие бывают строительные профессии, чем заняты люди на стройке. Они рассматривают изображения строителей и рассказывают об их обязанностях. Затем дети договариваются о постройке дома. Распределяются роли между детьми: одни – Строители, они строят дом; другие – Водители, они подвозят строительный материал на стройку, один из детей – Крановщик. В ходе строительства следует обращать внимание на взаимоотношения между детьми. Дом готов, и туда могут вселяться новые жители. Дети самостоятельно играют

Назови как можно больше предметов

Цель: упражнять детей в чётком произношении слов.

Ход.

Воспитатель предлагает детям посмотреть вокруг себя и назвать как можно больше предметов, которые их окружают (*назвать только те, что находится в поле их зрения*)

Воспитатель следит, чтобы дети правильно и чётко произносили слова, не повторялись. Когда малыши не смогут больше ничего назвать сами, воспитатель может задавать им наводящие вопросы: «Что висит на стене?» и т.д.

Олины помощники

Цель: образовывать форму мн. Числа глаголов.

Материал: кукла Оля.

Ход.

- К нам пришла кукла Оля со своими помощниками. Я их вам покажу, а вы угадайте, кто эти помощники и что они помогают делать Оле.

Кукла идёт по столу. Воспитатель указывает на её ноги.

- Что это? (Это ноги)

- Они Олины помощники. Что они делают? (*Ходят, прыгают, танцуют и т.д.*)

Далее указывает на другие части тела и задаёт аналогичные вопросы, дети отвечают (*руки берут, рисуют...; зубы жуют, кусают, грызут...; глаза смотрят, моргают...*)

Разноцветный сундучок

Цель: учить детей при согласовании существительных среднего (женского) рода с местоимением ориентироваться на окончание слова.

Материал: шкатулка, предметные картинки по количеству детей.

Ход.

Воспитатель:

Я картинки положила

В разноцветный сундучок.

Ну-ка, Ира, загляни-ка,

Вынь картинку, назови.

Дети вынимают картинку и называют, что на ней изображено.

Скажи, какой?

Цель: Учить детей выделять признаки предмета.

Ход.

Воспитатель (*либо ребёнок*) вынимает из коробки предметы, называет их, а дети указывают на какой-либо признак этого предмета.

Если дети затрудняются, воспитатель помогает: «Это кубик. Какой он?»

«Волшебный кубик»

Игровой материал: кубики с картинками на каждой грани.

Правила игры. Ребёнок бросает кубик. Затем он должен изобразить то, что нарисовано на верхней грани, и произнести соответствующий звук.

Ход.

Ребёнок вместе с воспитателем произносит: «Вертись, крутись, на бочок ложись», - и кидает кубик. На верхней грани - например, самолёт. Воспитатель спрашивает: «Что это?» и просит съимитировать гул самолёта.

Аналогично разыгрываются и другие грани кубика

«Необычная песенка»

Правила игры. Ребёнок распевает гласные звуки на мотив любой знакомой ему мелодии.

Ход.

Воспитатель: Однажды жуки, бабочки и кузнечики поспорили, кто лучше всех споёт песенку. Первыми выступили большие, толстые жуки. Они важно пели: О-О-О. (*Дети пропевают мелодию на звук О*). Затем выпорхнули бабочки. Они звонко и весело запели песенку. (*Дети исполняют ту же мелодию, но на звук А*). Последними вышли музыканты-кузнечики, они заиграли на скрипочках - И-И-И. (*Дети напевают эту же мелодию на звук И*). Тут на полянку вышли все и начали распевку со словами. И сразу же все жуки, бабочки, кузнечики поняли, что лучше всех поют наши девочки и мальчики.

«Эхо»

Правила игры. Педагог громко произносит любой гласный звук, а ребёнок повторяет его, но тихо.

Ход.

Воспитатель громко говорит: А-А-А. ребёнок-эхо тихо отвечает: а-а-а. И так далее. Можно так же использовать сочетание гласные звуков: ау, уа, эа и т.д.

«Садовник и цветы»

Цель: закрепить знания детей о цветах (*лесных ягодах, фруктах и т.д.*)

Ход.

Пять, шесть играющих сидят на стульях, расставленных по кругу. Это цветы. У них всех есть название (*можно, чтобы играющие выбрали картинку-цветок; ведущему показывать нельзя*). Ведущий-садовник говорит: «я так давно не видел чудесный белый цветок с жёлтым глазком, похожим на маленькое солнышко, не видел ромашку». Ромашка встаёт и делает шаг вперёд. Ромашка, поклонившись садовнику, говорит: «Благодарю Вас, дорогой садовник. Я счастлива, что вы захотели взглянуть именно на меня». Ромашка садится на другой стул. Игра продолжается до тех пор, пока садовник не перечислит все цветы.

Содержание этой игры можно легко изменить: «Садовник и фруктовые деревья», «Лесовик и лесные ягоды», «Дрессировщик и его звери» и т.д.

«Кто больше действий назовёт»

Цель: активно использовать в речи глаголы, образуя различные глагольные формы.

Материал. Картинки: предметы одежды, самолёт, кукла, собака, солнце, дождь, снег.

Ход.

Приходит Неумейка и приносит картинки. Задача детей подобрать слова, которые обозначают действия, относящиеся к предметам или явлениям, изображённым на картинках.

Например:

- Что можно сказать о самолёте? (*летит, гудит, поднимается*)
- Что можно делать с одеждой? (*стирать, гладить, зашивать*)
- Что можно сказать о дожде? (*идёт, капает, льёт, моросит, стучит по крыше*)

И т.д.

«Козлята и волк»

Цель. Заканчивать сказку по её началу.

Материал. атрибуты к сказке «Коза с козлятами», зайчик

Ход.

Воспитатель рассказывает начало сказки, демонстрируя фигурки персонажей.

- Слушайте, что было дальше: Ушла коза снова в лес. Козлята остались дома одни. Вдруг в дверь снова постучали. Козлята испугались, попрятались. А это был маленький показ... (*Дети договаривают: зайчик*)

Воспитатель: зайчик говорит...

Дети: не бойтесь меня, это я - маленький зайчик.

Воспитатель: Козлята угостили его...

Дети: морковкой, капустой...

Воспитатель: потом они стали...

И т.д.

«Разбуди кота»

Цель. Активизировать в речи детей наименование детёнышей животных.

Материал. Элементы костюма животных (*шапочка*)

Ход.

Кто-то из детей получает роль кота. Он садится, закрыв глаза, (*как бы спит*), на стул в центре круга, а остальные, по желанию избрав роль какого-либо детёныша животного, образуют круг. Тот, на кого укажет жестом воспитатель, подаёт голос (*издаёт звукоподражание, соответствующее персонажу*).

Задача кота: назвать, кто его разбудил (*петушок, лягушонок и т.д.*). Если персонаж назван правильно, исполнители меняются местами, и игра продолжается.

«Ветерок»

Цель. Развитие фонематического слуха.

Ход.

Дети встают в круг. Педагог произносит разные звуки. Если услышите звук, например, у, поднимите руки и медленно покружитесь.

Произносятся звуки у, и, а, о, у, и, у, а. Дети, услышав звук у, делают соответствующие движения

«Буратино-путешественник»

Цель. Ориентироваться в значении глаголов.

Материал. Кукла Буратино.

Ход.

Буратино - путешественник. Он путешествует по многим детским садам. Он расскажет о своих путешествиях, а вы отгадаете, в каких комнатах детского сада или на улице он побывал.

- Зашёл в комнату, где дети засучивают рукава, намыливают руки, вытираются.
- Зевают, отдыхают, спят...
- Пляшут, поют, кружатся...

Был Буратино в детском саду, когда дети:

- приходят, здороваются... (*Когда это бывает?*)
- обедают, благодарят...
- одеваются, прощаются...
- лепят снежную бабу, катаются на санках

Тема: «Домашние и дикие животные»

Цели:

Учить детей классифицировать домашних и диких животных.

Закреплять знания об их внешнем виде, месте обитания, способе, добывания пищи.

Продолжать учить ассоциативному чтению.

Развивать внимание, речь, мышление.

Воспитывать любовь к животным.

Ход занятия

Эмоциональный настрой (*дети стоят в кругу, держась за руки*):

«Встаньте детки, встаньте в круг.

Каждый каждому здесь друг!

Вправо, влево повернитесь

И друг другу улыбнитесь

Будем крепко мы дружить ,

Будем дружбой дорожить!»

(*Дети садятся на стулья*)

1. Воспитатель демонстрирует 10 бит с дикими животными, раскладывает их на ковре и добавляет 10 бит с домашними животными, а затем предлагает детям поиграть в игру «**Помоги животным найти свой дом**»(*игра на классификацию*).

Дети раскладывают биты в два обруча: диких животных в обруч с елочкой, домашних - в обруч с домиком.

Воспитатель спрашивает, почему дети так разложили животных?

Ответы детей: потому что домашние живут дома, рядом с человеком, а дикие - в лесу, в степи, в горах.

Воспитатель: Кто ухаживает за домашними животными? Кто строит им жилища? Кто их кормит? (*человек*). А кто все это делает для диких животных? (*сами животные*).

2. **Игра «Подпиши картинку»** (*на ассоциативное чтение*).

Дети «подписывают» биты с домашними и дикими животными.

Физкультминутка (*дети в кругу*)

«Зайка по лесу скакал,

Зайка корм себе искал.

Вдруг у зайки на макушке

Поднялись, как стрелки, ушки:

Шорох тихий раздаётся,

Кто-то по лесу крадётся.

Заяц путает следы, убегает от беды.

Прыгнул в бок он, повернулся
И под кустиком свернулся».

3. Игра «Найди свою маму» (на знание названий детенышей домашних животных).

На стульчики садятся 6 детей в шапочках: коровы, лошади, овцы, свиньи, собаки, кошки. Другие 6 детей с этикетками теленка, жеребенка, ягненка, поросенка, щенка и котенка на груди должны встать за стульчик, где сидит ребенок в соответствующей шапочке.

Воспитатель спрашивает: Ты кто? - Я - теленок. А кто твоя мама? - Корова, и т.д.
- Ребята, каких животных вы изображаете? - Домашних.

Кто летает

Дети становятся в одну линию. Ведущий объясняет правила игры: «Я буду называть разные предметы или животных. Если я назову что-нибудь летающее - самолет или воробей, - вы должны поднять обе руки вверх, если нелетающее - не поднимайте. Кто ошибется - выходит из игры.

- | | |
|------------------|-------------|
| - Воробей. | - Ворона. |
| - Пчела. | - Стрекоза. |
| - Божья коровка. | - Собака. |
| - Слон. | - Кошка. |
| - Ракета. | - Стол. |
| - Змея. | - Облака. |
| - Орел. | И т. д. |

Дай определение словам

Цель: активизация словаря, развитие связной речи, внимания, мышления

Ход игры: я начну, а ты закончи:

Мама (какая?) – добрая, ласковая, строгая

Праздник (какой?) – веселый, долгожданный

Наоборот

Цель: формировать умение подбирать противоположные по смыслу слова

Ход игры: я начну, а вы продолжите:

Веселый праздник – грустный

Большой подарок – маленький

Светлое небо – ...

Чистое платье – ...

Хорошее настроение – ...

Теплая погода - ...

Четвертый лишний

Цель: развивать внимание, сообразительность, речь доказательную

Ход игры: послушайте и скажите, какое слово лишнее и почему:

- тарелка, стакан, корова, чашка

- чашка, стакан, тарелка, кружка

С мишкой

Цель: учить использовать глагол ЛЕЖАТЬ в повелительном наклонении

Наглядный материал: медвежонок, кровать

Ход игры:

В: этот мишка охотно ложится на бочок, спину, живот. Надо попросить его об этом.

Дети просят мишку употребляя глагол ЛЯГ

Усложняя задание, воспитатель создает новую игровую ситуацию с любой другой игрушкой

Драматизация сказки «Человек и животные»

Цель: закрепить у детей умение пользоваться простым распространенным предложением, правильно употреблять форму винительного падежа, закрепить навык диалоговой речи.

Ход игры: животные и птицы пришли к человеку и сказали:

- Дай нам работу

- А что вы умеете делать?

Лошадь сказала: «Я буду возить грузы»

Овца сказала: «Я буду давать шерсть»

Собака – охранять дом

Курицы – нести яйца

Петушок – рано утром всех будить.

Дидактическая игра «Найди ошибку»

Цели: учить отчетливо произносить многосложные слова громко, развивать слуховое внимание.

Ход игры: Воспитатель показывает игрушку и называет заведомо неправильное действие, которое якобы производит это животное. Дети должны ответить, правильно это или нет, а потом перечислить те действия, которые на самом деле может совершать данное животное. Например: «Собака читает. Может собака читать?» Дети отвечают: «Нет». А что может делать собака? Дети перечисляют. Затем называются другие животные.

Дидактическая игра «Доскажи слово»

Цели: учить отчетливо произносить многосложные слова громко, развивать слуховое внимание.

Ход игры: Воспитатель произносит фразу, но не договаривает слог в последнем слове. Дети должны закончить это слово.

Ра-ра-ра — начинается иг ...

Ры-ры-ры — у мальчика ша...

Ро-ро-ро — у нас новое вед...

Ру-ру-ру — продолжаем мы иг..

Ре-ре-ре — стоит дом на го...

Ри-ри-ри — на ветках снега...

Ар-ар-ар — кипит наш само....

Ры-ры-ры — детей много у го...

Дидактическая игра «Так бывает или нет»

Цели: учить замечать непоследовательность в суждениях, развивать логическое мышление.

Ход игры: Воспитатель объясняет правила игры:

Я буду рассказывать историю, в которой вы должны заметить то, чего не бывает.

«Летом, когда ярко светило солнце, мы с ребятами вышли на прогулку. Сделали из снега снеговика и стали кататься на санках». «Наступила весна. Все птицы улетели в теплые края. Медведь залез в свою берлогу и решил проспать всю весну...»

Дидактическая игра «Какое время года?»

Цели: учить соотносить описание природы в стихах или прозе с определенным временем года; развивать слуховое внимание, быстроту мышления.

Ход игры: Дети сидят на скамейке. Воспитатель задает вопрос «Когда это бывает?» и читает текст или загадку о разных временах года.

Дидактическая игра «Где что можно делать?»

Цели: активизация в речи глаголов, употребляющихся в определенной ситуации.

Ход игры: Воспитатель задает вопросы, дети отвечают на них.

Что можно делать в лесу? (*Гулять; собирать ягоды, грибы; охотиться; слушать пение птиц; отдыхать*).

Что можно делать на реке? Что делают в больнице?

Дидактическая игра «Какая, какой, какое?»

Цели: учить подбирать определения, соответствующие данному примеру, явлению; активизировать усвоенные ранее слова.

Ход игры: Воспитатель называет какое-нибудь слово, а играющие по очереди называют как можно больше признаков, соответствующих данному предмету. Белка —

рыжая, шустрая, большая, маленькая, красивая.....

Пальто — *теплое, зимнее, новое, старое*

Мама — *добрая, ласковая, нежная, любимая, дорогая ...*

Дом — *деревянный, каменный, новый, панельный ...*

Дидактическая игра «Закончи предложение»

Цели: учить дополнять предложения словом противоположного значения, развивать внимание.

Ход игры: Воспитатель начинает предложение, а дети его заканчивают, только говорят слова с противоположным значением.

Сахар сладкий. а перец - (горький).

Летом листья зеленые, а осенью(желтые).

Дорога широкая, а тропинка (узкая).

Дидактическая игра «Узнай, чей лист»

Цели: учить узнавать растение по листу (назвать растение по листу и найти его в природе), развивать внимание.

Ход игры: На прогулке собрать опавшие листья с деревьев, кустарников. Показать детям, предложить узнать, с какого дерева и найти сходство с не опавшими листьями.

Дидактическая игра «Отгадайте, что за растение»

Цели: учить описывать предмет и узнать его по описанию, развивать память, внимание.

Ход игры: Воспитатель предлагает одному ребенку описать растение или загадать о нем загадку. Другие дети должны отгадать, что это за растение.

Дидактическая игра «Кто же я?»

Цели: учить называть растение, развивать память, внимание.

Ход игры: Воспитатель быстро показывает на растение. Тот, кто первым назовет растение и его форму (дерево, кустарник, травянистое растение), получает фишку.

Дидактическая игра «У кого кто»

Цели: закрепить знания о животных, развивать внимание, память.

Ход игры: Воспитатель называет животное, а дети называют детеныша в единственном и множественном числе. Ребенок, который правильно назовет детеныша, получает фишку.

Дидактическая игра «Кто (что) летает?»

Цели: закрепить знания о животных, насекомых, птицах, развивать внимание, память.

Ход игры: Дети стоят в кругу. Выбранный ребенок называет какой-нибудь предмет или животное, причем поднимает обе руки вверх и говорит: «Летит». Когда называется предмет который летает, все дети поднимают обе руки вверх и говорят «Летит», если нет, руки не поднимают. Если кто-то из детей ошибается, он выходит из игры.

Дидактическая игра «Что за насекомое?»

Цели: уточнять и расширять представления о жизни насекомых осенью, учить описывать насекомых по характерным признакам, воспитывать заботливое отношение ко всему живому, развивать внимание.

Ход игры: Дети делятся на 2 подгруппы. Одна подгруппа описывает насекомое, а другая - должна угадать, кто это. Можно использовать загадки. Затем свои вопросы задает другая подгруппа.

Дидактическая игра «Прятки»

Цели: учить находить дерево по описанию, закрепить умение использовать в речи предлоги: *за, около, перед, рядом, из-за, между, на;* развивать слуховое внимание.

Ход игры: По заданию воспитателя часть детей прячется за деревьями и кустарниками. Ведущий по инструкции воспитателя ищет (найди, кто прячется за высоким деревом, низким, толстым, тонким).

Дидактическая игра «Кто больше назовет действий?»

Цели: учить подбирать глаголы, обозначающие действия, развивать память, внимание.

Ход игры: Воспитатель задает вопросы, дети отвечают глаголами. За каждый правильный ответ дети получают фишку.

Что можно делать с цветами? (*рвать, нюхать, смотреть, поливать, дарить, сажать*)

Что делает дворник? (*подметает, убирает, поливает, чистит дорожки от снега*)

Дидактическая игра «Какое что бывает?»

Цели: учить классифицировать предметы по цвету, форме, качеству, материалу, сравнивать, сопоставлять, подбирать как можно больше наименований, подходящих под это определение; развивать внимание.

Ход игры: Расскажите, что бывает:

зеленым — *огурец, крокодил, листик, яблоко, платье, елка*

широким — *река, дорога, лента, улица ...*

Выигрывает тот, кто больше назовет слов.

Дидактическая игра «Что это за птица?»

Цели: уточнять и расширять представления о жизни птиц осенью, учить описывать птиц по характерным признакам; развивать память; воспитывать заботливое отношение к птицам.

Ход игры: Дети делятся на 2 подгруппы. Дети одной подгруппы описывают птицу, а другой — должны угадать, что это за птица. Можно использовать загадки. Затем свои вопросы задает другая подгруппа.

Дидактическая игра «Загадай, мы отгадаем»

Цели: закрепить знания о растениях сада и огорода; умение называть их признаки, описывать и находить их по описанию, развивать внимание.

Ход игры: Дети описывают любое растение в следующем порядке форма, окраска, вкус. Ведущий по описанию должен узнать растение.

Дидактическая игра «Бывает — не бывает» (с мячом)

Цели: развивать память, внимание, мышление, быстроту реакции.

Ход игры: Воспитатель произносит словосочетания и кидает мяч, а дети должны быстро ответить.

Снег зимой ... (бывает)

Мороз летом ... (не бывает)

Иней летом ... (не бывает)

капель летом ... (не бывает)

Дидактическая игра «Третий лишний» (растения)

Цели: закрепить знания детей о многообразии растений, развивать память, быстроту реакции.

Ход игры: Воспитатель называет по 3 растения (деревья и кустарники), одно из которых «лишнее». Например, клен, липа, сирень. Дети должны определить, какое из них «лишнее» и хлопнуть в ладоши.

(Клен, липа — деревья, сирень — кустарник)

Дидактическая игра «Игра в загадки»

Цели: расширить запас существительных в активном словаре.

Ход игры: Дети сидят на скамейке. Воспитатель загадывает загадки. Отгадавший ребенок выходит и сам загадывает загадку. За отгадывание загадки он получает по одной фишке. Выигрывает тот, кто наберет больше фишек.

Дидактическая игра «Знаешь ли ты ...»

Цели: обогащать словарный запас детей названиями животных, закрепить знание моделей, развивать память, внимание.

Ход игры: Заранее нужно подготовить фишки. Воспитатель выкладывает в первый ряд — изображения зверей, во второй — птиц, в третий — рыб, в четвертый — насекомых. Играющие поочередно называют сначала зверей, затем птиц и т. д. И выкладывают при правильном ответе фишку в ряд. Выигрывает выложивший больше фишек.

Дидактическая игра «Когда это бывает?»

Цели: закрепить знание детей о частях суток, развивать речь, память.

Ход игры: Воспитатель раскладывает картинки, изображающие жизнь детей в детском саду: утренняя гимнастика, завтрак, занятия и т. д. Дети выбирают себе любую картинку, рассматривают ее. На слово «утро» все дети поднимают картинку, связанную с утром, и объясняют свой выбор. Затем день, вечер, ночь. За каждый правильный ответ дети получают фишку.

Дидактическая игра «А что потом?»

Цели: закрепить знание детей о частях суток, о деятельности детей в разное время суток; развивать речь, память.

Ход игры: Дети садятся полукругом. Воспитатель объясняет правила игры:

Помните, мы с вами говорили о том, что мы делаем в детском саду в течение всего дня? А сейчас поиграем и узнаем, все ли вы запомнили. Будем рассказывать по порядку о том. Что мы делаем в детском саду с самого утра. Кто ошибется, сядет на последний стул, а все остальные передвинутся.

Можно ввести игровой такой момент: воспитатель поет песенку «камешек у меня. Кому дать? Кому дать? Тот и будет отвечать».

Воспитатель начинает: «Мы пришли в детский сад. Поиграли на участке. А что было потом?» Передает камешек кому-либо из играющих. Тот отвечает: «Делали гимнастику» - «А потом?» Передает камешек другому ребенку.

Игра продолжается, пока дети не назовут последнее — уход домой.

Примечание. Использовать камешек или другой предмет целесообразно, так как отвечает не тот, кому хочется, а тот, кому он достанется. Это заставляет всех детей быть внимательными и готовыми отвечать.

Картотека коррекционно-развивающих игр.

«Назови одним словом»

Цель: развитие логического мышления.

«Я буду называть слова, а вы должны будете назвать их одним словом».

Вторник, среда, пятница – это....

январь, май, июнь- это.....

Ира, Лена, Света- это.....

утро, день, вечер – это...

Россия, Китай, Америка – это...

Москва, Елизово, Хабаровск – это...

Тетрадь, карандаш, линейка – это...

Молоток, топор, пила, отвертка- это...

Молоко, хлеб, сыр, колбаса – это...

«Аналогии»

Цель: развитие логического мышления.

« Я буду называть 1 пару слов, а ко второй вы сами должны будете подобрать нужное слово».

Птица – перья, рыба -...

Огурец- овощ, ромашка-...

Учитель – школа, врач -...

Стол – скатерть, пол -.....

Утро – завтрак, вечер- ...

Человек – руки, кошка -...

Рыба – вода, птица -...

Красный – стоять, зеленый - ...

Осень- дождь, зима-....

Сухой – мокрый, темный -....

« ГОВОРИ НАОБОРОТ»

Цель: развитие логического мышления.

высоко – низко,
далеко – близко,
начало – конец,
веселый – грустный,
быстрый – медленный,
трус – храбрец,
пустой – полный,
худой- толстый,

чистый – грязный
сладкий - горький
теплый - холодный
больной - здоровый
добрый - злой
смелый - трусливый
сильный - слабый
светлый – темный

«РЕШИ ЛОГИЧЕСКУЮ ЗАДАЧУ».

Цель: развитие логического мышления

«Послушай внимательно, подумай и ответь на вопросы:

Если брат старше сестры, то сестра.....

Если стул выше стула, то стул.....

Если ручей уже реки, то река....

Если поезд идет быстрее машины, то машина...

Если шнурок короче ленты, то лента....

Если камень тверже ваты, то вата.....

«ОКОНЧИ СЛОВО».

Цель: развитие скорости мышления.

«Я буду начинать слово, произнося первый слог, а вы – его оканчивать. отгадайте, что я хочу сказать: ПО-, НА-, ЗА-, МИ-, МУ-, ДО-, ЧЕ-, ПРЫ-, КУ-, ЗО-.

Фиксируются правильные ответы и время.

«СРАВНЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ».

Цель: развитие мыслительных операций.

«Я сейчас буду называть пары слов, а вы должны будете сказать, чем они похожи, а чем отличаются друг от друга.

МУХА И БАБОЧКА

ДОМ И ИЗБУШКА

СТОЛ И СТУЛЬЯ

КНИГА И ТЕТРАДЬ

ВОДА И МОЛОКО

ТОПОР И МОЛОТОК

ШАЛОСТЬ И ДРАКА

ЩЕКОВАТЬ И ГЛАДИТЬ

ГОРОД И ДЕРЕВНЯ.

Ребенок должен выделять черты сходства и различия по главным признакам

«Будь внимателен»

Цель: стимулирование слухового внимания

Дети шагают по кругу, затем логопед произносит какое-нибудь слово, и дети должны начать выполнять определенное действие: на слове «зайчики» – прыгать, на слове «лошадки» – ударять «копытом» об пол, «раки» – пятиться, «птицы» – бегать раскинув руки в стороны, «аист» – стоять на одной ноге.

«Карлики и великаны»

Цель: развитие активного внимания

По команде «Карлики!» дети приседают, по команде «Великаны!» - встают. Логопед выполняет движения вместе со всеми. Команды даются в разбивку в разном темпе.

«Игра с флажками»

Цель: развитие зрительного внимания

Когда логопед поднимает красный флажок, дети должны подпрыгнуть, зеленый – хлопнуть в ладоши, синий – шагать на месте.

«Опиши по памяти»

Цели: развитие зрительной памяти

Логопед на короткое время показывает детям куклу, а затем они по памяти должны ответить на вопросы: какие у куклы волосы, какое платье, какие глаза, были ли банты, туфельки, носочки, стоит она или сидит...

«Найди картинку»

Цель: развитие зрительной памяти

Логопед на короткое время (считая до пяти) показывает детям картинку, а затем из набора похожих картинок предлагает выбрать ту, которую им показал.

«Запомни картинку»

Цель: развитие памяти

Карточка с нарисованными на ней в разных местах буквами (5-7 букв) или цифрами (от 0 до 9) демонстрируется детям столько времени, сколько они сочтут нужным. После этого они по памяти, каждый на своем листочке бумаги, воспроизводят картинку.

«Что изменилось»

Цель: развитие памяти и внимания

Логопед ставит перед детьми 3-7 игрушек и дает посмотреть несколько секунд. Затем просит детей отвернуться и меняет местами несколько игрушек. Повернувшись и посмотрев на игрушки, дети должны сказать, что изменилось.

«Запомни игрушки»

Цель: развитие памяти и внимания

На столе выставлены 3-7 игрушки. Ребенку дается время их внимательно рассмотреть. Потом игрушки убираются. Ребенок по памяти воспроизводит те игрушки, которые были выставлены на столе.

«Угадай, что я загадала»

Цель: развитие мышления

Перед ребенком выкладывается несколько карточек с изображением разных предметов. Логопед загадывает один из них. Дети должны угадать, какой предмет он загадал, задавая любые вопросы кроме прямого вопроса с названием.

«Собери цветок»

Цель: развитие мышления

Каждому ребенку выкладывается круглая карточка – середина будущего цветка (одному – платье, второму – слон, третьему – пчела и т. д.) Затем игра проводится так же, как в лото: логопед раздает карточки с изображением различных предметов. Каждый ребенок должен собрать из карточек цветок, на лепестках которого изображены предметы, относящиеся к одному понятию (одежда, животные, насекомые и т. д.)

«На что похоже»

Цель: развитие мышления

Каждый ребенок выбирает в качестве образца какую-либо геометрическую форму и собирает изображения предметов, имеющих сходную форму. Набор: круг – пуговица, тарелка, таблетка, часы, мяч, яблоко; прямоугольник – чемодан, кирпич, портфель, телевизор, книга, дом, окно; треугольник – крыша дома, сложенная из газеты шапка, воронка, елка, египетская пирамида; овал – огурец, слива, яйцо, рыба, лист.

«Логические концовки»

Цель: развитие мышления

1. Лимоны кислые, а сахар... (сладкий)
2. Если стол выше стула, то стул... (ниже стола)
3. Ты ходишь ногами, а бросаешь... (руками)
4. Если два больше одного, то один... (меньше двух)
5. Если Саша вышла из дома раньше Сережи, то Сережа... (вышел позже Саши)
6. Если река глубже ручейка, то ручеек... (мельче реки)
7. Если сестра старше брата, то брат... (младше сестры)
8. Если правая рука справа, то левая... (слева)
9. Мальчики вырастают и становятся мужчинами, а девочки... (женщинами)
10. Нож и кусок стекла – оба... (острые)