

Игра «Звуковые шапочки»

Цель: Развивать навыки звукового анализа. Учить составлять прямые и обратные слоги.
Ход: В игре принимают участие 2 ребенка. Они выбирают себе шапочки жука и гуся. На полу разложены вырезанные из цветной бумаги листочки и цветочки. На них написаны буквы, обозначающие гласные звуки. По инструкции педагога «Солнышко просыпается» дети двигаются по комнате, изображая жужжание жука и шипение гуся. По сигналу педагога дети останавливаются на листочках и цветочках, произнося по очереди слоги со своими звуками. Например: Жук остановился на цветке с буквой «А», ребенок произносит слог «Жа».

Игра «Закончи слово»

Цель: Развивать умение детей делить слова на слоги.
Ход: Дети стоят в кругу. Педагог с мячом в центре: «Дети, сейчас вы будете заканчивать начатое мною слово. Я брошу мяч любому из вас и назову начало слова, а вы должны бросить мне мяч обратно и сказать его конец (кош – ка, гла – за).

Игра «Угадай слово»

Цель: Развивать умение детей делить слова на слоги.
Ход: Педагог предлагает детям отгадать слова, при этом отстукивает 2 раза. Дети подбирают слова с заданным количеством слогов. За правильный ответ ребенок получает фишку.

Игра «Сплетем венок из предложений»

Цель: Упражнять детей в составлении предложений, объединенных тематически, воспитывать речевое внимание.
Ход: Воспитатель произносит предложение. Дети называют последнее слово и с ним же придумывают новое предложение. Например, Сережа читает книгу. Книга лежит на столе.

Игра «Назови слова, в которых второй звук гласный (согласный)»

Цель: Закреплять навыки звукового анализа слова, упражнять в различении гласных и согласных звуков, активизировать словарь.

Ход: Педагог предлагает детям вспомнить слова, у которых второй звук гласный или согласный. Дети соревнуются по рядам. Выигрывает тот ряд, который больше придумал слов.

Игра «Волшебные кубики»

Цель: Закреплять умение детей определять место звука в слове, производит фонематический анализ и синтез слова, развивать слуховую и зрительную память, а также зрительное восприятие.

Материал: Кубики на каждой грани которых изображены знакомые детям предметы.

Ход: Ребенку предлагают собрать какое – ни будь слово, например, «слон». Обращают внимание на первые звуки слов – названий предметов. Ребенок сначала находит кубик, на одной из граней которого изображен предмет, чье название начинается со звука [с]. Затем ищет на гранях следующего кубика изображение предмета, в названии которого первый звук - [л], [о], [н].

Игра «Веселый поезд»

Цель: Совершенствовать навык звукового анализа, закреплять умение детей определять количество звуков в слове.

Материал: У каждого ребенка в руках предметная картинка – билет.

Ход: Воспитатель каждому ребенку предлагает определить количество звуков в его слове и положить картинку в нужный вагон, соответствующий количеству звуков в слове (сколько окошечек, столько звуков).

Игра «Нужные знаки»

Цель: Развивать речевой аппарат детей, отрабатывать дикцию, закреплять способы обозначения предложений.

Ход: Воспитатель называет предложение. Дети определяют, с какой интонацией оно было произнесено, в соответствии с этим поднимают карточку с нужным знаком.

Игра «Найди братца»

Цель: Закреплять умение детей определять первый звук в слове, различать твердые и мягкие согласные звуки.

Материал: Предметные картинки.

Ход: Воспитатель выставляет предметные картинки в один ряд. Дети должны разложить картинки в два ряда. Во втором ряду должны быть картинки такие, чтобы первые звуки слов были братцами первых звуков слов первого ряда.

Например: Бабочка, первый звук [б]. Положу белку, первый звук в этом слове [б'], [б] и [б'] – братцы. Дети по очереди подходят, называют предметы, первые звуки слов и если правильно подобрали пару, подставляют картинку под верхний ряд.

Игра «Красный – белый»

Цель: Продолжать учить детей интонационно выделять любой звук из слова и определять его место в слове.

Материал: У каждого ребенка красный и белый кружки.

Ход: Воспитатель называет слова, если в слове дети услышали звук [с], то поднимают красный кружок, если заданного звука нет – белый. Звуки: [ф], [ш], [щ'].

Игра «Кто как разговаривает?»

Цель: расширение словарного запаса, развитие быстроты реакции.

Ход: педагог поочерёдно бросает мяч детям, называя животных. Дети, возвращая мяч, должны ответить, как-то или иное животное подаёт голос: Корова мычит Тигр рычит Змея шипит Комар пищит Собака лает Волк воет Утка крикает Свинья хрюкает
Вариант 2. Логопед бросает мяч и спрашивает: «Кто рычит?», «А кто мычит?», «Кто лает?», «Кто кукует?».

Игра «Найдите, что опишу»

Цель: развивать умение искать растение по описанию.

Ход игры: Педагог описывает растение, называя его самые характерные признаки. Кто первым определит растение, получает фишку.

Игра «Кто где живёт?»

Цель: закрепление знания детей о жилищах животных, насекомых. Закрепление употребления в речи детей грамматической формы предложного падежа с предлогом «в».

Ход: Бросая мяч поочередно каждому ребёнку, педагог задаёт вопрос, а ребёнок, возвращая мяч, отвечает.

Вариант 1. педагог:

– Дети: Кто живёт в дупле? - Белка.
Кто живёт в скворечнике? - Скворцы. Кто живёт в гнезде?
- Птицы.

Кто живёт в будке? - Собака. Кто живёт в улье? - Пчёлы

Кто живёт в норе? - Лиса.

Кто живёт в логове? - Волк.

Кто живёт в берлоге? - Медведь.

Вариант 2. педагог:

- Дети: Где живёт медведь? - в берлоге. Где живёт волк? в логове.

Вариант 3. Работа над правильной конструкцией предложения. Детям предлагается дать полный ответ: «Медведь живёт в берлоге».

Игра «Подскажи словечко»

Цель: развитие мышления, быстроты реакции.

Ход: педагог, бросая мяч поочередно каждому ребёнку, спрашивает:

– Ворона каркает, а сорока?

Ребёнок, возвращая мяч, должен ответить:

– Сорока стрекочет. Примеры вопросов:

– Сова летает, а кролик?

– Корова ест сено, а лиса?

– Крот роет норки, а сорока?

– Петух кукарекает, а курица?

– Лягушка квакает, а лошадь?

– У коровы телёнок, а у овцы?

– У медвежонка мама медведица, а у бельчонка?

Игра «Что происходит в природе?»

Цель: закрепление употребления в речи глаголов, согласования слов в предложении.

Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, задаёт вопрос, а ребёнок, возвращая мяч, должен на заданный вопрос ответить.

Игру желательно проводить по темам. Пример: Тема «Весна»

педагог: - Дети:

Солнце – что делает? - Светит, греет.

Ручьи – что делают? - Бегут, журчат.

Снег – что делает? - Темнеет, тает.

Птицы – что делают? - Прилетают, выют гнёзда, поёт песни.

Капель – что делает? - Звенит, капает.

Медведь – что делает? - Просыпается, вылезает из берлоги.

Игра «Что звучит?»

Цель: развитие слухового внимания и наблюдательности.

Ход: педагог за ширмой играет на различных музыкальных инструментах (бубен, колокольчик, деревянные ложки). Дети должны отгадать что звучит.

Игра «Кто как передвигается?»

Цель: обогащение глагольного словаря детей, развитие мышления, внимания, воображения, ловкости.

Ход: педагог, бросая мяч каждому ребёнку, называет какое-либо животное, а ребёнок, возвращая мяч, произносит глагол, который можно отнести к названному животному.

педагог: - Дети:

Собака - стоит, сидит, лежит, идёт, спит, лает, служит (кошка, мышка...)

Игра «Горячий – холодный»

Цель: закрепление в представлении и словаре ребёнка противоположных признаков предметов или слов-антонимов.

Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, произносит одно прилагательное, а ребёнок, возвращая мяч, называет другое – с противоположным значением.

педагог: - Дети:

Горячий – холодный, Хороший – плохой, Умный – глупый, Весёлый – грустный, Острый – тупой, Гладкий – шероховатый.

Игра «Кто может совершать эти действия?»

Цель: активизация глагольного словаря детей, развитие воображения, памяти, ловкости.

Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, называет глагол, а ребёнок, возвращая мяч, называет существительное, подходящее к названному глаголу

Педагог: - Дети:

Идёт - человек, животное, поезд, пароход, дождь...

Бежит - ручей, время, животное, человек, дорога...

Летит - птица, бабочка, стрекоза, муха, жук, самолёт...

Плывёт - рыба, кит, дельфин, лодка, корабль, человек...

Игра «Из чего сделано?»

Цель: закрепление в речи детей употребления относительных прилагательных и способов их образования.

Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, говорит: «Сапоги из кожи», а ребёнок, возвращая мяч, отвечает: «Кожаные».

Педагог: - Дети:

Рукавички из меха – меховые

Таз из меди – медный

Ваза из хрусталя - хрустальная

Рукавички из шерсти – шерстяные.

Игра «Кто кем был?»

Цель: развитие мышления, расширение словаря, закрепление падежных окончаний.

Ход: педагог, бросая мяч кому-либо из детей, называет предмет или животное, а ребёнок, возвращая мяч логопеду, отвечает на вопрос, кем (чем) был раньше названный объект:

Цыплёнок – яйцом

Хлеб – мукой

Лошадь – жеребёнком

Шкаф – доской

Корова – телёнком

Велосипед – железом

Дуб – желудем

Рубашка – тканью

Рыба – икринкой

Ботинки – кожей

Яблоня – семечкой

Дом – кирпичом

Лягушка – головастиком

Сильный – слабым

Бабочка – гусеницей

Взрослый – ребёнком

Игра «Что бывает осенью?»

Цель: учить временам года, их последовательности и основным признакам.

Ход: на столе лежат вперемешку картинки с изображением различных сезонных явлений (идёт снег, цветущий луг, осенний лес, люди в плащах и с зонтами). Ребёнок выбирает картинки, где изображены только осенние явления и называет их.

Игра «Лови да бросай – цвета называй»

Цель: подбор существительных к прилагательному, обозначающему цвет. Закрепление названий основных цветов, развитие воображения у детей. *Ход:* педагог, бросая мяч ребёнку, называет прилагательное, обозначающее цвет, а ребёнок, возвращая мяч, называет существительное, подходящее к данному прилагательному.

педагог: - Дети:

Красный - мак, огонь, флаг

Оранжевый - апельсин, морковь, заря

Жёлтый - цыплёнок, солнце, репа

Зелёный - огурец, трава, лес

Голубой - небо, лёд, незабудки; Синий - колокольчик, море, небо; Фиолетовый - слива, сирень, сумерки.

Игра «Чья голова?»

Цель: расширение словаря детей за счёт употребления притяжательных прилагательных.

Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, говорит: «У вороны голова...», а ребёнок, бросая мяч обратно, заканчивает: «...воронья».

Например,

У рыси голова – рысья

У рыбы – рыба

У кошки – кошачья

У сороки – сорочья

У лошади – лошадиная

У орла – орлиная

Игра «Четвёртый лишний»

Цель: закрепление умения детей выделять общий признак в словах, развивать способность к обобщению.

Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, называет четыре слова и просит определить, какое слово лишнее.

Например: голубой, красный, зелёный, спелый.

Кабачок, огурец, тыква, лимон.

Пасмурно, ненастно, хмуро, ясно.

Игра «Один – много»

Цель: закрепление в речи детей различных типов окончаний имён существительных.

Ход: педагог бросает мяч детям, называя имена существительные в единственном числе. Дети бросают мяч обратно, называя существительные во множественном числе.

Пример, Стол – столы стул – стулья

Гора – горы лист – листья

Дом – дома носок – носки

Глаз – глаза кусок – куски

День – дни прыжок – прыжки

Сон – сны гусёнок – гусята

Лоб – лбы тигрёнок – тигрят.

Игра «Подбери признаки»

Цель: активизация глагольного словаря.

Ход: педагог задаёт вопрос «Что умеют делать белки?»

Дети отвечают на вопрос и находят картинку к заданному вопросу. Примерные ответы: Белки умеют прыгать с сучка на сучок. Белки умеют делать тёплые гнёзда.

Игра «Животные и их детёныши»

Цель: закрепление в речи детей названий детёнышей животных, закрепление навыков словообразования, развитие ловкости, внимания, памяти.

Ход: бросая мяч ребёнку, педагог называет какое-либо животное, а ребёнок, возвращая мяч, называет детёныша этого животного.

Слова скомпонованы в три группы по способу их образования. Третья группа требует запоминания названий детёнышей.

Группа 1. У тигра – тигрёнок, у льва – львёнок, у слона – слонёнок, у оленя – оленёнок, у лося – лосёнок, у лисы – лисёнок.

Группа 2. У медведя – медвежонок, у верблюда – верблюжонок, у зайца – зайчонок, у кролика – крольчонок, у белки – бельчонок.

Группа 3. У коровы – телёнок, у лошади – жеребёнок, у свиньи – поросёнок, у овцы – ягнёнок, у курицы – цыплёнок, у собаки – щенок.

Игра «Что бывает круглым?»

Цель: расширение словаря детей за счёт прилагательных, развитие воображения, памяти, ловкости.

Ход: педагог, бросая мяч детям, задаёт вопрос, ребёнок, поймавший мяч, должен на него ответить и вернуть мяч.

– Что бывает круглым? (мяч, шар, колесо, солнце, луна, вишня, яблоко...)

– Что бывает длинным? (дорога, река, верёвка, лента, шнур, нитка...)

– Что бывает высоким? (гора, дерево, скала, человек, столб, дом, шкаф...)

– Что бывает колючим? (ёж, роза, кактус, иголки, ёлка, проволока...)

Игра «Наоборот»

Цель: развивать у детей сообразительность, быстроту мышления.

Ход игры: Воспитатель называет слово, а дети должны назвать противоположное. (Далеко – близко, верхний – нижний).

Игра «Природа и человек»

Цель: систематизировать знания детей о том, что создано человеком, а что дает человеку природа.

Ход игры: «Что сделано человеком?» – спрашивает воспитатель и передает одному из играющих какой-либо предмет (или бросает мяч). Ребенок отвечает и передает мяч или предмет рядом стоящему ребенку, и так по всему кругу. После завершения круга воспитатель задает новый вопрос: «Что создано природой?» Игра повторяется по новому кругу; ребенок, не сумевший ответить, выходит за круг и пропускает его, если же придумает и назовет слово, то снова принимается в игру.

Игра «Назови растение с нужным звуком».

Цель: развивать у детей фонематический слух, быстроту мышления.

Ход игры: Воспитатель говорит: «Придумайте растения, название которых начинается со звука «А», «К», «...». Кто больше назовет, тот и выиграл.

Игра «Назови три предмета»

Цель: упражнять детей в классификации предметов.

Ход игры: Какие предметы можно назвать одним словом: цветы, птицы и ...

«Цветы!» – произносит педагог и после небольшой паузы бросает мяч ребенку. Тот отвечает: «Ромашка, роза, василек».

Игра «Добавь слог»

Цель: развивать фонематический слух, быстроту мышления.

Ход игры: Воспитатель называет один слог и бросает мяч. Поймавший его должен дополнить, чтобы получилось слово, например, ма – ма, кни – га.

Дополнивший слово бросает мяч воспитателю.

Игра «Скажи по-другому»

Цель: учить детей подбирать синоним – слово, близкое по значению.

Ход игры: Воспитатель говорит, что в этой игре дети должны будут вспомнить слова, похожие по смыслу на то слово, которое он назовет.

Игра «Мое облако»

Цель: развитие воображения, эмоциональной сферы, образного восприятия природы (игра также выполняет роль релаксационной паузы).

Ход игры: Дети удобно устраиваются на полянке, травке, успокаиваются и закрывают глаза.

Задание. Представить себе отдых на поляне. Звучат голоса птиц, пахнет травами и цветами, по небу плывут облака. Нужно выбрать облако на небе и сказать, на что оно похоже, рассказать о нем.

Игра «Найди листок, как на дереве»

Цель: учить классифицировать растения по определенному признаку.

Ход игры: Воспитатель делит группу детей на несколько подгрупп. Каждой предлагает хорошо рассмотреть листья на одном из деревьев, а потом найти такие же на земле. Педагог говорит: «Давайте посмотрим, какая команда быстрее найдет нужные листья». Дети начинают поиски. Члены каждой команды, выполнив задание, собираются около дерева, листья которого они искали. Выигрывает та команда, которая соберется возле дерева первой, или та, которая соберет больше листьев.

Игра «Закончи предложение»

Цели: учить понимать причинные связи между явлениями; упражнять в правильном выборе слов.

Ход игры: Воспитатель начинает предложение: «Я надела теплую шубу, потому что...», «Дети надели панамы потому что...», «Идет сильный снег потому, что наступила...».

Игра «Не ошибись»

Цели: развивать быстроту мышления; закрепить знания детей о том, что они делают в разное время суток.

Ход игры: Воспитатель называет разные части суток или действия детей. А дети должны ответить одним словом: «Завтракаем», «Умываемся», назвать, когда это бывает.

Игра «Летает – не летает»

Цель: развивать слуховое внимание.

Ход игры: Воспитатель говорит детям: «Если я назову предмет, который летает, вы поднимаете руку или ловите мяч. Вам нужно быть внимательными, потому что я буду поднимать руки и тогда, когда предмет летает, и тогда, когда он не летает. Кто ошибется, заплатит фишкой».

Игра «Кто больше знает?»

Цель: развивать память, находчивость, сообразительность.

Ход игры: Воспитатель, держа в руке стакан, спрашивает, для чего он может быть использован. Кто больше назовет действий, тот и выиграл.

Игра «Найди предмет той же формы»

Цель: уточнить представление о форме предметов.

Ход игры: Воспитатель поднимает рисунок круга, а дети должны назвать как можно больше предметов такой же формы.

Игра «Отгадайте, что за растение»

Цель: описать предмет и узнать его по описанию.

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

Игра «Похож – не похож»

Цель: учить сравнивать предметы; находить в них признаки различия; сходства, узнавать предметы по описанию.

Ход игры: Например, один ребенок загадывает, а другие дети должны отгадать:

«Ползли два жука. Один красненький с черными точками, другой черненький...»

Игра «Что это за птица?»

Цель: учить детей описывать птиц по характерным признакам и по описанию узнавать их.

Ход игры: Воспитатель назначает водящего, который изображает повадки птицы или описывает характерные признаки ее, другие дети должны отгадать.

Игра «Угадай, что в мешочке»

Цель: описать признаки, воспринимаемые на ощупь.

Ход игры: Воспитатель в мешочек складывает овощи и фрукты. Ребенок должен на ощупь определить, что у него в руке, и загадать загадку об этом, чтобы дети могли отгадать, что в руках у ведущего.

Игра «Придумай сам»

Цель: учить правильно составлять предложения с заданным количеством слов.

Ход игры: Дать детям опорные слова: осень, листопад, дождь, снежинки. Попросить придумать предложения из 3–5 слов. Ребенок, первым составивший предложение, получает фишку.

Игра «Отгадай-ка!»

Цель: развивать умение описывать предмет, не глядя на него, выделять в нем существенные признаки, по описанию узнавать предмет.

Ход игры: По сигналу воспитателя ребенок, получивший фишку, встает и дает описание по памяти любого предмета, а затем передает фишку тому, кто будет отгадывать. Отгадав, ребенок описывает свой предмет, передает предмет следующему.

Игра «Вершки и корешки»

Цель: упражнять в классификации овощей (что в них съедобно – корень или плоды на стебле).

Ход игры: Воспитатель уточняет с детьми, что они будут называть вершками, а что корешками. Воспитатель называет какой-нибудь овощ, а дети быстро отвечают, что в нем съедобно.

Игра «Лесник»

Цель: напомнить и закрепить представление о внешнем виде некоторых деревьев и кустарников, о составных частях (ствол, листья, плоды и семена).

Ход игры: Выбирается один «лесник», остальные дети – его помощники. Они пришли помочь ему собирать семена, для новых посадок. «Лесник» говорит:

«На моем участке растет много ... (берез, кленов, тополей), давайте наберем семян».

Он может только описать дерево, не называя его. Дети ищут семена, собирают их и показывают «леснику». Выигрывает тот, кто больше набрал семян и не ошибся.

Игра с мячом «Бывает – не бывает»

Цель: развивать память, мышление, быстроту реакции. Воспитатель произносит словосочетание и кидает мяч, а дети должны быстро ответить.

Иней летом... (не бывает). Снег зимой... (бывает).

Мороз летом... (не бывает). Капель летом... (не бывает).

Игра «Что это такое?»

Цель: развивать логическое мышление, память, смекалку.

Ход игры: Воспитатель загадывает предмет живой или неживой природы и начинает перечислять его признаки, а дети продолжают. Например, яйцо – овальное, белое, крупное, сверху твердое, питательное, можно встретить в магазине, съедобное, из него вылупляются птенцы.

Игра «Узнай, чей лист»

Цель: учить узнавать растения по листу.

Ход игры: На прогулке собрать опавшие листья с деревьев, кустарников, показать детям, предложить узнать, с какого дерева, и найти доказательство (сходство) с не опавшими листьями, имеющими разнообразную форму.

Игра «Расскажи без слов»

Цели: закреплять представления детей об осенних изменениях в природе; развивать творческое воображение, наблюдательность.

Ход игры: Дети в кругу, воспитатель предлагает им изобразить осеннюю погоду мимикой лица, жестами рук, движениями.

Показать, что стало холодно. Дети ежатся, греют руки, жестами надевают на себя шапки и шарфы. Показать, что идет холодный дождь. Открывают зонтики, поднимают воротники.

Игра «Отгадываем загадки»

Цель: расширять запас существительных в активном словаре.

Ход игры: Дети сидят на скамейке. Воспитатель загадывает загадки о насекомых. Отгадавший ребенок сам загадывает загадку. За отгадывание и загадывание загадки он получает по одной фишке. Выигрывает тот, кто наберет больше фишек. Дети могут сами придумать свою загадку.

Игра «Когда это бывает?»

Цель: уточнить и углубить знания о временах года.

Ход игры: Воспитатель называет времена года и отдает фишку ребенку. Ребенок называет, что бывает в это время, и передает фишку другому. Тот добавляет новое определение и передает фишку третьему.

Игра «Что вокруг нас?»

Цель: научить делить двух- и трехсложные слова на части, произносить каждую часть слова.

Ход игры: На прогулке дети отыскивают вокруг себя то, что имеет в названии одну часть (мяч, мак, шар, дом, сад), две части (забор, кусты, цветы, песок, трава), три части (качели, веранда, береза, машина). За каждый ответ ребенок получает фишку, по их количеству определяется победитель.

Игра «Кто же я?»

Цель: указать названное растение.

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

Игра «Незнайка в гостях»

Цель: учить видеть равное количество разных предметов, закрепить умение вести счет предметов.

Материал: 3 группы игрушек из 5, 6, 7 штук; карточки с кружками.

Ход занятия: В. обращается к детям: Сегодня в гостях у нас Незнайка. Я попросила его, чтобы он к каждой группе игрушек поставил карточку, на которой столько же кружков, сколько стоит игрушек. Посмотрите, правильно ли Незнайка расставил карточки». Выслушав ответы детей, педагог предлагает 1 ребенку подобрать к каждой группе соответствующую карточку. Организует проверку. Дети по очереди (два ребенка) пересчитывают игрушки одной из групп и кружки на представленной на ней карточке. Последнюю группу игрушек педагог предлагает сосчитать всем детям вместе.

Игра «Художники»

Цель: развитие ориентировки в пространстве.

Ход игры: Ведущий предлагает детям нарисовать картину. Все вместе продумывают ее сюжет: город, комната, зоопарк. Затем каждый рассказывает о задуманном элементе картины, поясняет, где он должен находиться относительно других предметов. Воспитатель заполняет картину предлагаемыми детьми элементами, рисуя ее мелом на доске или фломастером на большом листе бумаги. В центре можно нарисовать избушку (изображение должно быть простым и узнаваемым) вверху, на крыше дома – трубу. Из трубы вверх идет дым. Внизу перед избушкой сидит кот. В задании должны быть использованы слова: вверху, внизу, слева, справа, от, за, перед, между, около, рядом.

Игра «Сломанная машина»

Цель: учить замечать нарушения в изображенном предмете.

Материал: машина, состоящая из геометрических фигур, на которой не достаёт какой-либо части.

Ход игры: На фланелеграфе строится машина, состоящая из геометрических фигур. Затем все дети, кроме одного - ведущего, отворачиваются. Ведущий убирает какую-либо деталь машины. Кто раньше других скажет, чего не стало и какой она формы, становится ведущим. Если дети легко справляются с задачей, можно одновременно убрать две детали.

Игра «Скажи, что ты слышишь»

Цели: учить употреблять в ответах полные предложения; развивать фразовую речь.

Ход игры: Педагог предлагает детям закрыть глаза, внимательно послушать и определить, какие звуки они услышали (шум дождя, сигналы машины, шорох падающего листа, разговор прохожих). Дети должны ответить полным предложением. Выигрывает тот, кто больше назовет услышанных звуков.

Игра «Угадай, какое число пропущено»

Цель: определить место числа в натуральном ряду, назвать пропущенное число. *Материал:* Фланелеграф, 10 карточек с изображением на них кружков от 1 до 10 (на каждой карточке кружки другого цвета) флажки. *Содержание:* Воспитатель расставляет на фланелеграфе карточки в последовательности натурального ряда. Предлагает детям посмотреть, как они стоят, не пропущено ли какое-нибудь число. Затем ребята закрывают глаза, а воспитатель убирает одну карточку. После того как дети отгадают, какое число пропущено, показывает спрятанную карточку и ставит ее на место. Тому, кто первый назовет пропущенное число, получает флажок.

Игра «В какой сетке больше мячей»

Цель: упражнять в сравнении числе и в определении, какое из двух смежных чисел больше или меньше другого учить воспроизводить множество.

Материал: 2 сетки, в одной из них 6 больших мячей (в других семь маленьких); наборное полотно, 8 больших и 8 маленьких кругов.

Содержание: Воспитатель показывает детям две сетки с мячами и предлагает им угадать, в какой из них больше мячей, если в одной 6 больших мячей, а в другой - семь маленьких. Выслушав ответы детей, предлагает проверить. «Мячи положить парами трудно, они катятся. Давайте, заменим их кружками.

Маленькие мячи-маленькие кружочки, а большие мячи - большие кружочки. Сколько надо взять больших кружков? Наташа, положи на верхней полоске 6, больших кружков. Сколько надо взять маленьких кружочков? Саша, помести на нижней полоске один под один 7 маленьких кружков. Коля объясни, почему 6 меньше семи, а семь больше шести. Как сделать, чтобы кружков стало поровну?». Выясняют два способа равенства: либо убрать 1 большой мяч, либо убрать 1 маленький.

Работа с раздаточным материалом. Воспитатель ставит на стол 6 игрушек и дает детям задание: поставьте на верхнюю полоску карточки на одну игрушку меньше, чем у меня. Поставьте на нижнюю полоску на одну меньше чем у меня игрушек. Сколько игрушек вы поставили на полоску? На нижнюю? Почему?

Далее числа сравниваются попарно.

Игра «Подбери фигуру»

Цель: упражнять в сопоставлении формы изображенных на картинах предметов с геометрическими фигурами.

Материал: Подставка, на которой размешены модели геометрических фигур, картинки, на которых нарисованы предметы, состоящие из нескольких частей.

Содержание: Воспитатель объясняет задание: «Я буду указывать на фигуры, а вы среди своих картинок выбирайте те, на которых нарисованы предметы такой же формы. Если у вас есть предмет, у которого есть часть такой же формы, ту карточку вы тоже покажите».

Игра «С одним обручем»

Цель: формировать представление об отрицании с помощью частицы «не».

Материал: Обручи разных цветов, фигуры разных цветов.

Содержание: Вариант 1. Воспитатель предлагает положить все красные фигуры внутри обруча, все остальные вне него. Какие фигуры внутри обруча? (красные). Вне обруча? (зеленые, желтые). А как назвать их одним словом? (не красные). Вариант 2. Воспитатель

предлагает положить внутри обруча квадратные фигуры. Какие фигуры оказались вне обруча? (не квадратные).

Игра «12 месяцев»

Цель: закрепить понятие о месяцах.
Материал: карточки, на которых изображены предметы от 1 до 12. *Содержание:* Воспитатель раскладывает карточки изображением вниз и перемешивает их. Играющие выбирают любую карточку и выстраиваются по порядку в соответствии с числом, указанным на карточке. Они превратились в «12 месяцев» Каждый «месяц» вспоминает, что он может рассказать о себе. Ведущий задает вопросы: «Пятый месяц, как тебя зовут?» Так зовут второй месяц?» Затем задания усложняются: «Январь, придумай загадку о своем месяце. Октябрь вспомни пословицу о своем времени года. Март, ты какой по счету в году? Сентябрь, назови сказку, где встречается твое время года. Апрель, в каких сказках встречается твое время года?» Далее игру можно усложнить. Для этого используется набор картинок с изображением времен года и ярко выраженных сезонных явлений. Играющие рассматривают картинки и выбирают те, которые соответствуют его месяцу или времени года.

Игра «Матрешки»

Цель: упражнять в порядковом счете; развивать внимание, память.
Материал: Цветные косынки от 5 до 10. *Содержание:* Выбирается водящий. Дети повязывают косынки и становятся в ряд — это матрешки. Они пересчитываются вслух по порядку: первая, вторая, третья и т. д. Водящий запоминает, на каком месте стоят все матрешки и выход? за дверь. В это время две матрешки меняются местами. Водящий входит и говорит, что изменилось, например, «Красная матрешка была пятой, а стала второй, а вторая стала пятой» Иногда матрешки остаются на местах.

Игра «Сложи из палочек»

Цель: упражнять в составлении из палочек геометрические фигуры.
Материал: счетные палочки на каждого ребенка. *Содержание:* Ребенок по образцу выкладывает из счетных палочек какое-либо изображение или фигуру.

Игра «Поездка»

Цель: учить детей в сравнении чисел и определении, какое из чисел больше или меньше.

Материал: Наборное полотно, 8 больших треугольников, 8 - маленьких. *Содержание:* Воспитатель рассказывает: «Ребята, в детский сад я ехала на трамвае. В вагон вошли школьники: девочки и мальчики. Были свободные места, и мальчики уступили их девочкам. Все девочки сели рядом, а мальчики стали вдоль всего вагона. Девочек я обозначу маленькими треугольниками, а мальчиков большими. Кого в трамвае было больше: мальчиков или девочек? Как догадаться? Какое число больше (меньше)? Почему некоторые дети подумали, что мальчиков больше? Как доказать, что число 8 больше 7, а 7 больше 8.» Один ребенок раскладывает маленькие треугольники под большими, точно один под один. Заключает: «Мы с вами увидели, что число предметов не зависит от места, которое они занимают. Чтобы узнать, каких предметов больше, а каких меньше, надо считать предметы и сравнивать их число».

«Встань на свое место» *Цель:* упражнять в порядковом счете, в счете по осязанию.

Материал: Два набора карточек из картона с нашитыми на них в ряд пуговицами от 2 до 10. *Содержание:* Играющие становятся в ряд, руки за спиной, перед ними 10 стульев. Воспитатель раздает всем карточки. Дети пересчитывают пуговицы, запоминают их число. По сигналу: «Числа встаньте по порядку», каждый из играющих становится за стульчиком, порядковый номер которого соответствует числу пуговиц на его карточке.

Игра «Расскажи про свой узор»

Цель: учить овладевать пространственными представлениями.

Содержание: У каждого ребенка картинка (коврик) с узором. Дети должны рассказать, как располагаются элементы узора: в правом верхнем углу круг, в левом верхнем углу - квадрат, в левом нижнем углу - овал, в правом нижнем углу - прямоугольник, в середине - треугольник.

«Кто быстрее подберет коробки»

Цель: учить сопоставлять предметы по длине, ширине, высоте.

Материал: 6-8 коробок разного размера.

Содержание: Выяснив, чем отличаются коробки друг от друга, педагог объясняет задание: «Коробки расставлены вперемешку: длинные, короткие, широкие, узкие, высокие и низкие. Сейчас мы поучимся подбирать коробки нужного размера. Давайте поиграем «Кто быстрее подберет коробки по размеру. Вызывает детей, дает им по одной коробке. Потом дает команду: «Коробки, равные по длине, станьте на место!» (или по ширине, высоте). Первой паре детей предлагает подобрать коробки равные по высоте, поставить так чтобы было видно, что они одинаковой высоты. Можно предложить построить коробки в ряд (например, от самой высокой до самой низкой).

Игра «Сложи фигуру»

Цель: составлять модели знакомых геометрических фигур из частей по образцу.

Материал: Фланелеграф. Модели геометрических фигур.

Содержание: В. помещает модели геометрических фигур на фланелеграф, вызывает ребенка, просит его показать и назвать фигуры. Объясняет задание: «У каждого из вас такие же геометрические фигуры, но они разрезаны на 2 или 4 равные части; если их правильно приложить друг к другу, то получаются целые фигуры». Выполняя задание, дети рассказывают, из какого количества они составили фигуру.

Игра «Сколько?»

Цель: развитие мышления.

Содержание: Воспитатель предлагает детям ответить на вопросы:

- Сколько хвостов у семи ослов?
- Сколько носов у двух псов?
- Сколько пальчиков у одного мальчика?

- Сколько ушей у пяти малышей?
- Сколько ушек и трех старушек?

Игра «Живые числа»

Цель: упражнять в прямом и обратном счете в пределах 10.

Материал: Карточки с нарисованными на них кружочками от 1 до 10. *Содержание:* Дети получают карточки. Выбирается водящий. Дети ходят по комнате. По сигналу водящего: «Числа! Встаньте по порядку!» - они строятся шеренгу и называют свое число» Водящий проверяет, все ли встали на свои места. Затем дети меняются карточками.

Игра продолжается. «Назови пропущенное слово» *Цель:* закрепить знания о днях недели.

Материал: Мяч.

Содержание: Ведущий начинает сразу и бросает мяч одному из играющих:

- Солнышко светит днем, а луна . . .
- Утром я пришла в детский сад, а вернулась домой . . .
- Если вчера была пятница, то сегодня . . .
- Если за понедельником был вторник, то за четвергом . . .

Аналогично можно проводить игру о временах года, месяцах.

Игра «Калейдоскоп»

Цель: умение подбирать объекты по образцу, ориентируясь на несколько признаков сразу.

Материал: Демонстрационный: несколько калейдоскопов; образец сложного орнамента с тремя осями симметрии, включающего элементы двух, трех цветов, двух форм,

Раздаточный: листы бумаги с начерченными осями, правильный шестиугольник клей, кисточки для клея, элементы для создания орнамента, аналогично образцу по 6 экземпляров каждого вида геометрических фигур.

Содержание: В. обращается к детям: «Сейчас я вам раздам калейдоскопы. Каждый посмотрит несколько раз, повернет и передаст соседу. Вы видели красивые узоры, но в калейдоскопе узор не сохраняется, при малейшем движении он изменится. А сегодня мы сделаем картинку как в калейдоскопе, только остановившуюся». В. показывает орнамент: «Посмотрите, какой красивый, но очень сложный узор. Он состоит из разных фигур. Давайте рассмотрим, какие здесь фигуры, по каким признакам они различаются и как расположены». Педагог и дети выясняют, что узор составлен из фигур двух форм, каждая форма имеет две разновидности и три цвета. Затем В. обращает внимание на взаимное расположение фигур, на то, каждая фигура повторяется шесть раз. После этого В. предлагает детям разложить свои фигуры так же как в орнаменте-образце. Затем фигуры приклеиваются и

анализируются.

Игра «Аэродром»

Цель: упражнять в счете предметов и в порядковом счете в пределах 10.

Материал: Игрушки (самолеты, 5 ракеты).

Содержание: Воспитатель: «Посмотрите, у меня на столе несколько самолетов. Это аэродром. Сколько у меня самолетов? Как проверить правильно ли вы ответили? Кто хочет сосчитать самолеты? Каждым самолетом управляет летчик. Сколько летчиков управляют (...) самолетами? Сейчас мы поиграем. Вы будете летчики. Сколько детей должно выйти, чтобы управлять самолетами? (выходят дети, берут в руки самолеты, делают круг, возвращаются на аэродром). Аналогично: «На космодроме».

Игра «Где, какие фигуры лежат»

Цель: учить классифицировать фигуры по 2 свойствам.

Материал: Набор фигур.

Содержание: Играют по двое. У каждого набор фигур. Делают ходы поочередно. Каждый ход состоит в том, что

кладется одна фигура в соответствующую клеточку таблицы.

Игра «Сосчитай правильно»

Цель: упражнять в счете предметов по осязанию.

Материал: Карточки с нашитыми на них в ряд пуговицами от 2 до 10. *Содержание:* Дети, становятся в ряд, руки держат за спиной. Ведущий раздает всем по одной карточке. По сигналу: «Пошли, пошли» - дети передает друг другу слева направо карточки. По сигналу «Стоп!» - перестают передавать карточки.

Затем ведущий называет числа «2 и 3», а дети, в руках которых карточка с таким же числом пуговиц показывают ее. Правила игры. Считать пуговицы можно только за спиной. Если ребенок ошибся, он выходит из игры, его место занимает другой ребенок. Игра продолжается.

Игра «На что это похоже»

Цель: развитие умственных способностей.

Содержание: В. предлагает детям 9-10 картинок поочередно, дети говорят на что это похоже. Вне занятия в течение дня дети самостоятельно рисуют собственные картинки и предлагают другим детям сказать, на что это похоже.

Игра «Кто больше увидит»

Цель: закрепление знаний о геометрических фигурах.
Материал: Фланелеграф, геометрические фигуры.
Содержание: На фланелеграфе в произвольном порядке размещают различные геометрические фигуры. Дошкольники рассматривают и запоминают их. Ведущий считает до трех и закрывает фигуры. Детям предлагает, как можно больше назвать геометрических фигур, которые были на фланелеграфе. Выигрывает тот, кто запомнит и назовет больше фигур. Продолжая игру, ведущий меняет количество фигур.

Игра «Сосчитай, не ошибись»

Цель: закрепить знания о том, что число предметов не зависит, от их размеров
Материал: Наборное полотно с 2 полосками, 10 больших 10 маленьких кубов.
Содержание: В. обращается к детям «Сейчас я буду ставить кубы в ряд, а вы их считайте! Сколько кубов я поставила? (8). Закройте глаза! (На каждый большой куб помещает маленький). Откройте глаза! Можно ли сказать, не считая, сколько маленьких кубов я разместила? Почему это можно сделать? Докажите, что маленьких кубов и больших кубов поровну! Как сделать, чтобы маленьких кубов стало на 1 больше чем больших. Сколько их тогда будет? (Добавляет маленький куб). Каких кубов стало больше? Сколько их? каких меньше? Сколько их? Какое число больше? (меньше?). Что нам надо сделать, чтобы больших и маленьких кубов стало опять поровну?

Игра «Как расположены фигуры»

Цель: учить детей располагать геометрические фигуры на плоскости.

Материал: 2 таблицы, на которых посередине нарисована 1 фигура и вокруг нее (вверху, внизу, справа, слева), по одной фигуре, лист бумаги, конверт с моделями геометрических фигур (круг, квадрат, прямоугольник, треугольник, овал).

Содержание: В. вывешивает таблицу с геометрическими фигурами и объясняет задание: «Внимательно рассмотрите таблицу, запомните, как расположены фигуры и разместите свои фигуры на листе точно так же. Чтобы хорошо все запомнить, надо рассмотреть таблицу в следующем порядке: сначала назвать фигуру, расположенную посередине, затем вверху и внизу, справа и слева. Кто хочет рассказать, как те положены фигуры? После этого В. поворачивает таблицу обратной стороной к детям. Выполнив задание, дети рассказывают, как они разместили фигуры, сверяют результат своей работы с образцом, исправляют ошибки. Могут быть даны аналогичные задания.