


ПРЕЗЕНТАЦИЯ «КАРТОТЕКА ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР ПО РАЗВИТИЮ РЕЧИ ДЕТЕЙ РАННЕГО И ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА»



ПРЕЗЕНТАЦИЮ ВЫПОЛНИЛА: ПОЖИДАЕВА О. Н.

Москва, 2023



«У ребенка есть страсть к игре, и надо ее удовлетворять. Надо не только дать ему время поиграть, но и пропитать этой игрой всю его жизнь. Вся его жизнь – это игра». А.С. Макаренко

Проявляя тонкую психологическую проницательность, К. Д. Ушинский так объяснял интерес детей к игре: «Для дитяти игра – действительность, и действительность, гораздо более интересная, чем та, которая его окружает, интереснее она для ребенка именно потому, что понятнее; а понятнее она ему потому что отчасти есть его собственное создание. В игре дитя живет, и следы этой жизни глубже остаются в нем, чем следы действительной жизни, в которую он не мог еще войти по сложности ее явлений и интересов».

Развитие словаря

Игра «Классификация»

Материалы: 10-12 картинок из каждой лексической группы (овощи, фрукты, мебель, одежда, посуда, обувь, животные, птицы, транспорт).

Ход игры:

- Необходимо убедиться, что ребенок хорошо знает предметы на картинках. Для этого взрослый просит дать ему ту или иную картинку, а затем назвать ее.
- Затем на полу раскладывают 10 игрушек: мишку, куклу, неваляшку и т.д. Перед ребенком кладут стопку картинок – обобщений.
- Предлагаем ребенку раздать картинки куклам. Например: «Дай мишке только фрукты, а неваляшке – мебель, зайке дай только посуду».
- Полезно озвучивать действия ребенка: «Чашка – это посуда, дадим ее зайке. А яблоко – это фрукт, его подарим мишке».

Развитие словаря

Игра «Классификация -2»

Материалы: множество игрушек и предметов с разными свойствами (твердые, мягкие, деревянные, пластмассовые, холодные, теплые и т.д.)

Ход игры:

Предложите ребенку назвать игрушки и предметы. Если ребенок затрудняется – назовите их сами.

Попросите принести вам только твердые предметы.

А теперь – только мягкие: «Неси все мягкое».

Затем – все холодное, теплое, деревянное, пластмассовое, железное, красное, синее, круглое и т.д.

Самое трудное – это разобраться с понятиями «Живое –неживое». Скажите так: «Неси все, что бывает живым. Живое» (собачку, кошечку, мишку, птичку и т.д.). «А теперь – что не бывает живым. Неживое» (кубик, машинку, пирамидку).

Развитие словаря

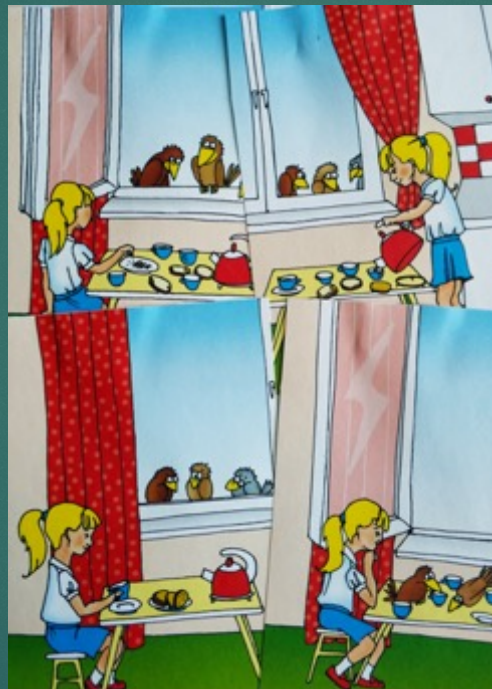
Серии картинок с очевидным сюжетом

Материалы: серии из 2-3 картинок с очевидным сюжетом, например «Мальчик лепит снеговика» (3 картинки) или «котенок прыгает на стол, где стоит чашка», а на другой картинке нарисовано: «разбитая шашка валяется на полу». Такие картинки можно изготовить самим, вырезая их из журналов и ненужных книг.

Ход игры:

- Разложите картинки вразнобой перед ребенком.
 - Предложите ребенку рассмотреть картинки.
 - Задайте вопрос: «Как ты думаешь, что в этой истории было сначала?» (ребенок кладет перед собой нужную картинку).
 - «А что случилось потом?»
 - «Чем все закончилось?»
 - «Расскажи, что тут произошло».
-
- Серия картинок подбирается так, чтобы они отражали опыт ребенка. Если ребенок никогда не видел, как делается снеговик, то разумно сначала познакомить его с этим увлекательным занятием.

Сюжетные картинки для развития речи. Набор картинок включает в себя несколько изображений, связанных общим сюжетом и причинно-следственными связями.



Воспитание звуковой культуры речи

Игра «Тишина»

Цель. Автоматизация звука **ш**.

Описание игры. Водящий стоит у одной стены, а остальные дети у противоположной. Дети должны тихо, на цыпочках подойти к водящему; при каждом неосторожном движении водящий издает предостерегающий звук **ш-ш-ш**, и нашумевший должен остановиться. Кто первым тихо дойдет до водящего, сам становится водящим.

Мухи в паутине.

Цель. Автоматизация звука ж.

Описание игры. Часть детей изображает паутину. Они образую круг и опускают руки. Другие дети изображают мух. Они жужжат: ж-ж-ж..., влетая в круг и вылетая из него. По сигналу воспитателя дети, изображающие паутину, берутся за руки. Те, которые не успели выбежать из круга, попадают в паутину и выбывают из игры. Игра продолжается до тех пор, пока все мухи не будут пойманы.

Формирование грамматического строя речи

Игра «Договори словечко»

Материалы: картинки, например, с подушкой, грузовиком, жуком, мячом.

Ход игры:

Разложить картинки перед ребенком.

Объяснить, что сейчас вы будите рассказывать стишок, а самое последнее слово должен угадать ребенок. Картинки подсказки помогут ему в этом.

Читаем стихи, но не договариваем последнее слово. Пусть ребенок сам его произнесет.

Наша Таня громко плачет,
Уронила в речку...(мячик; ребенок показывает нужную картинку).
«Я работать не привык»,
Отвечает...(грузовик)
Портфель я выронил из рук,
Такой большой на ветке... (жук)
Шепчет ночью мне на ушко
Сказки разные...(подушка)



Формирование грамматического строя речи



- ▶ **Игра «Чего не хватает?»**
- ▶ **Материалы:** большой лист бумаги и карандаш (или пластиковая доска для рисования и маркер).
- ▶ **Ход игры:**
- ▶ Предлагаем малышу вместе нарисовать какой-нибудь предмет или объект, например корову. Но рисовать вы будите, только если ребенок подскажет вам, что нужно рисовать.
- ▶ Вы начинаете рисовать: туловище... «Чего не хватает, чтобы продолжить рисунок, что еще мне нужно дорисовать? Помоги, что-то я забыла, что еще бывает у коровы?»

Формирование грамматического строя речи

Игра «Чего не хватает?» (продолжение)

- **Ребенок подсказывает:** голову, рога, ноги, хвост, копыта, вымя и т.д. Педагог по ходу дорисовывает корову.
- Если ребенку трудно вспомнить названия частей объекта, то необходимо использовать подсказки – фигурки или картинки, по которым ребенок с легкостью определит недостающие части.
- Половину работы можно доверить и ребенку: пусть попробует дорисовать у кошки усы, хвост, глазки, а у машины – колеса, фары, руль.
- Игра прекрасно помогает расширить предметный словарь ребенка.



Формирование грамматического строя речи

- ▶ Игра «Чего не стало?»

- ▶ **Материалы:** 3-4 игрушки, например, мяч, кукла, машина.

- ▶ Ход игры:

- ▶ Разложите игрушки в ряд перед ребенком, попросите их назвать.

- ▶ Попросите ребенка закрыть на секунду глаза.

- ▶ Уберите одну из игрушек.

- ▶ Ребенок открывает глаза.

- ▶ Спросите: «Чего не стало?»

- ▶ Ребенок должен не только вспомнить, что стояло на столе, но и верно назвать исчезнувшую игрушку, изменив окончание слова: «Мяч**а**».



Формирование грамматического строя речи

► Игра «Кому что подходит?»

- Материалы: игрушки или картинки, например: заяц, морковка, еж, гриб, кошка, рыбка, белка, орех.
- Ход игры:
- Разложите перед ребенком игрушки (картинки) животных.
- Предметы питания положите отдельно кучкой.
- Предложите ребенку накормить зверей: «Кому что подходит для еды?»
- Ребенок подкладывает подходящую еду к животному и отвечает: «Кошке подходит рыба» или «Орех нужен белке» (можно предложить иногда заменять слово «подходит» другим словом, синонимом).
- Игру можно проводить до бесконечности, ведь разные предметы нужны и дедушке (очки, палочка), и папе (молоток, гвозди), и врачу (лекарства, шприц) и многим другим.



Формирование грамматического строя речи



- ▶ **Игра «Кого можно встретить в лесу?»**
- ▶ **Материалы:** 10-12 игрушек или картинок зверей, птиц, ягод, растущих в лесу.
- ▶ **Ход игры:**
- ▶ Скажите ребенку, что сейчас вы отправитесь в путешествие, прямо в лес.
- ▶ Подведите его к закрытой двери комнаты, за которой в разных местах вы разложили заранее игрушки или картинки.
- ▶ Ребенок заходит в комнату и ищет тех, кого он мог бы встретить в лесу (игрушки должны находиться легко).
- ▶ Как только находится каждая игрушка, четко задайте вопрос: «Кого ты встретил в лесу?»

Формирование грамматического строя речи

▶ Игра «Кого можно встретить в лесу?»

- ▶ Ребенок отвечает, правильно изменяя окончания слов: волк~~а~~, лис~~у~~, зайц~~а~~, медвед~~я~~, птичк~~у~~, малин~~у~~.



- ▶ Важно, чтобы ребенок научился хорошо понимать вопросы косвенных падежей, например «Кого?» (винительный падеж) и верно изменять слова в зависимости от вопроса.
- ▶ Также можно поиграть в игру «Кого можно встретить в деревне» (корову, козу, кур, уток и др.) или »в городе» (машины, людей, кошек, собак, птиц, насекомых и д.р.).

Формирование грамматического строя речи

▶ Игра «Орудия труда. Инструменты»

▶ **Материалы:** множество разных орудий труда и инструментов, например: ножницы, молоток, фен, щетка и т. д. Чем больше, тем лучше.

▶ Ход игры:

- ▶ Педагог показывает куклу-мальчика и куклу-девочку «Смотри, кто к тебе в гости пришел. Это Маша, а это Саша. Смотри, что они будут делать».
- ▶ После этого кукла «берет» один из предметов и совершает с ним соответствующее действие: Саша стучит молотком, а Маша рисует карандашом.
- ▶ Педагог спрашивает: «Покажи, кто стучит молотком? А кто рисует карандашом?»
- ▶ Ребенок показывает, а педагог при этом не ждет ответа на вопрос.
- ▶ Затем спрашиваем по-другому: «Угадай, чем будут работать Саша и Маша?»
- ▶ После каждого нового действия задаем вопрос: «Чем работает Саша?» (молотк**ом**).
- ▶ «Чем рисует Маша?» (карандаш**ом**).



Формирование грамматического строя речи

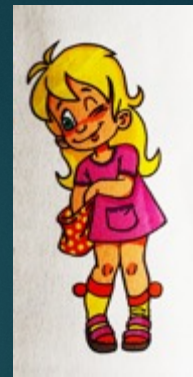
► Игра «Орудия труда. Инструменты» (продолжение)



Одна из самых трудных грамматических категорий – употребление творительного падежа существительных. Необходимо играть с детьми в подобные игры, особенно в быту. Можно расчесать вместе куклу и спросить: «Чем мы расчесываем куклу?» – или задать тот же вопрос, когда ребенок расчесывается сам.

Формирование грамматического строя речи

- ▶ Игра «О чем мечтает девочка?»
- ▶ Материалы: кукла и много разных вещей для нее, например, платье, кофта, конфета, туфли, мяч, сумочка и т.д., сложить все это в красивый мешочек.
- ▶ Ход игры
- ▶ Показываем ребенку куклу, рассказываем, что девочка очень хочет купить разные вещи. «Угадай, о чем мечтает девочка?»
- ▶ Ребенок вынимает по одному предмету из мешочка и называет их, каждый раз отвечая на вопрос: «О платье^е. О мяче^е. О сумке^е».



Формирование грамматического строя речи

▶ Игра «Один-много»

▶ С существительными

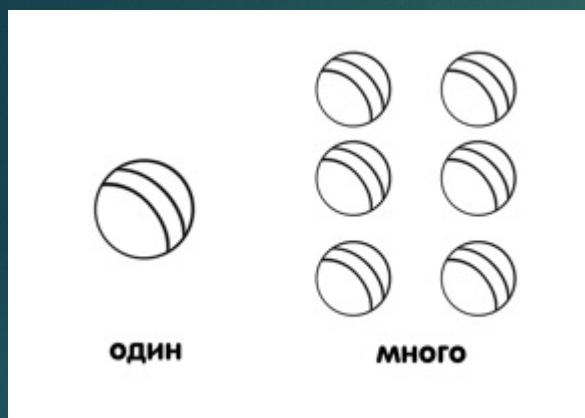
- ▶ Материалы: ряд парных картинок, на первой картинке изображен предмет, а на второй несколько таких предметов, например: дом – дома, кукла – куклы.

▶ Ход игры:

- ▶ Просим ребенка показать, где дом.
- ▶ А теперь покажите, где дома.
- ▶ Так же необходимо провести упражнение на понимание множественного числа существительных, опираясь на другие картинки



Формирование грамматического строя речи



Игра «Один-много»

В качестве усложнения можно предложить следующие слова: деревья, утята, окна, замки, платья.



С глаголами

Материалы: картинки, на которых изображены животные, люди или птицы в единственном или множественном числе, выполняющие какие-либо действия. Ворона каркает – вороны каркают; мальчик играет – мальчики играют; собака лает – собаки лают и т. д.

Ход игры: попросить ребенка показать, кто «каркает». А теперь ту картинку, про которую можно сказать «каркают».

Развитие связной речи:

1. формирование диалогической (разговорной) речи,
2. формирование монологической речи

Формирование связной речи

Диалоги

► Игра «Гуси-лебеди и волк»

- **Описание игры.** На одном конце площадки проводится черта- дом, где находятся гуси, на противоположном конце стоит пастух. Сбоку от дома – логово волка. Остальное место занято лугом. Одного из играющих педагог назначает пастухом, а другого волком. Остальные изображают гусей. Пастух выгоняет гусей пастись на луг. Гуси ходят, летают по лугу. Через некоторое время пастух зовет их: «Гуси-гуси!» Услышав голос пастуха, гуси останавливаются и кричат хором: «ГА-га-га!»

Пастух. Есть хотите?

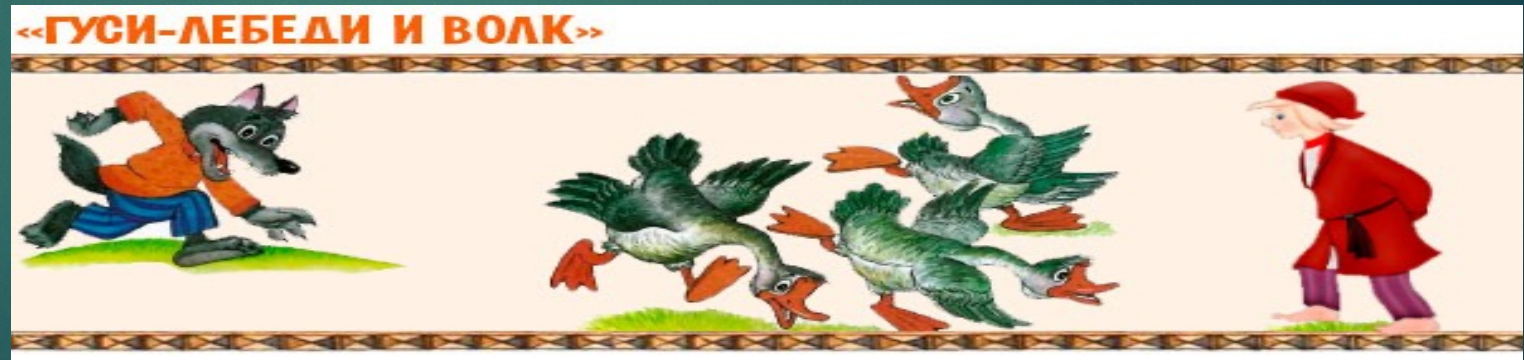
Гуси. Да-да-да!

Пастух. Так летите!

Гуси. Нам нельзя,

Серый волк под горой

Не пускает нас домой.



Игра «Гуси –лебеди и волк» (продолжение)

Пастух. Так летите, как хотите,
Только крылья берегите.

Гуси, расправив крылья (вытянув руки в стороны), летят через луг домой, а волк выбегает, пересекает им дорогу, стараясь поймать побольше гусей (коснуться руками). Пойманных гусей волк уводит к себе. После 3-4 перебежек (согласно условию) производится подсчет пойманных. Затем педагог назначает нового волка и пастуха.

Указания к проведению игры.

1. В начале игры роль пастуха выполняет педагог, а потом кто-нибудь из детей.
2. Следует отметить волка, который поймал большее количество гусей, а также гусей, которые ни разу не были пойманы волком.
3. Расстояние между лугом и домом 10-12 м. Волк может ловить гусей на границе дома.
4. Волк ловит гусей только после слов: «Так летите, как хотите, только крылья берегите».

Пересказ с опорой

Игра «Зайчонок и котенок»



- ▶ Необходимо подготовить: игрушки (зайка, котенок), несколько букв из магнитной азбуки.
- ▶ Ход игры: читаем стишок, одновременно выставляя на стол игрушки.

Зайка азбуку учил,

Зайка буквы позабыл.

Тут заплакал наш зайчонок,

Подошел к нему котенок.

Говорит: «Не плачь, косой,

Буквы выучим с тобой».

Игра «Зайчонок и котенок»

Пришло время вопросов:

Кто учил азбуку?

А что такое азбука? Что в ней написано?

Что забыл зайка?

Кто утешил зайку?

Что сказал котенок?

Почему зайчика называли косым? (Нужно объяснить ребенку, что глазки у зайчиков смотрят в разные стороны, отсюда и название).

Теперь ребенок договаривает последние слова...

...и сам рассказывает стишок, а во время рассказа ставит нужные игрушки.



Игра «Ежик и волк»

Материалы: игрушки –ежика и волка.

Ход игры:

Читаем стишок, одновременно ставим игрушки на стол.

Ветер елками шумит,
Ежик наш домой спешит.
Тут навстречу ему волк,
На ежа зубами щелк!
Еж иголки показал,
Волк со страху убежал.



Для того чтобы улучшалось понимание тонких оттенков смысла, необходимо задавать детям самые разные вопросы. Например, вопросы косвенных падежей: «Чем?», «О ком?», «У кого?», «Кому?». Полезны вопросы, помогающие освоить причинно-следственные связи: «Почему?», «Зачем?».

Задаем вопросы:

Чем шумел ветер?

Куда спешил ежик?

Кого он повстречал в лесу?

Что сделал волк? Почему?

Что показал ежик волку? Скушал волк ежика?



Игра «Снеговик и заяка»

Материалы: подготовить нарисованных или игрушечных зайца и снеговика, морковку (можно настоящую)

Ход игры:

Рассказываем и одновременно показываем картинки или игрушки. Стараемся делать это артистично, если рассказ покажется длинным, его нужно разбить на отдельные части. Рассказав первую часть, задаем вопросы, затем рассказываем вторую и так далее.

Стоял во дворе снеговик с носом-морковкой. Бежал мимо заяка, заметил снеговика, и захотелось ему морковки. Подпрыгнул заяка, но достать ее не смог. Нашел заяка лестницу, залез на нее и все равно не достает морковку. Тут солнышко выглянуло и снеговик начал таять. Снеговик растаял и превратился в воду, а морковка осталась. Жалко стало зайке снеговика, так и ушел заяка без морковки.



Игра «Снеговик и заяка»

Задаем ребенку вопросы:

О ком этот рассказ?

Кто увидел снеговика?

Чего захотелось зайке?

Что он сделал?

Что нашел заяка?

Зачем заяка принес лестницу?

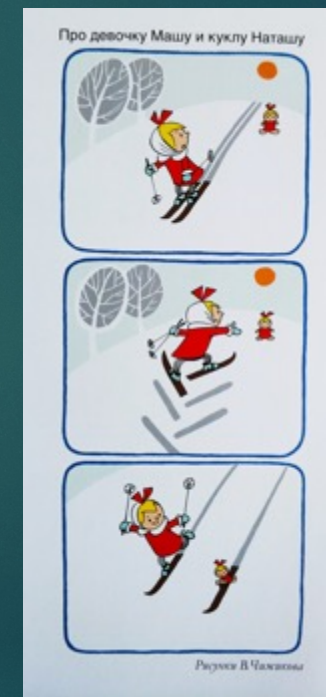
Что случилось со снеговиком?

Почему снеговик растаял?

Заяка съел морковку?

Развитие связной речи. Составление рассказов по картинкам.

"Девочка Маша, кукла Наташа и все-все-все" - это сборник юмористических рисунков и стихов для детей из архивных выпусков журнала "Веселые картинки". Маленьким детям всегда нравятся забавные и веселые картинки, сопровождаемые короткими остроумными надписями.



Развитие связной речи

Развитие связной речи: рассказывание по картинке. Игровое поле: персонажи сказки «Колобок», стоящие вдоль тропинки.



Ребёнок пересказывает содержание хорошо знакомой ему сказки «Колобок». В рассказывании по картинке учится сначала строить высказывания описательного и повествовательного типа. Взрослый даёт ребёнку зачин и предлагает наполнить его содержанием, развить сюжет. («Как-то раз», «Жили-были»). Что ты можешь сказать о медведе? Ответ ребёнка: «он большой, коричневый, живёт в берлоге». А что ты знаешь о лисе? Ответ ребёнка: «Она хитрая, рыжая и у неё большой пушистый хвост». Что ты знаешь о волке? Ответ ребёнка: Он серый, злой и живёт в лесу. Ещё он воет по ночам».

Вывод: в процессе такой работы у ребёнка закрепляется представление о том, что рассказ может начинаться по-разному («Однажды», «Как-то раз», «Дело было осенью и т. п.»), что есть слова связки между предложениями и частями высказывания (в это время, а тут, а тогда, и стали они).

Развитие связной речи

Инструкция:

Воспитатель: Оживи картинку! Подуй на колобка так, чтобы он катился по дорожке от деда с бабкой к зайцу, волку, медведю, лисе. А теперь попробуй вернуть колобка назад.



Формирование элементарного осознания явлений языка и речи

Понимание речи

2-3 года. Покажи, кого кормит девочка. Кто кормит мышку; чем кормит; с чем мышка ест суп; из чего ест? Чем ест?

3-4 года. Покажи, где кошку догоняет мышка? Где кошка догоняет мышку? Где на волке лошадь? Где на лошади волк? Чего не бывает?

5-7 лет. Покажи, где мама, а где дочка; где мама дочки; где дочка мамы? Найди, что общего у мамы и дочки.



Понимание речи

5-7 лет. Петей нарисован Витя. Покажи, где Петя, а где Витя.
Мишу ударил Саша. Как зовут драчуна?



5-7 лет. Послушай вопросы и ответь на них:

- За мальчиком бежит собака. Кто впереди?
- На вокзале Колю встречал дедушка. Кто приехал?
- Петя пошел в кино после того, как прочитал книгу. Что Петя сделал раньше: прочитал книгу или пошел в кино.

Знакомство с книжной культурой, детской литературой.

Использование художественной литературы как средства развития связной речи у дошкольников.



"Котичек - коток — серенький лобок. Ласков Вася, да хитер, лапки бархатные, ноготок остер. У Васютки ушки чутки, усы длинные, шубка шёлковая. Ласкается кот, выгибается, хвостиком виляет, глазки закрывает, песенку поет, а попалась мышка — не прогневайся! Глазки-то большие, лапки- что стальные, зубки-то кривые, когти выпускные!"

Как ты думаешь, что это: рассказ, стихотворение или сказка? Ответ ребёнка: «Рассказ».

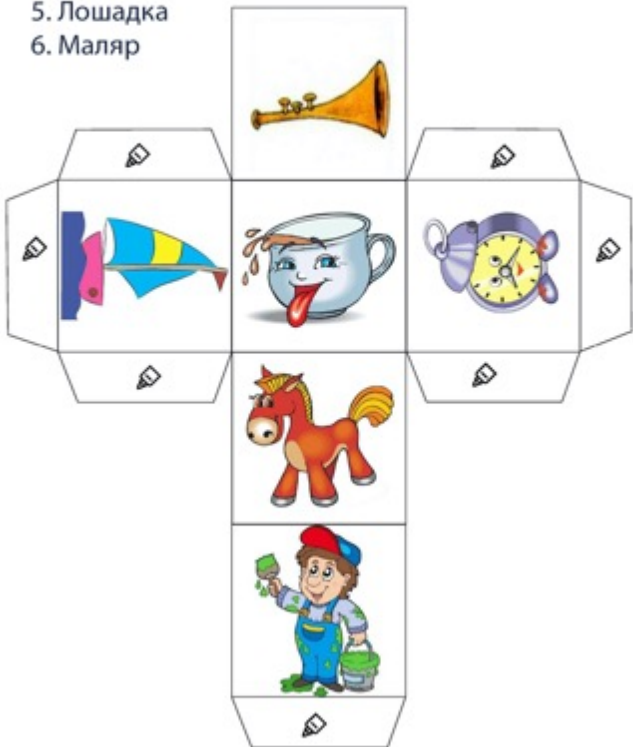
Почему? Ответ ребёнка: «Потому что нам рассказывают о коте». Какие «красивые» слова ты услышала? Ребенок затрудняется с ответом. Какие слова можно назвать «красивыми»? Ответ ребёнка: «Ласковые, добрые».

Почему? Ответ ребёнка «Я не знаю». О ком этот рассказ? Ответ ребёнка: «О коте». Что нового ты узнал о Ваське из рассказа? Ответ ребёнка: «Что Васька это кот, у него мягкие лапки и острые когти, он поёт песенку и ловит мышей. У меня тоже есть кошка Лиза, она черная с белыми лапками. Она всегда меня встречает».

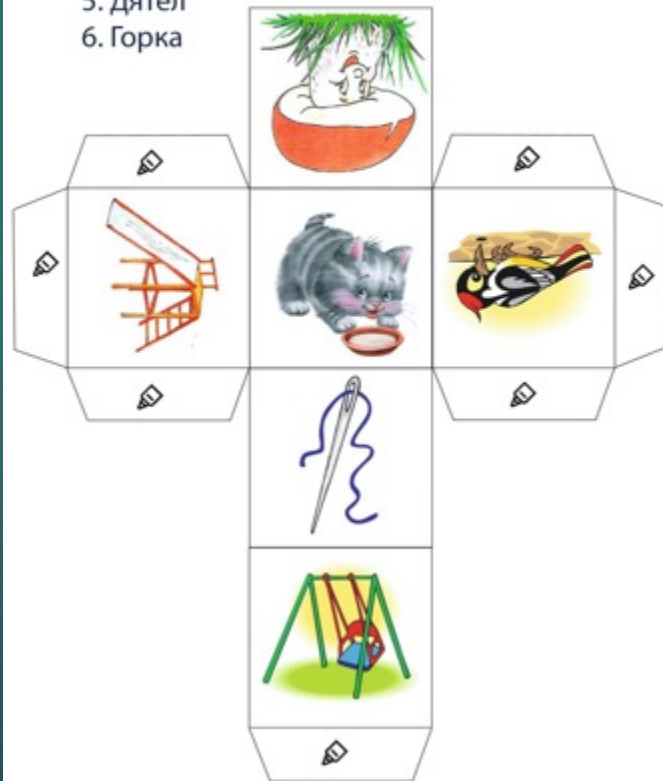
Рассказывание историй.

Суть игры заключается в том, что нужно бросить кубики и начать историю с каких-либо вступительных слов: «Давным-давно...» или «Однажды...» и продолжить повествование со всеми приходящими на ум сюжетами.

1. Трубочка
2. Чашечка
3. Парус
4. Часики
5. Лошадка
6. Маляр



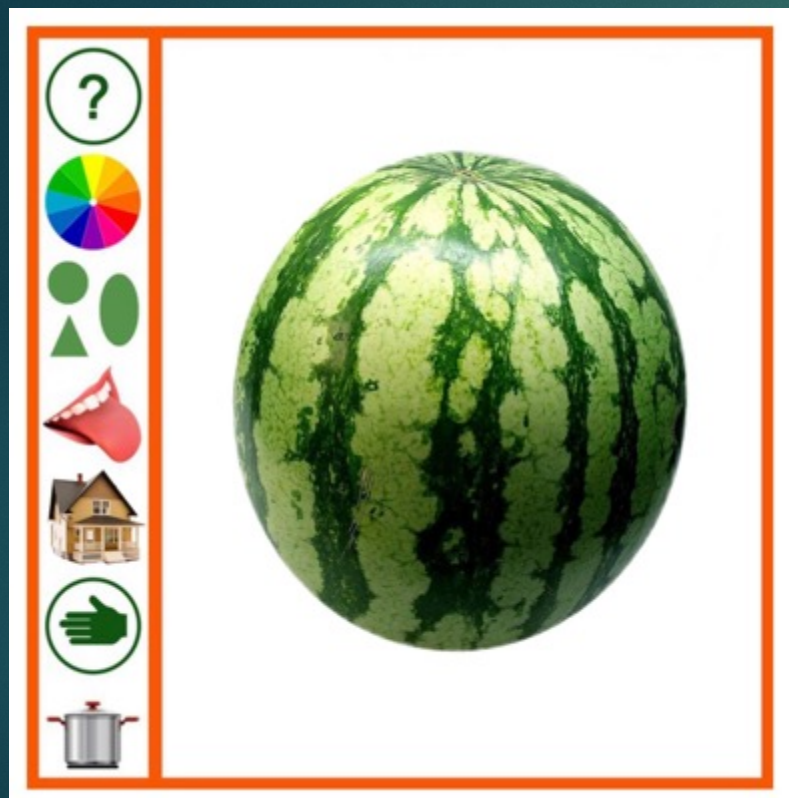
1. Кошка лакает молочко
2. Иголочка
3. Качели
4. Грибок
5. Дятел
6. Горка



1. Окошко
2. Расческа
3. Вкусное варенье
4. Индюк
5. Катушка
6. Гармошка



«Расскажи-ка». Составить рассказ по предложенному на картинках наглядному плану.



Знакомство с книжной культурой, детской литературой.



Воспитатель читает русскую народную сказку «Заяц-хвастун» (обр. О. Капицы).

"Заяц-Хвастун". Русская народная сказка

"Жил-был заяц в лесу. Летом жилось ему хорошо, а зимой голодно. Вот забрался он раз к одному крестьянину на гумно снопы воровать, видит — там уже много зайцев собралось. Он и начал им хвастать:

— У меня не усы, а усищи, не лапы, а лапищи, не зубы, а зубищи, я никого не боюсь.

Пошел зайчик опять в лес, а другие зайцы рассказали тетке вороне, как заяц хвастался. Полетела ворона хвастунишку разыскивать. Нашла его под кустом и говорит:

— А ну, скажи, как ты хвастался?

— А у меня не усы, а усищи, не лапы, а лапищи, не зубы, а зубищи. Потрепала его ворона за ушки и говорит:

— Смотри, больше не хвастай!

Испугался заяц и обещал больше не хвастать. Вот сидела раз ворона на заборе, вдруг собаки набросились на нее и стали трепать. Увидел заяц, как собаки ворону треплют, и думает — надо бы вороне помочь. А собаки увидели зайца, бросили ворону да побежали за зайцем. Заяц быстро бежал — собаки гнались за ним, гнались, совсем выбились из сил и отстали от него. Сидит ворона опять на заборе, а заяц отдышался и прибежал к ней.

— Ну,— говорит ему ворона, — ты молодец: не хвастун, а храбрец".

Воспитатель:

Как ты думаешь, что это: рассказ, стихотворение или сказка? Ответ ребёнка: «Это сказка». Почему? Ответ ребёнка: «Потому что животные разговаривают, значит они волшебные и сказочные».

Какие «красивые» слова ты услышал? **Ответ ребёнка:** «Гумно», такое слово я не знаю». Какие слова можно назвать «красивыми»? **Ответ ребёнка:** «Я не знаю». Как жилось зайцу в лесу? Ответ ребёнка: «Хорошо». Как он хвастался? Ответ ребёнка: «У меня усищи, у меня зубищи - никого не боюсь». О чем разговаривала ворона с зайцем? Ответ ребёнка: «Чтобы он не хвастался».

Как заяц спас ворону? Ответ ребёнка: « Заяц отвёл собак». Как ворона похвалила зайца? Ответ ребёнка: « Она сказала ты молодец».

Как по-другому можно назвать эту сказку? Ответ ребёнка: «Храбрый заяц». Какими словами обычно начинаются сказки? Ответ ребёнка: «Жили - были», «в некотором царстве».

Придумай другое окончание этой сказке. Ответ ребёнка: «Заяц не спас бы ворону». Что было бы, если бы заяц испугался собак? Ответ ребёнка: «Ворона бы погибла».

Какими еще словами ворона могла бы поблагодарить зайца? Ответ ребёнка: «Благодарю».

Какими словами обычно заканчиваются сказки? Ответ ребёнка: «Не знаю». Вспомни, как заяц-хвостун говорил про свои ноги, хвост, глаза? Ответ ребёнка: «ножищи, хвостище, глазищи».

Расскажи кукле сказку, которую я тебе прочитала (повторное чтение с установкой на пересказ).

Ответ ребёнка: «Жил-был заяц, он любил хвастать перед другими зайцами. Потом он встретил ворону. Она его поругала, сказала, что не надо хвастать. А когда на неё напали собаки, заяц её спас. Ворона сказала, что заяц молодец и он очень храбрый».

Воспитатель: Прочитай стихотворение, которое ты знаешь.

Ответ ребёнка: «Лист похожий на корону у раскидистого клёна».

Какие «красивые» слова есть в этом стихотворении? Какие слова можно назвать «красивыми»? Ответ ребёнка: «Лист-корона».

Оценка выполнения задания:

Ребенок хорошо понимает речевые инструкции, она активна, самостоятельна, отказывалась от выполнения некоторых заданий, её развитие соответствует возрасту.

Ребенок называет несколько любимых произведений, правильно указывая их жанр (сказка, стихотворение, рассказ); отвечая на вопросы о понравившейся (или прочитанной) книге (произведении), объясняет, почему это сказка, рассказ, стихотворение; называет героев, основные события, о которых рассказывается в произведении, выделяет несколько «красивых» слов; знает несколько вариантов зачина и концовки сказок;

замечает в тексте некоторые выразительные средства языка (эпитеты, сравнения, гиперболы); может по просьбе педагога придумать вариант развития действия (другое окончание сказки, например, что было бы, если бы герой поступил по-другому, и т.д.); может придумать новое название рассказа или сказки; интонационно правильно воспроизводит настроение поэтических произведений; «играет» со словами, образуя новые по аналогии с авторскими из текста (например, «глазищи», «хвостиче», «ножищи» и т.д.). Можно сделать вывод, что у девочки высокий уровень элементарного анализа произведения.

Подготовка к обучению грамоте.

Угадай звук

поднимите правую руку, если услышите в словах звук [с]:

слоненок, Зоя, санки, матрас, золото...

хлопните в ладоши 1 раз, если услышите звук [ч], 2 раза – звук [ц], вставляйте, если услышите звук [с].

Цыпленок, стриж, цапля, щенок, чиж, сын.

Цапля важная носатая,

Целый день стоит, как статуя

Пес тоскует на цепи

А попробуй отцепи;

В небе коршун кружится

Третий час подряд

Но ему, разбойнику

Не украсть цыплят.

Кто с какими буквами дружит.

Игра не только на запоминание букв и развитие речи, но и очень познавательная. На каждого игрока должна быть картинка животного. Можно разные. Например, у мамы - слон, у папы - крокодил, у ребенка - ёжик. Мама говорит: " Мой слон дружит с буквой "Х", потому, что у него есть хобот". Папа говорит: "А мой крокодил дружит с буквой "Р", потому, что живет в реке."
Ребенок говорит: "Мой ёжик дружит с буквой "И", потому, что у него иголки.

Литература:

Селиверстов В. И. Речевые игры с детьми. –М.: Академический проект, 2017. – 399 с. – (Мы и наши дети).





Спасибо за внимание!