



Картотека игр для детей с общим недоразвитием речи

В ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ К ШКОЛЕ ГРУППЕ

(составлена по рекомендациям учителя-логопеда
в соответствии с примерным календарно-тематическим
планированием в группе компенсирующей направленности ДОУ
для детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи)

Тема: «В огороде»

1. Игра «Посмотри и назови»

Оборудование: картинки с изображениями овощей - помидор, огурец, капуста, горох, перец, картофель, морковь, кабачок, баклажан, репа, свёкла, редька.

Ход игры: ведущий предлагает рассмотреть картинки, назвать предметы.

2. Игра «Назови цвет и форма»

Оборудование: картинки с изображениями овощей - помидор, огурец, капуста, горох, перец, картофель, морковь, кабачок, баклажан, репа, свёкла, редька.

Ход игры: ведущий предлагает выбрать любой овощ и назвать по цвету и по форме:

Например, ПОМИДОР красный и круглый, ОГУРЕЦ зелёный и овальный и т.д.

3. Игра с пальчиками «Капуста».

Ход игры: ведущий предлагает выполнить движения по тексту стихотворения.

Мы капусту рубим, рубим.

Мы капусту жмем, жмем.

Мы капусту солим, солим.

Мы капусту жмём, жмём.

Засолили плотно в кадку –

Всё теперь у нас в порядке!

(дети декламируют стихи и выполняют движения)

4. Игра «Составь предложение по образцу»

Оборудование: парные картинки – помидор – ведро, огурец – тарелка, картофель – ящик, репка – ведро, баклажан – чашка, редис – корзинка.

Ход игры: Ведущий предлагает рассмотреть парные картинки и составить предложения об овощах.

Образец: Я положу огурец на ...тарелку Я положу помидор в ... ведро.

5. Игра «Различай - называй»

Оборудование: парные картинки сходных по внешнему виду овощей – чеснок – лук, репка – редис – свёкла-редька, кабачок – баклажан.

Ход игры: Ведущий предлагает рассмотреть картинки с изображением овощей, разложить их парами по сходству внешнего вида.

6. Игра «Овощное лото»



Оборудование: парные картинки с изображением овощей.

Ход игры: Ведущий предлагает разобрать карточки-лото по игрокам. Далее правила игры как в игре «Лото».

7. Игра «Заготовки на зиму»

Оборудование: картинки с изображениями овощей - огурец, капуста, горох, картофель, морковь, кабачок, баклажан, свёкла, фасоль и т.д.

Ход игры: ведущий предлагает рассмотреть картинки и называть, как назвать салат и/или суп из овощей.

- Из картофеля – картофельный из лука - луковый
- Из фасоли – фасолевый из капусты - капустный
- Из свеклы – свекольный из моркови – морковный
- Из огурцов – огуречный из гороха – гороховый

8. Игра «В огороде у Матроскина»

Оборудование: изображение Матроскина и предметные картинки с изображением овощей.

Ход игры: ведущий предлагает рассмотреть и назвать, какие овощи выросли в огороде у Матроскина.

Образец: на грядке у Матроскина выросла морковь. На грядке у Матроскина вырос редис.

9. Игра «Сравни овощи и расскажи о них»

Оборудование: парные предметные картинки с изображением овощей – помидор, огурец; репка, кабачок; свёкла, баклажан; лук, морковь; картофель, редька.

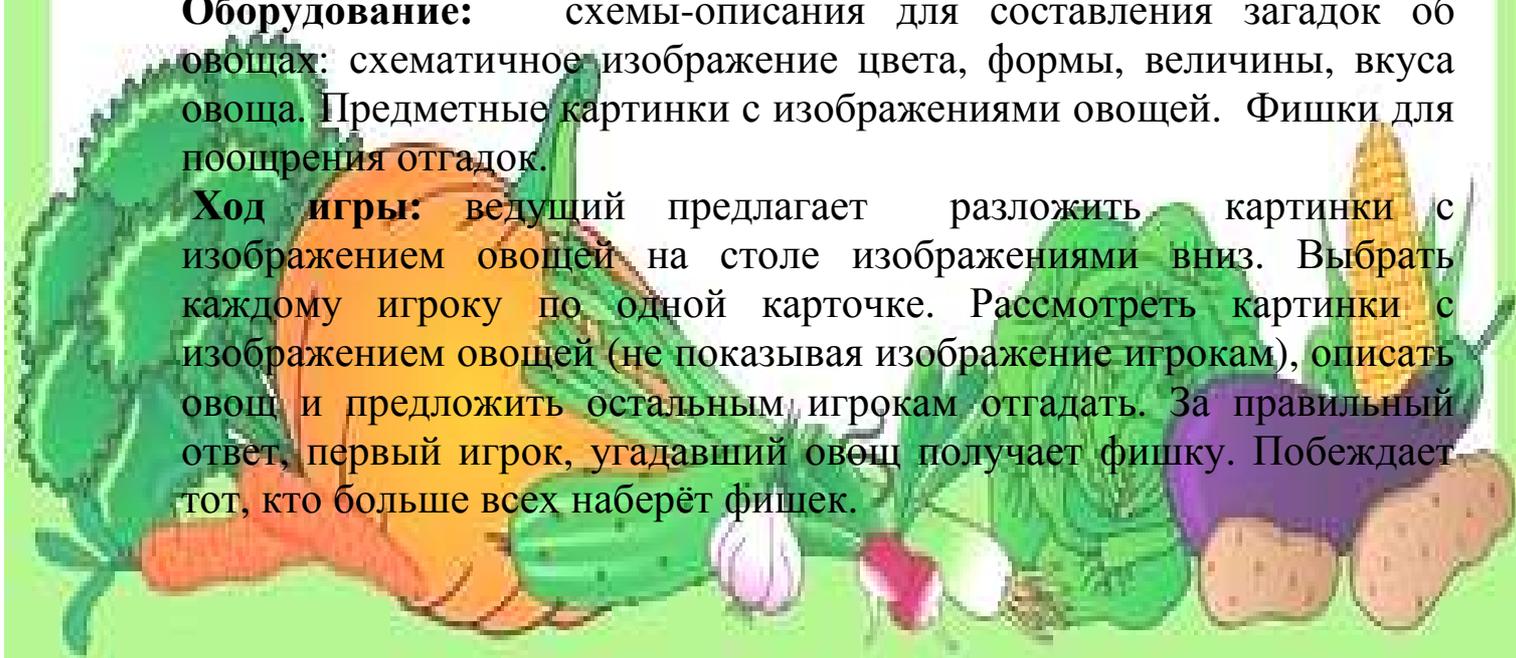
Ход игры: ведущий предлагает сравнить предметы, изображающие овощи и сравнить их по цвету и форме.

Образец: помидор красный, а огурец зелёный, помидор круглый, а огурец овальный, помидор мягкий, а огурец твёрдый.

10. Игра «Составь загадку об овощах»

Оборудование: схемы-описания для составления загадок об овощах: схематичное изображение цвета, формы, величины, вкуса овоща. Предметные картинки с изображениями овощей. Фишки для поощрения отгадок.

Ход игры: ведущий предлагает разложить картинки с изображением овощей на столе изображениями вниз. Выбрать каждому игроку по одной карточке. Рассмотреть картинки с изображением овощей (не показывая изображение игрокам), описать овощ и предложить остальным игрокам отгадать. За правильный ответ, первый игрок, угадавший овощ получает фишку. Побеждает тот, кто больше всех наберёт фишек.





Тема: «Что в корзинке?»

1. Игра «Назови фрукт»

Оборудование: игрушечная корзинка, предметные картинки (муляжи фруктов) с изображением фруктов.

Ход игры: ведущий показывает игрокам корзинку и предлагает припомнить и назвать, как можно больше фруктов.

Например: груша, яблоко, персик, мандарин, апельсин, абрикос, ананас, банан, слива.

2. Игра «Назови цвет и форма»

Оборудование: картинки с изображениями фруктов - груша, яблоко, персик, мандарин, апельсин, абрикос, ананас, банан, слива.

Ход игры: ведущий предлагает выбрать любой овощ и назвать по цвету и по форме:

Например, ЯБЛОКО красное и круглое, ГРУША зелёная и треугольная и т.д.

3. Игра «Составь предложение по образцу»

Оборудование: парные яблоки – ведро, виноград – тарелка, апельсины – ящик, груша – ведро, персики – чашка, абрикос – корзинка.

Ход игры: Ведущий предлагает рассмотреть парные картинки и составить предложения о фруктах.

Образец: Я положу виноград на ...тарелку Я положу яблоко в ... ведро.

4. Игра «Различай - называй»

Оборудование: парные картинки сходных по внешнему виду фруктов: яблоко – груша, персик – абрикос, мандарин – апельсин.

Ход игры: Ведущий предлагает рассмотреть картинки с изображением фруктов, разложить их парами по сходству внешнего вида.

5. Игра «Фруктовое лото»

Оборудование: парные картинки с изображением фруктов.

Ход игры: Ведущий предлагает разобрать карточки-лото по игрокам. Далее правила игры как в игре «Лото».

6. Игра «Заготовки на зиму»

Оборудование: картинки с изображениями фруктов - груша, яблоко, персик, мандарин, апельсин, абрикос, ананас, банан, слива и т.д.

Ход игры: ведущий предлагает рассмотреть картинки и называть, как назвать варенье/компот.

- Из яблок - яблочный
- Из мандаринов - мандариновый
- Из апельсинов - апельсиновый
- из персиков – персиковый
- из банана – банановый
- из абрикосов – абрикосовый

7. Игра «В саду у ёжика-садовода»

Оборудование: изображение ёжика и предметные картинки с изображением фруктов.

Ход игры: ведущий предлагает рассмотреть и назвать, какие фрукты выросли в саду у ёжика-садовника.

Образец: в саду у ёжика выросла груша. В саду у ёжика вырос мандарин.

8. Игра «Сравни фрукты и расскажи о них»

Оборудование: парные предметные картинки с изображением фруктов – яблоко, груша; виноград - апельсин; мандарин, банан; ананас, персик, слива, абрикос.

Ход игры: ведущий предлагает сравнить предметы, изображающие фрукты и сравнить их по цвету и форме.

Образец: яблоко красное, а груша зелёная, яблоко круглое, а груша треугольная, яблоко твёрдое, а груша мягкая.

9. Игра «Составь загадку о фруктах»

Оборудование: схемы-описания для составления загадок об фруктах: схематичное изображение цвета, формы, величины, вкуса фрукта. Предметные картинки с изображениями фруктов. Фишки для поощрения отгадок.

Ход игры: ведущий предлагает разложить картинки с изображением фруктов на столе изображениями вниз. Выбрать каждому игроку по одной карточке. Рассмотреть картинки с изображением фруктов (не показывая изображение игрокам), описать фрукт и предложить остальным игрокам отгадать. За правильный ответ, первый игрок, угадавший фрукт получает фишку. Побеждает тот, кто больше всех наберёт фишек.

10. Игра «Апельсин»

Ход игры: ведущий предлагает выполнить движения по тексту стихотворения.

Апельсин.

Мы делили апельсин.
Много нас, а он один.
Эта – долька – для ёжика.
Эта долька – для стрижа.
Эта долька – для утят.
Эта долька – для котят.

Эта долька – для бобра.
А для волка – кожура.
Он сердит на нас – Беда!!!
Разбегайтесь –
Кто куда!

Тема: «Собираем альбом с лесными ягодами»

1. Игра «Назови ягоду»

Оборудование: игрушечная корзинка, предметные картинки (муляжи ягод) с изображением фруктов.

Ход игры: ведущий показывает игрокам корзинку и куклу Машу (персонаж сказки «Маша и медведь») и предлагает припомнить и назвать, как можно больше ягод для Маши.

Например: клубника, земляника, вишня, черешня, рябина, калина, черника, голубика, ежевика, малина, смородина, крыжовник, клюква.

2. Игра «Назови цвет и форма»

Оборудование: картинки с изображениями фруктов - клубника, земляника, вишня, черешня, рябина, калина, черника, голубика, ежевика, малина, смородина, крыжовник, клюква

Ход игры: ведущий предлагает выбрать любой ягоду и назвать по цвету и по форме:

Например, КЛУБНИКА красная и круглая, СЛИВА зелёная и овальная и т.д.

3. Игра «Составь предложение по образцу»

Оборудование: парные слива – ведро, вишня – тарелка, черешни – ящик, малина – корзинка, смородина – чашка, ежевика – корзинка.

Ход игры: Ведущий предлагает рассмотреть парные картинки и составить предложения о ягодах.

Образец: Я положу вишню на ...тарелку Я положу сливы в ... ведро.

4. Игра «Различай - называй»

Оборудование: парные картинки сходных по внешнему виду ягод: малина – ежевика, клубника – земляника, черешня – вишня, черника - голубика.

Ход игры: Ведущий предлагает рассмотреть картинки с изображением фруктов, разложить их парами по сходству внешнего вида.

5. Игра «Ягодное лото»

Оборудование: парные картинки с изображением ягод.

Ход игры: Ведущий предлагает разобрать карточки-лото по игрокам. Далее правила игры как в игре «Лото».

6. Игра «Заготовки на зиму»





Оборудование: картинки с изображениями ягод - клубника, земляника, вишня, черешня, рябина, калина, черника, голубика, ежевика, малина, смородина, крыжовник, клюква и т.д.

Ход игры: ведущий предлагает рассмотреть картинки и называть, как назвать варенье/компот.

- Из клубники - клубничный из клюквы - клюквенный
- Из земляники - земляничный из черешни - черешневый
- Из ежевики – ежевичный из калины - калиновый

7. Игра «В саду у ёжика-садовода»

Оборудование: изображение ёжика и предметные картинки с изображением ягод.

Ход игры: ведущий предлагает рассмотреть и назвать, какие ягоды выросли в саду у ёжика-садовника.

Образец: в саду у ёжика выросла малина. В саду у ёжика созрел крыжовник.

8. Игра «Сравни ягоды и расскажи о них»

Оборудование: парные предметные картинки с изображением фруктов: клубника - смородина; клюква - крыжовник; ежевика – черешня, вишня – черная смородина, малина – рябина.

Ход игры: ведущий предлагает сравнить предметы, изображающие ягоды и сравнить их по цвету и форме.

Образец: клубника красная, крыжовник зелёный, крыжовник твёрдый, а клубника мягкая, клубника треугольная, крыжовник круглый.

9. Игра «Составь загадку о ягодах»

Оборудование: схемы-описания для составления загадок о ягодах: схематичное изображение цвета, формы, величины, вкуса ягоды. Предметные картинки с изображениями ягод. Фишки для поощрения отгадок.

Ход игры: ведущий предлагает разложить картинки с изображением ягод на столе изображениями вниз. Выбрать каждому игроку по одной карточке. Рассмотреть картинки с изображением ягод (не показывая изображение игрокам), описать ягоду и предложить остальным игрокам отгадать. За правильный ответ, первый игрок, угадавший ягоду, получает фишку. Побеждает тот, кто больше всех наберёт фишек.

10. Игра «Ягодное лукошко»

С веток ягоды снимаю *Действия выполнять по тексту.*

И в лукошко собираю.

Ягод - полное лукошко!





Я попробую немножко.
Я поем еще чуть-чуть –
Легче будет к дому путь.
А потом еще малинки.
Сколько ягодок в корзинке?
Раз, два, три, четыре, пять...
Снова буду собирать.

11. Игра «Угадай, какое слово распалось»

Ход игры: ведущий называет слово по отдельным слогам – один из игроков называет ягоду.

Например: КЛУБ, КА, НИ – КЛУБНИКА

- НИК, КРЫ, ЖОВ – КРЫЖОВНИК
- НА, МА, ЛИ – МАЛИНА
- НИ, ЧЕР, КА – ЧЕРНИКА
- ДИ, НА, СМО, РО – СМОРОДИНА
- НИ, КА, ЛЯ, ЗЕМ – ЗЕМЛЯНИКА

12. Игра «В саду – в лесу»

Оборудование: карточки с изображением ягод: клубника, земляника, вишня, черешня, рябина, калина, черника, голубика, ежевика, малина, смородина, крыжовник, клюква, картинки с изображением леса и сада.

Ход игры: ведущий предлагает разложить карточки с изображением ягод на две группы (первая – ягоды, которая растут в саду, вторая – ягоды растут в лесу). Игроки раскладывают ягоды, объясняют выбор.

13. Игра «Назови и прохлопай».

Оборудование: карточки с изображением ягод: клубника, земляника, вишня, черешня, рябина, калина, черника, голубика, ежевика, малина, смородина, крыжовник, клюква.

Ход игры: ведущий перемешивает карточки с изображениями ягод и предлагает игрокам выбрать по одной карточке. Прохлопать название ягоды по слогам.

Например, СМО-РО-ДИ-НА, Е-ЖЕ-ВИ-КА, КА-ЛИ-НА и т.д.

14. Игра «Посчитай ягоды у ёжика в корзинке»

Оборудование: изображение ёжика с корзинкой, карточки с ягодами разного количества (от одного до пяти).

Ход игры: посчитать ягоды в корзинке и назвать.

Образец: у ёжика пять смородин, две вишни, пять черешен и т.д.





Тема: «Что в корзинке?»

1. Игра «Один – много»

Оборудование: предметные картинки с изображением грибов: поганка, белый гриб (боровик), маслёнок, опята, лисичка, рыжик, мухомор, груздь, подосиновик, подберёзовик, шампиньон.

Ход игры: ведущий называет гриб в единственном числе, игрок во множественном.

Например, боровик – боровики, шампиньон – шампиньоны, рыжик – рыжики и т.д.

2. Игра «Различай - называй»

Оборудование: парные картинки сходных по внешнему виду грибов: лисичка – рыжик, маслёнок – опенок, подосиновик – подберёзовик.

Ход игры: Ведущий предлагает рассмотреть картинки с изображением грибов, разложить их парами по сходству внешнего вида.

3. Игра «Грибное лото»

Оборудование: парные картинки с изображением грибов.

Ход игры: Ведущий предлагает разобрать карточки-лото по игрокам. Далее правила игры как в игре «Лото».

4. Игра «Четвёртый лишний».

Ход игры: ведущий называет цепочки слов, игроки определяют и называют лишний предмет в каждой группе, объясняют почему.

- малина, рыжик, лисичка, мухомор; (ягода)
- рыжик, лисичка, мухомор, опёнок; (ядовитый)
- лисички, маслёнок, мухомор, опёнок; (во мн.ч.)
- малина, клубника, маслёнок, черника; (гриб)
- боровик, подберёзовик, рыжик, маслёнок; (цвет шляпки)
- лисичка, рыжик, маслёнок, подосиновик. (ж.р. – она).

5. Игра «Определи слоги в словах».

Ход игры: ведущий называет гриб, предлагает игрокам прохлопать название грибов по слогам.

Названия грибов: МУ-ХО-МОР О-ПЯ-ТА МАС-ЛЁ-НОК
ПО-ГАН-КА ЛИ-СИЧ-КА ГРУЗ-ДИ
РЫ-ЖИК ШАМ-ПИНЬ-ОН
ПОД-БЕ-РЁ-ЗО-ВИК ПО-ДО-СИ-НО-ВИК

5. Игра «Составь предложение о грибах».

Оборудование: корзинка с муляжами грибов (картинки с изображениями грибов)



Ход игры: ведущий предлагает игрокам выбрать по одному грибу из корзинки, составить о нём предложение.

Например: лисички – Лисички прячутся под колючими лапками ёлок. Мухомор – Крупный красный мухомор стоит на полянке.

6. Игра «Посчитай и назови»

Оборудование: карточки с изображениями грибов в разном количестве.

Ход игры: ведущий предлагает выбрать карточку с изображением грибов и написанной на карточке цифры (от 1 до 5), назвать количество грибов на карточке.

Например, пять опят, два мухомора, три шампиньона и т.д.

7. Игра «Сравни и расскажи»

Оборудование: парные карточки с изображениями грибов: рыжик – мухомор, лисичка – шампиньон, подосиновик – поганка, груздь – боровик, подберёзовик - маслёнок.

Ход игры: ведущий предлагает рассмотреть карточки с парными картинками и сравнить грибы по цвету и величине.

Например: у рыжика рыжая шляпка, а у мухомора красная, рыжик низкий, а мухомор высокий.

8. Игра «Отгадайте гриб по первому звуку»

Оборудование: картинки с изображениями грибов.

Ход игры: ведущий называет первый звук в названии гриба, игроки отгадывают и поднимают картинку с изображением гриба. Выигрывает тот, кто больше соберёт карточек с изображениями грибов.

Например: М –... мухомор, маслёнок; ЛЬ – лисичка и т.д.

9. Игра «Нет чего?»

Оборудование: картинки с изображениями грибов во множественном числе: поганки, боровики, маслята, опята, лисички, рыжики, мухоморы, грузди, подосиновики, подберёзовики, шампиньоны.

Ход игры: ведущий предлагает рассмотреть картинки и назвать предметы на них.

Например: это поганки – нет поганок, это рыжики – нет поганок, это опята – нет опят и т.д.





Тема: «Осень»

1. Игра «Составь словосочетания»

Оборудование: картинки с изображением предметов по теме «Осень»: лист, дождик, птицы, грибы, туча.

Ход игры: ведущий предлагает игрокам выбрать картинку и продолжить фразу.

Например: лист ...падает – лист падает, дождик ...моросит - дождь моросит, птицы ...улетают - птицы улетают и т.д.

2. Игра «Какой первый звук услышу в слове?»

Оборудование: картинки с изображением предметов по теме «Осень»: лист, дождик, птицы, грибы, туча.

Ход игры: Ведущий называет слово, игрок определяет первый звук в слове (обратите внимание, что согласный звук может звучать в слове твёрдо и мягко)

Например: осень - О, ветер - ВЬ, дождь - Д, слякоть - С, листопад - ЛЬ.

3. Игра «Листья»

Ход игры: ведущий предлагает прослушать стихотворение, запомнить слова и выполнить движения под текст стихотворения.

«Листья осенние тихо кружатся...»

Листья осенние тихо кружатся,

Листья нам под ноги тихо ложатся.

И под ногами шуршат, шелестят,

Словно опять улететь все хотят».

4. Игра «Что с собой в осенний лес возьмём?»

Оборудование: корзина, сачок, панамка, перчатки, кузовок, термос, компьютер, кукла, машинка, осенняя кепка, валенки.

Ход игры: Ведущий называет слова, игрок поднимает руки вверх, если слово, обозначающее предмет подходит для того, чтобы взять его с собой в осенний лес.

5. Игра «Кого я встречу в осеннем лесу?» (на закрепление знания о диких животных Средней полосы России)

Ход игры: ведущий предлагает назвать тех, кого можно встретить в осеннем лесу.

Например: лису, белку, ежа, кабана, оленя, медведя и т.д.

6. Игра «Подружи слова».

Ход игры: ведущий предлагает прослушать слова и «подружить» их, чтобы получилось предложение.

А) пришла, осень, в, золотая, лес – В лес пришла золотая осень.

Б) лесовичок, ребят, гости, в, пригласил – Лесовичок пригласил в гости ребят.

В) под, вырос, подберёзовик, берёзой – Под берёзой вырос подберёзовик.

Г) мухомор, полянке, на, красуется, нарядный – На полянке красуется нарядный мухомор.

7. Игра «Улетает – не улетает».

Оборудование: картинки с изображением птиц: синица, соловей, ласточка, журавль, воробей, ворона, сорока, аист, цапля, лебедь, сова.

Ход игры: ведущий предлагает из названных птиц выбрать только тех, кто не улетает от нас в теплые края осенью.

8. Игра «Осеннее лото»

Оборудование: парные картинки с изображением овощей.

Ход игры: Ведущий предлагает разобрать карточки-лото по игрокам. Далее правила игры как в игре «Лото».

9. Игра «Подбери признак»

Оборудование: картинки с изображением предметов по теме «Осень» - лист, дождик, птицы, грибы, туча.

Ход игры: ведущий предлагает выбрать по одному предмету и подобрать к нему 3-5 признаков.

Например: лист – осенний, мокрый, жёлтый, кленовый, мелкий; туча – тёмная, большая, тяжелая, осенняя, дождевая и т.д.

10. Игра «Братья-месяцы»

Оборудование: человечки, таблички с написанными на них месяцами года: сентябрь, октябрь, ноябрь.

Ход игры: ведущий предлагает назвать месяцы осени, прикрепить названия осенних месяцев к человечкам. Расставить их по порядку, в соответствии с месяцами осени. Запомнить порядок осенних месяцев.

11. Игра «Помоги осенним человечкам»

Оборудование: человечки, таблички с написанными на них месяцами года: сентябрь, октябрь, ноябрь; предметные картинки с изображением разных предметов и природных явлений: дождь, листопад, грибы, лужа, тучи, улетающие птицы, первые заморозки, осенние цветы и т.д.

Ход игры: ведущий предлагает распределить предметные картинки и картинки с изображением природных явлений между человечками



Тема: «Дом и его части»



1. Игра «Посмотри и назови»

Оборудование: игрушечный домик (домик, выполненный из конструктора, нарисованный и т.д.)

Ход игры: ведущий предлагает рассмотреть домик и назвать его части.

2. Игра «Что это, где это?»

Оборудование: картинки с изображением частей дома - фундамент, подвал, стены, окна, дверь, чердак, крыша, труба.

Ход игры: ведущий предлагает разобрать карточки с изображением частей дома. Затем называет слово, обозначающее часть дома, тот игрок, чьё слово названо рассказывает, где эта часть находится и для чего нужна.

Образец: это подвал, нужен для хранения разных вещей. Находится под домом.

3. Игра «Строители»

Оборудование: картинки с частями дома: фундамент, подвал, стены, окна, дверь, чердак, крыша, труба; контурное изображение дома.

Ход игры: ведущий предлагает игрокам назвать части дома и наложить их на изображение дома, там, где они должны быть расположены.

4. Игра «Кто поможет строить дом?»

Оборудование: картинки с изображением людей разных профессий: крановщик, водитель, продавец, каменщик, швея, плотник, маляр, электрик, стекольщик, штукатур, бульдозерист.

Ход игры: ведущий предлагает рассмотреть картинки с изображениями людей разных профессий и отобрать тех, кто помогает в строительстве дома.

5. Игра «Три поросёнка»

Оборудование: изображения (игрушечные) три поросёнка, карточки с изображениями разных материалов для строительства дома: бетон, железо, кирпич, блоки.

Ход игры: ведущий предлагает игрокам помочь поросёнкам построить дом, определить, материал, назвать дом по материалу.





6. Игра «Чей это дом?»

Оборудование: картинки с изображениями индейца, крестьянина, чукчи, кочевника, эскимоса и разных жилищ: иглу, юрты, вигвама, избы, хаты, чумы.

Ход игры: ведущий предлагает расселить человечков по их домикам.

Образец: индеец живёт в вигваме, крестьянин живёт в избе и т.д.

7. Игра «Кто, где живёт?» (пазлы)

Оборудование: пазлы с изображением животных и их жилищ: собака – будка, пчела – улей, корова – коровник, лошадь – конюшня, паук – паутина, петух – курятник, лиса – нора, белка – дупло, сова – дупло, медведь – берлога, ворона – гнездо.

Ход игры: ведущий предлагает рассмотреть пазлы с изображением животных, птиц и насекомых и изображения их жилищ. Подобрать каждому его дом.

Образец: ворона живёт в гнезде, лиса живёт в норе и т.д.

8. Игра «Посчитай и назови»

Оборудование: домики разной высоты и цвета.

Ход игры: ведущий предлагает рассмотреть домики и определить сколько домов.

Варианты игры: можно считать не только дома, но также и их части.

Образец: было два окна, стало шесть окон; была одна дверь. Стало две двери и т.д.

9. Игра «Зимовье зверей».

Оборудование: картинки с изображениями героев сказки «Зимовье зверей», сюжетные картинки к сказке.

Ход игры: ведущий предлагает игрокам разобрать всех героев сказки. Рассказать, кто, что делал при строительстве зимовья.

10. Игра «Найди и исправь ошибку»

Ход игры: ведущий предлагает послушать предложения и найти ошибку, затем исправить предложения.

Примерные предложения: пчела живёт в будке, собака живёт в коровнике, сова живёт в улье, корова живёт в дупле, лиса живёт в берлога, медведь живёт в гнезде, ворона живёт в норе.





Тема: «Мебель»

1. Игра «Посмотри и назови»

Оборудование: игрушечная мебель (картинки с изображением мебели) - шкаф, стол, стул, полка, диван, кровать, кресло, тумба, комод, прихожая, вешалка.

Ход игры: ведущий предлагает рассмотреть игрушечную мебель (предметные картинки с изображением мебели) и назвать её.

2. Игра «Что для чего?».

Оборудование: игрушечная мебель (картинки с изображением мебели)

Ход игры: ведущий расставляет мебель по порядку и предлагает бросить кубик и припомнить, для чего нужен каждый предмет мебели.

Например, письменный стол - стол для письма, кухонный стол - стол для приготовления и приёма пищи и т.д.

3. Игра «Из чего изготовлен?»

Оборудование: игрушечная мебель из разного материала: пластмассы, дерева, глины, стекла и т.д.

Ход игры: ведущий расставляет игрушечную мебель и предлагает игрокам выбирать предметы мебели. Затем назвать материал, из которого изготовлена мебель.

Например, из дерева - стол деревянный, из пластмассы - кресло пластмассовое и т.д..

4. Игра «4 лишний».

Ход игры: ведущий называет предметы, игроки определяют лишний, объясняет, почему.

А) полка, шкаф, зеркало, стул.

Б) шторы, кровать, диван, кресло.

В) диван, табурет, стул, ковёр.

Г) дверь, полка, комод, вешалка.

5. Игра «Много мебели в квартире»

Ход игры: ведущий предлагает разучить текст и движения пальчиков гимнастики.

Раз, два, три, четыре

(загибают пальчики, начиная с большого)

Много мебели в квартире.

(сжимают и разжимают кулачки)

В шкаф повесим мы рубашку,

(загибают пальчики, начиная с большого)

А в буфет поставим чашку.



Чтобы ножки отдохнули,
Посидим чуть-чуть на стуле.

А когда мы крепко спали,
На кровати мы лежали.

А потом вдвоём с котом
Посидели за столом.

6. Игра «Различай - называй»

Оборудование: парные картинки с изображением мебели, сходных по внешнему виду: диван - софа, стул – табурет, стул – кресло, кресло – диван, шкаф – буфет, полка – комод, шкаф – комод.

Ход игры: Ведущий предлагает рассмотреть картинки с изображением мебели, разложить их парами по сходству внешнего вида и назвать их.

7. Игра «Мебельное лото»

Оборудование: парные картинки с изображением мебели.

Ход игры: Ведущий предлагает разобрать карточки-лото по игрокам. Далее правила игры как в игре «Лото».

8. Игра « В мебельном магазине».

Оборудование: картинки с изображением мебели (игрушечная мебель).

Ход игры: ведущий предлагает детям бросить кубик и распределить роли между игроками: продавец магазина, покупатели. Затем разыгрывается игровая ситуация «Мебельный магазин» - продавец предлагает мебель. Покупатели рассказывают продавцу о том, какую мебель они хотели бы купить.

9. Игра «Новоселье»

Оборудование: картинки с изображением мебели (игрушечная мебель).

Ход игры: ведущий предлагает игрокам выбрать мебель на новоселье и расставить её в новой квартире.

Например: мы купили новый диван и поставили его в гостиной. Мы купили кухонный стол и поставили его на кухне и т.д.

10. Игра «Что где стоит?»

Оборудование: картинки с изображением мебели (игрушечная мебель). Сюжетные картинки с изображением разных комнат

Ход игры: ведущий предлагает расставить игрушечную мебель в кукольном домике (картинки разложить на игровых полях – сюжетных картинках с изображением разных комнат и сказать, что, где находится.

Например, справа от стола стоит стул, около дивана стоит кресло и т.д.

Тема: «Бытовые приборы»

1. Игра «Назови бытовые приборы»

Оборудование: предметные картинки с изображением бытовых приборов.

Ход игры: ведущий показывает игрокам картинки с изображением бытовых приборов и предлагает припомнить и назвать.

Например: электроплита, плита, электрочайник, стиральная машина, микроволновая печь, миксер, утюг, фен, пылесос, холодильник, телефон, магнитофон.

2. Игра «Составь предложение по образцу»

Оборудование: парные картинки стиральная машина – белье, электрическая плита – кастрюля, утюг – рубашка, пылесос – ковёр, холодильник – молоко, микроволновая печь – мясо.

Ход игры: Ведущий предлагает рассмотреть парные картинки и составить предложения о бытовых приборах.

Образец: Я положу мясо в микроволновую печь, Я поглажу рубашку утюгом.

3. Игра «Лото»

Оборудование: карточки-лото с изображением бытовых приборов.

Ход игры: Ведущий предлагает разобрать карточки-лото по игрокам. Далее правила игры как в игре «Лото».

4. Игра «Составь загадку о бытовом приборе»

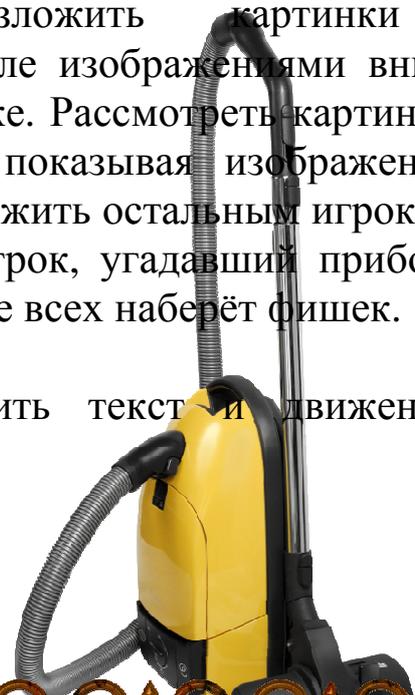
Оборудование: схемы-описания для составления загадок о бытовых приборах: схематичное изображение цвета, формы, величины, частей и назначения. Предметные картинки с изображениями бытовых приборов. Фишки для поощрения отгадок.

Ход игры: ведущий предлагает разложить картинки с изображением бытовых приборов на столе изображениями вниз. Выбрать каждому игроку по одной карточке. Рассмотреть картинки с изображением бытового прибора (не показывая изображение игрокам), описать бытовой прибор и предложить остальным игрокам отгадать. За правильный ответ, первый игрок, угадавший прибор, получает фишку. Побеждает тот, кто больше всех наберёт фишек.

5. Игра «Есть помощники у нас»

Ход игры: ведущий предлагает разучить текст и движения физминутки.

Есть помощники у нас,
Не бросают в трудный час.
Если мама вся в заботах,
Мы беремся за работу.



Вот по просьбе «Помоги!»
Гладим платья, гладим брюки,
Все умеют наши руки.
Громко пылесос шумит.
Наш ковер, как снег блестит.
Про бельё мы не забыли,
Постирали, прокрутили.
А потом прополоскали,
Наши руки не устали.

6. Игра «Что для чего?»

Ход игры: ведущий называет бытовой прибор, игрок подбирает действия.

Утюгом – гладят	блендером – взбивают
Феном – сушат	пылесосом – пылесосят
В чайнике – кипятят	на электроплите – готовят
В холодильнике – хранят	по телефону – звонят

7. Игра «Построй предложения».

Ход игры: ведущий предлагает послушать слова и составить по ним предложения:

Например: стиральная машина – мама – рубашка Мама стирает в стиральной машине рубашку.

Примерные слова для предложений:

Утюг – папа - брюки
Бабушка – холодильник – молоко
Дедушка – электрический чайник – стол
Телефон – мальчик – мальчик
Телевизор – мама – диван
Пылесос – папа - ковёр

8. Игра «Подбери признак к предмету».

Ход игры: ведущий называет бытовой прибор, предлагает игрокам назвать 5 признаков.

Например: электрическая плита – прямоугольная, высокая, горячая, чистая, блестящая.

(аналогично остальные бытовые приборы)

9. Игра «Посчитай приборы в магазине»

Оборудование: игрушечные бытовые приборы (картинки с изображениями бытовых приборов)

Ход игры: ведущий называет число и показывает на любой бытовой прибор, игроки называют, сколько и каких приборов получится.

Например, два ... чайника – два чайника, пять ... фенов - пять фенов и т.д.



Тема: «Посуда»

1. Игра «Федорина посуда»

Оборудование: игрушечная посуда (картинки с изображением посуды)

Ход игры: ведущий предлагает игрокам назвать посуду у Федоры.

2. Игра «Без чего осталась Федора?»

Оборудование: игрушка Федора и игрушечная посуда.

Ход игры: ведущий предлагает игрокам рассмотреть игрушечную посуду. Затем убирает по одному из предметов посуды и просит игроков определить, что пропало у Федоры. За каждый правильный ответ игроки получают фишки. Выигрывает тот, кто наберёт больше всех фишек.

3. Игра «Закончи предложения»

Ход игры: ведущий предлагает игрокам послушать начало предложения и закончить его. При правильном ответе игрок получает фишку, и ход переходит к другому игроку.

Примерные предложения:

Чайник стоит столе

Сковорода стоит ...плите

Рыбу жарят ...на сковороде

Суп варят ...в кастрюле

Чай налили ...из чайника

Компот разлили по ...чашкам

4. Игра «Что без чего?»

Оборудование: картинки с изображением посуды без каких-либо деталей: кастрюля без ручки, чайник без носика, тарелка без дна, чайная чашка без ручки, самовар без краника и т.д.

Ход игры: ведущий предлагает рассмотреть картинки с изображением посуды и предлагает игрокам определить, что без чего.

5. Игра «Что для чего?»

Оборудование: игрушечная посуда (картинки с изображением посуды)

Ход игры: ведущий расставляет посуду по порядку и предлагает бросить кубик и припомнить, для чего нужен каждый предмет посуды.

Например, кастрюля нужна, чтобы что-то отваривать, сковорода нужна для того, чтобы что-то поджаривать и т.д.



6. Игра «Из чего изготовлены?»

Оборудование: игрушечная посуда из разного материала: пластмассы, дерева, глины, стекла и т.д.

Ход игры: ведущий расставляет игрушечную посуду и предлагает игрокам выбирать по одному из предметов. Затем назвать материал, из которого изготовлена посуда.

Например, из дерева – миска деревянная, из пластмассы – чайник пластмассовый, из стекла – чашка стеклянная и т.д.

7. Игра «4 лишней».

Ход игры: ведущий называет предметы, игроки определяют лишний, объясняет, почему.

А) чайник, тарелка, зеркало, стакан.

Б) шторы, вилка, чашка, сковорода.

В) стакан, тарелка, стул, кастрюля.

Г) самовар, чайник, миска, вешалка.

8. Игра «Различай - называй»

Оборудование: парные картинки с изображением посуды, сходных по внешнему виду: кастрюля – супница, миска – чашка, стакан – чашка, тарелка – блюдце, самовар – чайник, чайник – молочник, сахарница – супница, салатник – тарелка.

Ход игры: Ведущий предлагает игрокам рассмотреть картинки с изображением посуды, разложить их парами по сходству внешнего вида и назвать их.

9. Игра «Лото для Федоры»

Оборудование: парные картинки с изображением посуды.

Ход игры: Ведущий предлагает разобрать карточки-лото по игрокам. Далее правила игры как в игре «Лото».

10. Игра «Посудный магазин».

Оборудование: картинки с изображением посуды (игрушечная посуда).

Ход игры: ведущий предлагает детям бросить кубик и распределить роли между игроками: продавец магазина, покупатели. Затем разыгрывается игровая ситуация «Посудный магазин» - продавец предлагает посуду. Покупатели рассказывают продавцу о том, какую посуду они хотели бы купить.

11. Игра «Посчитай и назови».

Оборудование: карточки с предметными картинками с изображением посуды и написанной цифрой.

Ход игры: ведущий предлагает посчитать посуду.



Содержание:

1. «Овощи»
2. «Фрукты»
3. «Ягоды»
4. «Грибы»
5. «Осень»
6. «Дом и части»
7. «Мебель»
8. «Бытовые приборы»
9. «Посуда»