

Консультация для воспитателей «Картотека игр и игровых упражнений для развития связной речи в младшей группе»

Составители воспитатели: Пономарева Н.Е., Пономаренко И.А

Выполни команду!

Задачи: развивать внимание, умение выделять названные признаки.

Ход игры: воспитатель предлагает определить группе детей выполнить какие-либо упражнение, движение, действие. Основанием для выделения такой группы являются общие признаки в одежде детей, во внешнем виде принадлежащих им игрушек.

– Сейчас я буду давать команды, но выполнять их будут не все дети, а только те, про которых я скажу. Будьте внимательны!

Пусть ко мне подойдут только дети в белых носочках!
Подпрыгните, дети с синими флажками!
Покружитесь, девочки с красными флажками!
И т.д.

Угадай игрушку!

Задачи: формировать умение находить предмет, ориентируясь на его основные признаки.

Ход игры: воспитатель предлагает вниманию детей три-четыре игрушки. Дети называют их. Затем он сообщает, что будет рассказывать об игрушке, но о какой не скажет. Дети должны прослушать описание и назвать игрушку.

Вначале воспитателю следует указывать на незначительное число признаков (один-два), в случае необходимости их число можно увеличить до трех-четырех.

Скажи какой

Задачи: учить выделять и называть признаки предметов.

Ход игры: воспитатель вынимает из коробки предметы, называя их, а дети указывают на какой-либо признак, например:

– Это кубик.
– Он синий.

Если ребенок затрудняется, воспитатель помогает: Это кубик. Он... (какой?).

Кто больше увидит и назовет?

Задачи: развивать внимание, умение выделять названные признаки игрушки.

Ход игры: – У нас в гостях кукла Оля. Она любит, когда ее хвалят, говорят про нее. Сейчас нужно будет сказать, что есть у Оли – какое платье, носочки, туфельки, волосы, глазки. Оля будет раздавать разноцветные флажки. Кто первый соберет флажки всех цветов, тот и победит.

Я говорю: «У Оли светлые волосы». Оля дает мне голубой флажок. А теперь вы расскажите про Олю.

При затруднении воспитатель подсказывает детям, о чем еще можно сказать: «Скажи про Олины глазки, носочки и т.д.». В ходе игры воспитатель должен следить за правильным согласованием прилагательных с существительными в роде и числе.

Чтобы ребенок не ограничивался названием какого-либо одного признака или действия объекта, нужно заинтересовать его, «награждая» за каждый удачный ответ разными предметами – «призами». Желание получить предмет, которого у него еще нет, побуждает ребенка к поиску нужного слова или фразы. Можно перед началом игры раздавать детям пирамидки без колец. За каждый правильный ответ ребенок получает очередное кольцо для собирания пирамидки.

Что напутал Буратино?

Задачи: учить детей находить ошибки в описании и исправлять их.

Ход игры: – Буратино пришел со своим другом- утенком. Он хочет показать, как он научился рассказывать. Давайте послушаем.

Буратино: У утенка синий клюв и маленькие лапы. Он кричит: «Мяу!»

– Все ли правильно рассказал Буратино? Что он напутал?

Дети замечают неточности описания, исправляя Буратино, дают правильные названия отдельных признаков игрушек.

Разложи картинки

Задачи: учить устанавливать последовательность действий и правильно их называть.

Ход игры: детям дают две картинки, изображающие два последовательных действия (девочка спит и делает зарядку; девочка обедает и моет посуду; стирает и вешает белье). Дети должны назвать сначала первое действие, показать первую картинку, затем второе действие и вторую картинку.

Кто что умеет делать?

Задачи: научить подбирать глаголы, обозначающие характерные действия животных.

Ход игры: Воспитатель называет или показывает животное, дети называют его действия. Например, так.

Белочка – скачет, прыгает, грызет орехи.

Кошка – мяукает, мурлычет, царапается, пьет молоко, ловит мышей, играет с клубком.

Собака – лает, сторожит дом, грызет кости, рычит, виляет хвостом, бегают.

Зайчик – прыгает, бегают, прячется, грызет морковку.

Кто больше назовет действий

Задачи: научить детей подбирать глаголы, обозначающие действия, процессы.

Ход игры: воспитатель задает вопросы, а дети, отвечая на них, подбирают глаголы. За каждый правильный ответ дается цветная ленточка. В конце игры побеждает тот, кто собрал ленточки всех цветов.

Что можно делать с цветами? – Рвать, нюхать, смотреть, поливать, дарить, сажать.

Что делает дворник? – Подметает, убирает, поливает цветы, чистит дорожки от снега, посыпает их песком.

Что можно делать с мячом? – Играть, бросать, ловить, пинать.

Где что можно делать

Задачи: активизировать употребление в речи глаголов, соответствующих определенной ситуации.

Ход игры: воспитатель задает вопросы. Дети, отвечая на них, подбирает глаголы определенной лексико-семантической группы. Игра проводится в форме соревнования.

Что можно делать в лесу? – Гулять, собирать грибы, ягоды, охотиться, слушать птиц, отдыхать.

Что можно делать на реке? – Купаться, нырять, загорать, кататься на лодке, ловить рыбу.

Что делают в больнице? – Слушают, выписывают лекарства, лечат, дают таблетки, ставят горчичники, делают уколы.

Что делают в магазине? – Покупают, продают, взвешивают, заворачивают.

Скажи, что делает и что будет делать

Задачи: учить подбирать глаголы для обозначения настоящих и предполагаемых действий.

Ход игры: воспитатель показывает картинку и просит назвать действия героя картинки. Затем предлагает сказать, что будет делать герой картинки потом. Например: девочка кормит куклу. Покормит и уложит спать.

Добавь слово

Задачи: учить подбирать глаголы для обозначения действия, следующие за названием.

Ход игры: воспитатель начинает предложение и просит детей его правильно закончить.

Оля проснулась и ... (стала умываться).

Коля оделся и ... (побежал гулять).

Он замерз и ... (пошел домой).

Зайчик испугался и ... (убежал, спрятался).

Ира обиделась и ... (заплакала).

В данном упражнении следует обращать внимание на интонацию. Воспитатель использует интонацию незаконченного предложения.

Как медвежонок катался на машине

Задачи: учить определять и выделять глагольный ряд, образующий сюжет.

Ход игры: воспитатель рассказывает и инсценирует рассказ с помощью игрушек:

– Решил медвежонок покататься на машине. Сел он и поехал. Ехал-ехал и вдруг слышит: «С-с-с!» – колесо спустилось. Мишка остановился, вышел и стал накачивать колесо: «С-с-с!» Накачал и поехал дальше.

После инсценировки воспитатель просит детей назвать все, что делал медвежонок: решил покататься – сел – поехал – слышит – остановился – вышел – стал накачивать – накачал – поехал.

Назови, что это, и скажи, какой

Задачи: обучать выделять объект и его основной признак с помощью двух предложений, связанных цепной местоименной связью.

Ход игры: воспитатель приносит коробку с игрушками. Дети должны вынуть игрушку, назвать ее и сказать, какая она.

– Это мяч. Он круглый.

Кто позвал?

Задачи: обучать элементарному описанию, содержащему название объекта, с указанием одного из его признаков.

Ход игры: в игре участвуют дети с игрушками в руках. Водящий ребенок должен узнать по голосу, кто его позвал, назвать позвавшего и сказать, что у него в руках.

Например:

– Это Дима. У него коричневый мишка.

Игра может проводиться и без использования игрушек. При этом водящий должен назвать одну или несколько деталей внешнего вида позвавшего ребенка.

Например:

– Это Света. У Светы розовое платье и красивый бант.

У кого какой зверь?

Задачи: обучать по разному описанию игрушек совместно с воспитателем или другим ребенком.

Ход игры: воспитатель и ребенок описывают разных зверят. Начинает воспитатель:

– У меня утенок.

Ребенок называет свою игрушку:

– А у меня цыпленок.

– Утенок желтый.

– И цыпленок желтый.

– У утенка большие красные лапы.

– А у цыпленка лапки маленькие.

И т.д.

Сначала для сравнения берется игрушки, похожие внешне, отличающиеся незначительным количеством признаков. Затем можно брать совсем разные игрушки: лягушонка и гусенка, медведя и зайца, курочку и козлика.

Встань в круг!

Задачи: обучать коллективному описанию игрушки.

Ход игры: воспитатель приносит новую игрушку. Дети постепенно должны образовать вокруг нее круг, взявшись за руки. Делается это так. Первый ребенок (в случае затруднения – воспитатель) называет игрушку: «Это лошадка». Второй берет первого за руку и начинает описывать лошадку: «Она серая». Третий продолжает описание, тоже становясь в круг. Когда круг будет образован и описание закончится, дети начинают водить хоровод вокруг игрушки.

Кто знает, пусть продолжает!

Задачи: учить составлять рассказ по заданной схеме совместно с воспитателем.

Ход игры: воспитатель начинает фразу, а дети ее по-разному заканчивают.

- Мама купила Алеше... Она была... Алеше захотелось... Тут пришел... Они стали...
- На клумбе росли... Они были... Таня взяла... и стала...
- У Светы заболел... Пришел... Он... Света...
- Решил щенок... Тут пришел... и спрашивает... Щенок отвечает... Тогда котенок сказал... И стали они...

Разноцветный сундучок

Задачи: учить ориентироваться на окончание при согласовании слов в роде.

Наглядный материал: шкатулка. Предметные картинки, иллюстрирующие существительные среднего и женского рода (яйцо, кольцо, платье, яблоко, полотенце, пуговица, матрешка, пирамидка, лопата и др. – по числу детей).

Ход игры: на столе у воспитателя шкатулка. В ней картинки. Воспитатель читает стихотворение.

Я картинки положила
В разноцветный сундучок.
Ну-ка, Оля, загляни,
Вынь картинку, назови.

По ходу рассматривания картинок воспитатель задает вопросы: «Какое яйцо? Какая матрешка?» Вопросительное местоимение согласуется с существительным и помогает ребенку правильно определить его родовую принадлежность.

Если на картинках изображены два-три предмета, игра приобретает новый смысл: это упражнение в образовании форм именительного падежа множественного числа существительных.

Теремок

Задачи: ориентироваться на окончание при согласовании в роде глагола прошедшего времени с существительным.

Наглядный материал: деревянный теремок. Игрушечные звери: мышка, лягушка, зайчик, лисичка, волк, медведь.

Ход игры: воспитатель ставит (строит) на ковре теремок. Возле теремка рассаживает зверей. Дети группой размещаются рядом. Воспитатель рассказывает сказку, побуждая детей принять участие.

– Стоит в поле теремок. Прибежала к теремку... Кто? Правильно, мышка. (Дети подсказывают, ориентируясь на значение глагола и его окончание.) Кто в теремке живет? Никого нет. Стала мышка в теремке жить.

Прискакала к теремку... (Лягушка.) И т.д.

При рассказывании используются слова прибежала, прибежал, прискакал, прискакала, притопал. После чтения сказки воспитатель обращает внимание детей на эти слова: «Кто прискакал к теремку? Кто прибежал? Кто притопал?»

О – Послушайте, как мы говорим: лягушка прискакала, а зайка прискакал; лисичка прибежала, а волк прибежал.

Лото

Задачи: упражнять в образовании форм множественного числа существительных в именительном и родительном падеже.

Наглядный материал: картинки с изображением предметов в единственном и множественном числе (матрешка – матрешки, ведро – ведра, пирамидка – пирамидки, кольцо – кольца и т.д.).

Ход игры: воспитатель раздает детям картинки, оставляя у себя парные. Обращается к детям:
– Игра на внимание. Я буду показывать картинки, а тот, у кого такие же игрушки, должен быстро сказать об этом. Например, у меня ведро. А у Веры ведра. Вера должна быстро сказать: «У меня ведра» или «У меня много ведер». Обязательно надо назвать игрушку.

Тот, кто замешкался, отдать свою картинку воспитателю. Если ребенок быстро и правильно назвать игрушки, воспитатель отдает свою картинку ему.

В конце игры проигравшим (у кого на руках нет картинок) дают шуточные задания: попрыгать на одной ноге, высоко подпрыгнуть, присесть три раза и т.д. Задания воспитатель придумывает вместе с детьми.

Мишка, ляг!

Задачи: упражнять в образовании форм глаголов в повелительном наклонении.

Наглядный материал: плюшевый мишка – «говорящая» игрушка.

Ход игры: в гости к детям приходит медвежонок. Дети окружают его.

– Медвежонок умеет выполнять поручения. Его можно попросить: «Мишка, ляг на бочок», «Ляг на спинку», «Ляг на животик». А еще он умеет петь. Попросите: «Мишка, спой». Вот как поет медведь. Понравилось? (Слова сопровождаются действиями с игрушкой.)

По желанию детей мишка выполняет разные задания. Если ребенок молчит, воспитатель задает наводящие вопросы.

О – Ты хочешь, чтобы мишка лег? На животик или на спинку? Давай попросим вместе: «Мишка, ляг на животик».

Можно давать и другие задания мишки: «Поезжай (с горки)», «Поскачи», «Попляши» и т.д.

Потерялись

Задачи: учить соотносить название животного и его детеныша.

Наглядный материал: игрушечный домик. Животные (игрушки): утка – утенок, курица – цыпленок, коза – козленок, корова – теленок, лошадь – жеребенок.

Ход игры: воспитатель расставляет в разные места комнаты игрушки: утку, курицу, козу и т.п. На ковре игрушечный домик: «Кто в теремочке живет?»

– Давайте посмотрим. «Кря-кря-кря», - кто это? Утка? (Достает из теремка.) Большая и маленькая? Маленькая? Это ребята утенок. Маленький утенок. А утка его – мама. Помогите утенку найти его маму-утку. Вася, возьми утенка. Поищи утку. (Ребенок ходит по группе, ищет.)

А это чей голосок: «Пи-пи-пи»? Кто это? (Достает цыпленка.) Кто мама у цыпленка? Как кудахчет курица? Как отзывается цыпленок? Поищи, Оля, курицу, маму цыпленка. И т.д.

Когда дети найдут мам для всех малышей, они сажают игрушки парами. Дети рассматривают их, называют: утка – утенок, курица – цыпленок и т.д. Зверей сажают в машину (или поезд) и увозят в гости к другим детям.

Чей голос?

Задачи: различать животных и их детенышей по «голосам». Правильно соотносить их названия.

Наглядный материал: игрушки: мышка – мышонок, утка – утенок, лягушка – лягушонок, корова – теленок.

Ход игры: в гости к детям приходят (приезжают) звери. Звери хотят поиграть. Надо догадаться, чей голос звучит.

– «Му-у», о – кто так мычит? (корова.) А тоненько кто мычит? (теленка.)

– «Ква-ква» о – чей голос? Это грубый голос? А кто тоненько квакает? (лягушонок.)

Лягушка большая, квакает грубым голосом. А ее детеныш квакает тоненько. Кто детеныш у лягушки? (лягушонок.) и т.д.

После игры дети могут поиграть с игрушками. Для этого надо правильно позвать животное: «Лягушонок, иди ко мне», «Утенок, иди ко мне».

Домик для зверят

Задачи: активизировать употребление в речи детей названий детенышей животных.

Наглядный материал: поднос с игрушками, изображающими детенышей животных: бельчат, зайчат, утят, мышат и т.д. – по количеству детей. Строительный материал.

Ход игры: воспитатель вносит поднос с игрушками. Дети окружают его.

О – К нам в гости пришли зверята. Мы сегодня будем строить для них домик. Хотите? Выберите, для кого будете строить домик, и попросите правильно: «Дайте мне, пожалуйста, утенка» или «Дайте мне, пожалуйста, бельчонок».

О – Кого тебе дать, Оля? А тебе?

Ребенок получает игрушку, если правильно называет детеныша. В случае необходимости воспитатель подсказывает слово или его начало, просит повторить наименование.

На ковре раскладывается строительный материал. Дети строят для своих зверят домики, играют с ними.

Поручение

Задачи: упражнять в образовании форм повелительного наклонения глаголов. Активизировать употребление в речи названий детенышей животных.

Наглядный материал: игрушки: бельчонок и котенок.

Ход игры: раздаются мяуканье.

– Кто это мяукает? Где он? (Выходит в раздевалку вместе с детьми.)

– Ребята, к нам пришли гости! Смотрите, они совсем маленькие. Это не просто белочка и киска. Это котенок и бельчонок.

Зверята хотят с вами поиграть. Им можно давать поручения. Если попросить правильно, бельчонок попрыгает. «Бельчонок, поскачи!» Вот как скачет! А котенка можно попросить: «Котенок, спой!» Вот как поет котенок. Кого хотите попросить? О чем?

После игры зверята прощаются с детьми и уходят (уезжают).