

Мовленнєві ігри

для розвитку й збагачення активного словника

дітей середньої групи

«Доповни речення»

Влітку листочки на деревах зелені, а восени..
Зайчик влітку…, а взимку…
Гриби ростуть у…, а огірочки — на…
Риба живе у…, а ведмідь — в…
Цукор солодкий, а лимон…
Вдень світло, а вночі…

«Закінчи речення»

Діти по черзі закінчують кожне з речень:
Я хочу…
Я вмію…
Я допоможу…
Я принесу…
Я заспіваю…

«Здогадайся і підкажи»

На дошці виставлені малюнки. Педагог називає декілька ознак одного із зображених об'єктів, а діти називають сам об'єкт:
вороняче, сіре… -- крило;
зелений, ненажерливий… - крокодил;
хижий, ширококрилий… - орел;
блискуче, гладеньке… - дзеркало.

«Скажи, який..»

Олівець - новий, великий, гарний, ребристий, кольоровий, тонкий, міцний…
Листок - осінній, жовтий, великий, маленький, опалий…
Квітка - запашна, весняна, лісова, яскрава, маленька…
Річка - швидка, прозора, глибока, чиста, широка…
Мама - добра, ніжна, мила, лагідна, працьовита…

Словесні ігри на розпізнавання частин мови, з'ясування взаємоз'язку між ними:

«Весела сімейка»

Правильно назвати тварин та їх дитинчат.
Мама — лисиця, тато — лис, малята — лисенята.
Півень, курка, курчата.
Кіт, кішка, кошенята.
Гусак, гуска, гусенята.
Ведмідь, ведмедиця, ведмежата.

«Великий – малий»

Добирання пестливих слів:
мама — матуся,
ваза — вазочка,
кіт — котик,
сонце — сонечко,
річка — річечка,
курча — курчатко,
береза — берізка,
листок — листочок.

«Два – один»

Утворення з двох іменників одного складного:
небо і схил — небосхил,
ліс і смуга — лісосмуга,
птах і ферма — птахоферма,
лист і падати — листопад,
хліб і робити — хлібороб,
ліс і рубати — лісоруб,
сніг і падати — снігопад.

«М’яч лови – слово-ознаку утвори»

Вихователь називає іменник і кидає дитині м’яч. Дитина утворює від запропонованого слова прикметник і повертає м’яч педагогові:
весна - весняний,
сонце - сонячний,
береза - березовий,
липа - липовий,
дощ - дощовий.

Словесні ігри для формування вміння висловлювати власну думку:

«Згода – незгода»

Завдання педагога – формувати у дітей вміння стверджувати або заперечувати тезу, обґрунтовуючи свою думку.

Вихователь. Сьогодні буде дощ.
Діти. Ні, не буде, тому що небо чисте.
Вихователь. Всі птахи відлітають у теплі краї.
Діти. Ні, деякі залишаються зимувати (горобець, ворона, галка).
Вихователь. Це — риба.
Діти. Ні, це не риба. Це — мишеня. У риби немає лапок, а в мишеняти є. Риба не вміє бігати, а мишеня вміє. У мишеняти є вуха,. а в риби немає.

«Оповідки-нісенітниці»

Завдання педагога – вчити визначати тему роздуму вставними конструкціями «я гадаю», «я знаю», «мені здається», «на мій погляд»; заперечувати невідповідні явища, використовуючи підрядні сполучники «бо», «тому що».

Після прослуховування оповідок-нісенітниць діти визначають невідповідності, які вони помітили. Перемагає той, хто назве їх більше.

Влітку яскраво світить сонце, тому діти вийшли на прогулянку. Вони зробили зі снігу гірку й почали кататися на санчатах. Потім зліпили з піску снігову бабу. Ось як весело було дітям!
Прийшла осінь. Діти пішли на екскурсію до озера. Там вони побачили багато цікавого. На березі озера сиділи два окуні та рак. Коли діти підійшли ближче, то рак і окуні впали прямо у воду. Біля озера росло багато берізок, а на їхніх гілочках заховалися серед зелених листочків гриби. Діти підстрибнули і зірвали кілька грибів. Ось скільки цікавого вони побачили на екскурсії!

«Фантастичні гіпотези»

Технологія подібних гіпотез досить проста. Вона має форму запитання: «Що було б, якби?»
Що було б, якби зникли всі дорослі?
Що було б, якби раптом зникло сонце?
Що було б, якби до нас прийшов крокодил?
Що було б, якби не було дерев і квітів?
Що було б, якби не стало річок?

Словесні ігри для вдосконалення правильної звуковимови, розвитку фонематичного слуху:

«Веселі жабки»

Діти стоять у шерензі. Їм пропонують назвати слово із заданим звуком і кожному «прострибати» своє слово по горбочках (по розкладених обручах) стільки разів, скільки в ньому складів (мама, мак, машина, розум…).

Краплинку візьми - весняне слово із заданою літерою назви.

Діти беруть паперові краплинки та по черзі називають слова, пов?язані з весною, в яких є певний звук.
[а] — радість, весна;
[в] — весна, вода;
[ш] — шпак, шпаківня, пташки;
[ж] — жук, жайворонок;
[д] — дерева, дощ.

«Знайди помилку»

Мета: вчити чітко вимовляти багатоскладні слова, розвивати слухову увагу.

Хід гри: Вихователь показує іграшку і називає свідомо неправильну дія, яке нібито вимовляє ця тварина. Діти повинні відповісти, правильно це чи ні, а потім розповісти про ті дії, які насправді може здійснювати дане тварина. Наприклад: «Собака читає. Може собака читати?» Діти відповідають: « Ні ». А що може робити собака? Діти розповідають. Потім називаються інші тварини.

«Докажи слово»

Мета: вчити чітко вимовляти багатоскладні слова, розвивати слухову увагу.
Хід гри: Вихователь вимовляє фразу, але не договорює склад в останньому слові. Діти повинні закінчити це слово.
Ра-ра-ра - починається гра ....
Ри-ри-ри - у хлопчика шари.
Ро-ро-ро - у нас нове ведро.
Ру-ру-ру - продовжуємо ми гру.
Рі-рі-рі - стоїть будинок на горі.
Ар-ар-ар - кипить наш самовар.

«Яка, який, яке?»

Мета: вчити підбирати визначення, відповідні цим прикладом, явищу; активізувати засвоєного раніше слова.

Хід гри: Вихователь називає якесь слово, а грають по черзі називають якомога більше ознак, що відповідають даному предмету. Білка - руда, спритна, велика, маленька, красива.

Пальто - тепле, зимове, нове, старе ....
Мама - добра, лагідна, ніжна, кохана, дорога ...
Будинок - дерев'яний, кам'яний, новий, панельний ...

«Закінчи речення»

Мета: вчити доповнювати пропозиції словом протилежного значення, розвивати увагу.

Хід гри: Вихователь починає пропозицію, а діти його закінчують, тільки говорять слова з протилежним значенням.

Цукор солодкий, а перець - .... (гіркий).
Влітку листя зелене, а восени (жовте).
Дорога широка, а стежка. (вузька).

«Хто більше назве дій?»

Мета: вчити підбирати дієслова, що позначають дії, розвивати пам'ять, увагу.

Хід гри: Вихователь задає питання, діти відповідають дієсловами. За кожну правильну відповідь діти отримують фішку.

- Що можна робити з квітами? (рвати, нюхати, дивитися, поливати, дарувати, садити)

- Що робить двірник? (підмітає, прибирає, поливає, чистить доріжки від снігу)

«Яке що буває?»

Мета: вчити класифікувати предмети за кольором, формою, якістю, матеріалу; порівнювати, зіставляти, підбирати якомога більше найменувань, що підходять під це визначення; розвивати увагу.

Хід гри: Розкажіть, що буває:
зеленим - огірок, крокодил, листочок, яблуко, плаття, ялинка ....
широким - річка, дорога, стрічка, вулиця ...
Виграє той, хто більше назве слів.

«Гра в загадки»

Мета: розширювати запас іменників в активному словнику.

Хід гри:. Вихователь загадує загадки. Дитина, яка відгадала виходить і сама загадує загадку. За відгадування загадки вона отримує по одній фішці. Виграє той, хто набере більше фішок.

«Підбери слово»

Мета: вчити дітей уточнювати зміст за допомогою прикметників.

Правила: підбирати найбільш точні слова.

Хід гри: Вихователь приносить ляльку Марину і просить дітей пограти з нею в слова. Марина буде розповідати історію, а діти повинні підбирати уточнюючі слова, щоб її зміст став більш зрозумілий.

Марина: Я купила кавун. Але він не поміщався в сумці, тому що він був ... (великий). Я ледве принесла його додому, розрізала і зраділа, тому що він виявився такий (червоний). Я нарізала його часточками і пригостила брата Тарасика. Тарас з'їв шматок і прицмокнув губами. Я зрозуміла, що кавун був дуже (смачний).

Вихователь пропонує кожній дитині розповісти про свою покупку. Діти за допомогою вихователя розповідають свої історії, а Марина підбирає слова. Якщо слово підібрано невірно, педагог піднімає жовту картку.

«Підкажи слівце»

Мета: розвиток мислення, швидкості реакції.

Хід гри: педагог, кидаючи м'яч по черзі кожній дитині, запитує: - Ворона каркає, а сорока? Дитина, повертаючи м'яч, повинна відповісти: - Сорока скрекоче. Приклади питань: - Сова літає, а кролик? - Корова їсть сіно, а лисиця? - Крот риє норки, а сорока? - Півень кукурікає, а курка? - Жаба квакає, а кінь? - У корови теля, а у вівці? - У ведмежати мама ведмедиця, а у бельчонка?

«Лови та кидай - колір називай»

Мета: підбір іменників до прикметника, що позначає колір.

Закріплення назв основних кольорів, розвиток уяви у дітей.

Хід гри: педагог, кидаючи м'яч дитині, називає прикметник, що позначає колір, а дитина, повертаючи м'яч, називає іменник, що підходить до даного прикметника педагог: - Діти: Червоний - мак, вогонь, прапор. Помаранчевий - апельсин, морква, зоря. Жовтий - курча, сонце, ріпа. Зелений - огірок, трава, ліс. Блакитний - небо, лід, незабудки. Синій - дзвіночок, море, небо. Фіолетовий - слива, бузок, сині.

«Четвертий зайвий»

Мета: закріплення вміння дітей виділяти загальні ознаки в словах, розвивати здатність до узагальнення.

Хід гри: педагог, кидаючи м'яч дитині, називає чотири слова і просить визначити, яке слово зайве. Наприклад: блакитний, червоний, зелений, стиглий. Кабачок, огірок, гарбуз, лимон. Похмуро, непогоже, похмуро, ясно.

«Один - багато»

Мета: закріплення в мові дітей різних типів закінчень іменників.

Хід гри: педагог кидає м'яч дітям, називаючи імена іменники в однині. Діти кидають м'яч назад, називаючи іменники у множині. Приклад: Стіл - столи, стілець - стільці. Гора - гори, лист - листя. Будинок - будинки, носок - шкарпетки. Око - очі, шматок - шматки. День - дні, стрибок - стрибки. Сон - сни, Гусеня - гусенята. Лоб - лоби, тигр - тигренята.

«Підбери ознаки»

Мета: активізація дієслівного словника.

Хід гри: педагог задає питання «Що вміють робити білки?» Діти відповідають на питання і знаходять картинку до заданого питання. Зразкові відповіді: Білки вміють стрибати з сучка на сучок. Білки вміють робити теплі гнізда.

«Близько - далеко»

Мета: розвиток слухової уваги, гостроти слуху.

Хід гри: педагог за ширмою робить звук великою або маленькою іграшкою. Діти по силі звучання визначають розмір іграшки (велика чи маленька)

«Назви ласкаво»

Мета: закріплення вміння утворювати іменники за допомогою зменшувально-пестливих суфіксів, розвиток спритності, швидкості реакції.

Хід гри: педагог, кидаючи м'яч дитині, називає перше слово (наприклад, куля, а дитина, повертаючи м'яч, називає друге слово (кульку). Слова можна згрупувати за подібністю закінчень. Стіл-столик, ключ-ключик. Шапка-шапочка, білка-белочка. Книга-книжечка, ложка-ложечка. Голова-головка, картина-картинка. Мило-мильце, дзеркало-дзеркальце. Лялька-лялечка, бурак-бурачок. Коса-косичка, вода-вода. Жук-жучок, дуб-дубок . Вишня-вишенька, вежа-башточка. плаття-платтячко, крісло-крісельце.

«Закінчи речення»

Мета: розвивати вміння вживати в мові складнопідрядні речення.

Хід гри: запропонувати дітям закінчити речення:
Мама поклала хліб ... куди? (В хлібницю)
Брат насипав цукор ... куди? (В цукорницю)
Бабуся зробила смачний салат і поклала його ... куди? (В салатницю)
Папа приніс цукерки і поклав їх ... куди? (В цукерницу)
Марина не пішла сьогодні в школу, тому що ... (захворіла)
Мама пішла на ринок, щоб ... (купити продукти)
Кішка забралася на дерево, щоб ... (врятуватися від собак)

«Зіпсований телефон»

Мета: розвивати у дітей слухове увагу.
Правила: Передавати слово треба так, щоб поруч сидять діти не чули. Хто неправильно передав слово,той зіпсував телефон, пересідає на останній стілець.

Хід гри: пошепки передавати слово на вухо поруч сидить гравцеві. Хід гри. Діти вибирають ведучого за допомогою лічилки. Всі сідають на стільці, поставлені в ряд. Ведучий тихо (на вухо) говорить якесь слово поруч сидить, той передає його наступному і т. Д. Слово має дійти до

останньої дитини. Ведучий запитує у останнього: «Яке ти почув слово?» Якщо той скаже слово, запропоноване ведучим, означає, телефон справний. Якщо ж слово не те, що водить запитує всіх по черзі (починаючи з останнього) яке вони почули слово. Так дізнаються, хто наплутав, «зіпсував телефон». Той, хто програв, займає місце останнього в ряду.

«Виділи слово»

Мета: вчити дітей чітко вимовляти багатоскладні слова, розвивати слухове увагу.

Хід гри: Вихователь вимовляє слова і пропонує дітям плескати в долоні тоді, коли вони почують слова, в яких є звук «з» (пісня комарика). (Зайка, мишка, кішка, замок, коза, машина, книга, дзвінок)

Вихователь повинен вимовляти слова повільно, після кожного слова робити паузу, щоб діти могли подумати.

"Розкажи про іграшку ведмедику"

Мета: Закріпити вміння описувати іграшки, складати описові розповіді з двох-трьох речень.

Хід гри: У гості до дітей прийшов ведмедик з кошиком іграшок. Ведмедикові подарували на день народження багато іграшок, але він не знає, як вони називаються і як з ними потрібно гратися. Вихователь пропонує дітям допомогти ведмедикові, розказати все про іграшку : як вона називається ? З чого зроблена ? Якого кольору, форми, розміру ? Як з нею можна гратись ? Вихователь пояснює

дітям, що потрібно вийти до столу, взяти з кошичка іграшку, показати дітям і все про неї розповісти ведмедикові.
Ведмедик допомагає дітям у розповіді: хитає головою, допомагає голосом вихователя.

«Мовленнєва рукавичка»

Мета: Закріплювати вміння складати спільні з вихователем коротенькі сюжетні розповіді, переказувати зміст знайомих казок, за допомогою навідних питань.

Хід гри : На столі лежить велика рукавичка із звірятами із відомої казки. Вихователь із дітьми пригадує її зміст:
Як називається казка ?
Хто загубив рукавичку ?
Хто став жити в рукавичці ?
Хто просився в рукавичку ?
Вихователь розподіляє ролі між дітьми (мишки, жабки, кабана, ведмедика, вовка, лисички, зайчика) і організовує розігрування діалогів між ними виконуючи вправу "Хто, хто в рукавичці живе ?".

"Мовленнєвий потяг"

Мета: закріпити вміння спілкуватися при знайомстві в різний спосіб, розвивати слухове сприймання для правильної звуковимови.

Хід гри: вихователь каже : - Зараз ми з вами утворимо потяг, спочатку я буду паровозом (локомотивом) і буду їхати по колу з вами - вагончиками. Коли я буду їхати, то буду плескати в долоні казати своє ім'я : О-ля, О-ля, О-ля (всі рухаючись повторюють). Зупиняємось і міняємо паровозик. Я причіпляюся вагончиком в кінці потягу, а той хто перший буде паровозик і поведе потяг, вимовляючи свої ім'я і плескаючи в долоні: На-та-ля, На-та-ля, На-та-ля ! І так доти, поки кожен із дітей не побуде паровозиком.

"Мовленнєвий клубочок"

Мета: закріпити знання дітей одне про одного, їхнє вміння звертатися одне до одного на ім'я, брати участь у спільному мовленні.

Хід гри : вихователька стоїть у центрі кола, яке організовує з дітьми. Він виконує роль клубочка (можна мати у руках клубок для пояснення дій дітям). Вихователь вибирає дитину і спонукає її підійти до себе і голосно вимовити своє ім'я, взявши її за руку, далі підходить друга дитина бере за руку попередню дитину голосно називаючись "намотуючись" навколо "клубочка" - вихователя. Гра завершується коли остання дитина "намотається" навколо клубочка. Вихователька робить висновок : "Разом нам добре, ми всі одне одного знаємо і вміємо спілкуватися".

"Чарівний стілець"

Мета: активізація спілкування, реалізація самостійного вирішення мовленнєвого задуму у побудованому висловлюванні.

Хід гри: вихователька організовує дітей у коло, посередині кола стоїть "чарівний" стілець. Вихователька садить дітей по черзі на стілець. Інші діти, теж по черзі підходять до дитини, яка сидить на стільці із лагідним звертанням до неї її імені і пропозиції погратися. Вихователька дає зразок : "Іринонько, будемо з тобою гратися?" Дитина дає відповідь словом : "Будемо" чи "Так".

"Хустинонька"

Мета: закріплювати вміння дітей давати відповідь шляхом до мовлення потрібного слова, вживати слова з пестливими суфіксами.

Хід гри: діти стоять у колі побравшись за руки. Вихователька знайомить дітей з чарівною хустинонькою. Діти йдуть по колу під віршований супровід вихователькі :

-Ой хустинонько шовкова,
Ти пливи, пливи по колу !
В руки хто тебе візьме,
Хай нам відповідь дає.
З останніми словами всі зупиняються. Вихователь передає хустинку дитині, навпроти якої він зупинився і пропонує відповісти :
Це сонце, як сказати лагідно : сонце ... (сонечко).

Це дощ і т.д. (хліб - хлібчик, лялька - лялечка, квітка - квіточка, листок - листочок).

"Мовленнєва каруселя"

Хід гри: у вихователькі обруч з різнобарвними стрічками. Діти стають на килимку у коло і беруться за кінці стрічок. Рухаються по колу під супровід вихователькою таких слів :

Діти ми усі веселі
Помчимо на каруселі
Каруселю зупиняй
Швидко відповідь давай !

Вихователь пропонує подивитись на виставку іграшок, вибрати іграшку, взяти в руки і розповісти про неї : як називається ? З чого зроблена ? Якого кольору, форми і розміру ? Як нею гратись.

"На гостині"

Мета: Збагачувати активний словник дітей іменниками назвами, стежити щоб говорили виразно, голосно, не поспішаючи, пов'язуючи слова у речення.

Хід гри: У гості до дітей прийшла лялька Катруся. Вона запросила до себе на гостину ведмедика Пуха і почала накривати на стіл, а тут ось скільки багато посуду і вона не знає що і як поставити. Діти допомагають Катрусі за вказівками вихователя :

Що це ? (тарілка)
Яка вона ? (велика, глибока)
Що в неї наливають ? (суп, борщ)

Яка тут ще є тарілочка ?
Як вона називається ?
Що кладуть і мілку тарілку ? і т.д. весь посуд.

Потім накривають на стіл : глибока і мілка тарілка, ложка, хлібниця, чашка, серветка, сільничка. Вихователь запитує, як все це називають одним словом ? Діти саджають на стіл ведмедика і Катрусю. Вихователь узагальнює:

Всім прибори є готові,
Катруся серветки роздала.
У глибоку тарілку суп ведмедику налила.
Ніж, виделку, як годиться,
Хай тримає у руці.
Вже ведмедик наш наївся,
Всі сьогодні - молодці !

"Торбинко, впусти "

Мета: Розширення і уточнення активного словника дітей, вправляння в правильній вимові звуків у словах і реченнях, засвоєння форми ввічливого прохання.

Хід гри: Вихователь пропонує нову, цікаву гру і ставить а стіл велику коробку з ігровим матеріалом. Відкриваючи її, він знайомить дітей із предметами та іграшками які є у ній, розкладаючи їх на столі. Заглядаючи у коробку зауважує, що на її дні є торбинка. Вона не проста, хоче погратися з дітьми. У неї можна складати іграшки і предмети, але вона може їх впустити, а може й не впустити. Щоб торбинка впустила до себе іграшку треба назвати її і попросити торбинку впустити її. Подає зразок :
-Торбинко, торбинко, будь-ласка впусти ляльку Олю, вона гарна, має бантик на голові.
Вихователь виконуючи роль торбинки впускає при правильній розповіді і проханні іграшку чи предмет і не впускає, коли дитина робить мовні помилки (вимовляє слова тихо, непослідовно будує прохання, пропускає слова і т.д.).

"Мовленнєва стежинка до лісових звірят"

Мета: Вчити чітко і зрозуміло вимовляти окремі слова і речення, уважно слухати і відгадувати нескладні загадки.

Хід гри: Створення ігрової ситуації приходу колобка. Розгортання розмови

З якої казки він до нас прийшов ?

Як треба привітатися з колобком ?

Що можна розповісти про нас всіх ?

Яку пісеньку співав колобок ?

Колобок пояснює, як він котився по стежинці і побачив лісових звірят, та й узяв їх з собою у кошичок. Організація уявної подорожі по стежинці до лісу під супровід тексту : А ми у ліс ходили І звірят зустріли А кого ? - Запитай, Швидко, швидко називай !

Діти називають : зайчик-побігайчик, лисичка-сестричка, їжачок-гострячок, вовчик-братик, ведмідь-набрідь, білочка-стрибалочка. Добирають лагідні слова, виконуючи вправу "Скажи лагідно"

«Квітковий магазин»

Мета: Перевірити засвоєння назв квітів, кольорів та їх відтінків, узагальнюючих слів польові, садові, лугові, лісові.

Хід гри: Вихователь обладнує квітковий магазин (назва квітів за програмою), у вазочках стоять різні квіти. У ляльки день народження. Вона запрошує всіх на свій день народження. Діти купують квіти у квітковому магазині. Правила гри: потрібно сказати, де ця квітка росте, якого вона кольору. Продавець називає квітку, дає її покупцеві.

«Назви частини цілого»

Мета: Перевірити засвоєння назв різних видів транспорту та узагальнюючих слів (водний, повітряний, підземний, наземний, пасажирський, вантажний транспорт).

Хід гри: Вихователь показує дітям картинку із зображенням певного виду транспорту. Діти називають його і всі частини. Наприклад, автобус -

кабіна, кермо, двері, салон, крісла, каса, компостер, сходинки. Потім вихователь виставляє на дошці кілька картинок із зображенням транспорту одного виду (літак, вертольоти; автобус, трамвай, тролейбус), пропонує назвати одним словом, який це транспорт.

«Добери чашки до блюдець»

Мета: Перевірити засвоєння назв відтінків кольорів, вживання складних слів (світло-зелений, темно-синій).

Хід гри: На набірному полотні блюдця різних кольорів. Вихователь: «У магазин спочатку привезли блюдця різних кольорів. Продавці розставили їх на полички. На першій поличці поставили блюдця якого кольору? Назвіть. На другій? На третій? На четвертій? Потім привезли чашки. Допоможемо продавцям дібрати чашки до блюдець». Діти виставляють чашки в прорізи на блюдцях, називають колір.

«Кому що потрібно для роботи?»

Мета: Перевірити засвоєння назв професій, ма¬шин, приладів, інструментів, що потрібні для роботи.

Хід гри: Вихователь показує предметну картинку із зображенням людини певної професії, а діти повинні назвати, що їй потрібно для

роботи. Наприклад: швачка (нитки, швейна машина, голки, стілець, тканина, ґудзики, ножиці), учитель (книжки, зошити, портфель, гумка, олівець, ручка, крейда, дошка, стіл, стілець) і т. д

«Скажи, як треба»

Мета: Перевірити засвоєння засобів інтонаційної виразності **мовлення.**
Хід гри: Дітям пропонують скласти поширене речення за картинкою. За допомогою запитань з'ясовують, як вони засвоїли логічні наголоси, різні види інтонації.

«Що ми купили?»

Мета: Перевірити вміння знаходити слова з від¬повідним звуком.

Хід гри: Діти купують в «магазині» різні речі, назви яких починаються на певний звук (к, л, р, с, ш, дз, дж) і називають їх. Наприклад, на звук р: риба, рис, редька, редиска, ревінь, рама, ракетка, решето, ручка.

«Назви слово»

Мета: Перевірити вміння розрізняти м'які та тверді приголосні на слух, розвивати фонематичний слух.

Хід гри: Вихователь виставляє на дошці дві картинки: лялька і лист. Діти виділяють перші звуки в словах, називають їх. Потім приносять свої предметні картинки, назви яких починаються з цих звуків, ставлять під цими словами. Потім картинки змінюються (сіно - сир; заєць - зірка)

«Послухаємо і назвемо, що почули»

Мета: Перевірити вміння розрізняти звуки.

Хід гри: I варіант. Вихователь за ширмою за допомогою певних предметів відтворює різні звуки, діти повинні впізнати цей предмет.
II варіант. Вихователь закриває рот аркушем паперу і промовляє схожі слова, діти відтворюють їх (кішка, мишка, ложка, ніжка тощо).

«Назви одним словом»

Мета: Перевірити вміння утворювати складні слова від різних частин мови.

Хід гри: Вихователь пояснює, що сьогодні діти утворюватимуть нові слова від уже знайомих двох слів. Дає зразок: називає два слова листя, падати і утворює одне листопад. Пари слів: сніг - падати, книги - любити, земля - трусити, пар - возити, світлий - зелений, темний - червоний, блідний - рожевий, синій - око, карий - око.

«Хто більше складе речень»

Мета: Перевірити вміння складати прості поши¬рені речення з однорідними членами та сполучником і, складнопідрядні речення з сполучниками.

Хід гри: Вихователь пояснює, що сьогодні діти змагатимуться, хто більше складе різних речень. Потрібно скласти речення про те, що стоїть на столі з сполучником і. Наводиться приклад. (У груповій кімнаті є і столи, і стільці, і іграшки, і квіти, і акваріум.) Іграшки і картинки слід міняти. Потім вихователь пропонує дітям скласти складнопідрядні речення: «Що буває, коли приходить пізня осінь?» (Діти починають речення сполучником коли.) Що потрібно для того, щоб малювати? (Діти починають речення сполучником для того, щоб.)

«Четвертий зайвий»

Мета: Перевірити засвоєння роду іменників та вміння заміняти іменники займенниками він, вона, воно.

Хід гри: Вихователь показує 4 картинки: лялька, пірамідка, машина, відро. Говорить, що одна іграшка тут зайва, потрібно її назвати. Якщо діти самі не здогадуються, він підказує: «Яким словом можна замінити слово відро (воно), а лялька (вона), пірамідка (вона), машина (вона)». Гра продовжується

«Один і багато»

Мета: Перевірити засвоєння числа іменників та іменників, які мають тільки однину чи множину.

Хід гри: Вихователь пропонує пограти. Спочатку він називає один предмет, а діти промовляють слово, яким позначається багато предметів: лялька – ляльки, ведмідь – ведмеді, заєць – зайці, борошно – борошно, сметана – сметана, цукерка - цукерки, цукор - цукор, цегла - цегла, машина - машини, ручка - ручки, земля - землі, вухо – вуха, скло – скло. Потім вихователь називає множину, а діти однину: стільці – стілець, вовки - вовк, ракети – ракета, ноги - нога, двері - двері, книжки - книжка, сани - сани, вікна - вікно, дерева - дерево, кущі - кущ, столи - стіл, пластилін - пластилін.

«Що робить?»

Мета: З'ясувати вживання дієслів теперішнього, минулого й майбутнього часу з префіксами та без них.

Хід гри: Вихователь виконує різні дії з іграшками і запитує в дітей: «Що я роблю? Що я зробила? Що я робитиму?» Потім викликає дітей, пропонує виконати дії з іграшками і відповісти на запитання: «Що ти робиш? Що робитимеш? Що ти зробив?» Аналогічні запитання ставляться до сюжетних картинок на яких зображені різні дії.

«Плутанина»

Мета: З'ясувати засвоєння іменників однини і множини, що означають назву малят тварин

Хід гри: На стільчиках розставлені іграшки: кішка, собака, корова, коза, кінь, свиня, курка, качка. Біля кожної іграшки виставлено предметну картинку із зображенням малят іншої тварини (Наприклад, біля собаки - лошата, біля кішки - поросята). Дитина повинна розкласти предметні

картинки на місця, знайти маму малятам. Всі дії коментуються: «Біля собаки поросята. У поросят мама свиня. У собаки діти -цуценята» та ін.

«Кожній картинці своє місце».

Мета: закріпити назви узагальнюючих понять, активізувати словник лексикою української мови. Словник: овочі, посуд, меблі, одяг, взуття. Правила: уважно розглянути картинки, розкласти їх на столі, називаючи зображені предмети українською мовою.

Хід гри: Діти одержують по три картинки. Коли розглянуть їх, ведучий пропонує вибрати ті, де зображено предмети однакового призначення: одяг, овочі, посуд тощо.

Кладучи свої картинки у загальний ряд, діти називають зображені на них предмети. Вихователь перевіряє, чи правильно дібрано картинки, і закріплює узагальнюючі назви та назви окремих предметів, стежить за правильною вимовою слів.

«Скриня бабусі Параски».

Мета: запам'ятовування назв українського одягу.

Матеріал: іграшкова скринька, одяг: сукня, спідниця, пасок, вінок, хустка, вишиванка, намисто, чоботи, кожух, рукавиці.

Хід гри: Чути дзвінок. Вихователь увозить на візку «бабусину скриню». На візку причеплено дзвіночок у скрині - лист до дітей від бабусі Параски та одяг, вже знайомий дітям.

- Що ж це за скриня така чарівна? Звідкіля вона? Ще й із дзвіночком! Хто ж це нам її прислав? Давайте, діти. відкриємо її (Викликає дитину відкрити скриню. Дитина відкриває скриню, дістає лист).

- Ой, діти, у скрині лист від бабусі Параски. Що ж вона нам пише? - Зачитує лист: «Добрий день, люба малеча! Пише вам бабуся Параска з далекого українського села. Я Знаю, що ви вчитеся розмовляти українською мовою, знаєте вже багато слів. Надсилаю вам свою скриню з українським одягом. Чи знаєте ви, як він називається українською мовою? А ще я вам надсилаю декілька загадок про одяг, відгадайте їх. А може, ви й самі знаєте загадки про одяг, то загадайте їх один одному. До побачення, мої любі. Ваша бабуся Параска».

Вихователь по черзі дістає одяг (до цього можна залучити і дітей), пропонує дітям назвати його українською мовою. Стежить за правильною вимовою слів та звуків у словах. Пропонує відгадати бабусині загадки про одяг. Потім діти самі загадують загадки.

«Одягнемо ляльок».

Мета: запам'ятовування назв українського одягу

Матеріал: три ляльки, одяг та взуття для них. Словник: одяг. сукня, спідниця, фартух, вінок, чоботи, черевики, панчохи, шкарпетки,

кожух, шапка.

Хід гри: На вішалці висить одяг. На стільчиках сидять ляльки. Діти придумують їм ім'я. Розглядають та називають одяг. За пропозицією вихователя одягають ляльок, повторюючи назву одягу українською мовою.

«Заміни іншим словом».

Мета: вправляти дітей у замінюванні іменників займенниками та узгодженні Їх у роді й числі. Словник: двері, собака, рушник, цукерки, підлога, човен, яблуко, сукня.

Хід гри: У вихователя - картинки великого розміру, у дітей — маленькі. Вихователь показує картинку, пропонує знайти в себе таку саму, назвати зображене українського мовою (собака, цукерки...), замінити іншим словом (займенником: собака - він, цукерки - вони, яблуко - воно, сукня -"

вона і т. ін.). Потім вихователь називає займенник, а діти добирають та називають відповідні предмети, зображені на картинках: він - собака, рушник, човен і т. ін.

«Куди покласти?»

Мета: вправляти дітей у словотворенні з допомогою суфіксів -ц-, -ч-, -к: Матеріал: предметні картинки чи предмети. Словник: сільничка, хлібниця, цукорниця, салатниця, цукерниця.

Хід гри: Вихователь виставляє на дошці картинки (або на столі предмети). Діти називають спочатку предметні картинки з назвою продуктів харчування українською мовою (сіль, хліб, цукор, цукерки, масло). Потім звертає увагу на посуд, пояснює, як діти будуть грати далі. Вихователь показує картинку із зображенням продукту харчування, а діти повинні знайти і назвати картинку із зображенням посуду, куди його можна покласти. Так, хліб – у хлібницю, цукор - у цукорницю, сіль - у сільничку, масло - в маслянку.

«У крамниці іграшок».

Мета: розвиток навичок діалогічного мовлення. Матеріал: іграшкова крамниця, іграшки.

Хід гри: Вихователь - продавець (ним може бути і хтось із дітей), діти - покупці. Вихователь пояснює гру, запрошує дітей до крамниці.

- Добрий день, Наталія Вікторівна!
- Добрий день, Софійка! Ти хочеш купити іграшку? - Так, я хочу купити білого ведмедика. Продайте мені, будьте ласкаві, ось цього білого ведмедика.
- Прошу, візьми білого ведмедя.
- Дякую Вам, Наталія Вікторівна. До побачення.
- До побачення, Софія. Заходь ще до крамниці.

«Розмова з другом».

Мета: розвиток навичок діалогічного мовлення.

Хід гри: У дітей - іграшкові телефони. Діти телефонують одне одному. ,
- Алло! Вітаю тебе, Сергію!
- Добрий день, Дмитрику!
- Сергію, чим ти займаєшся?
- Я допомагаю мамі, витираю посуд, книги, складаю іграшки. А ти, Дмитрику, що робиш?
- А я вже допоміг: замітав, пилососив із татком килим.
- До побачення, Дмитрику!
- На все добре тобі, Сергійку!

«Опиши картинку».

Мета: закріплення знань про свійських тварин, розвиток монологічного мовлення.

Хід заняття: Вихователь роздає дітям предметні картинки із зображенням свійських тварин. Кілька картинок більшого розміру виставляє на дошці. Запитує: «Хто це? Де він живе? Яка в нього шерсть? Що їсть? Яку користь приносить людям?» Діти пригадують знайомі загадки. Потім вихователь дає зразок опису.

Кішка - свійська тварина. Живе біля людини. Вона невеличка, має м'яку, пухнасту шерсть, маленькі лапки, а на лапках - цап-царапки, кігтики. Ходить вона тихо. У неї хвіст, вуха, очі, вуса. Кішка любить молоко, ковбасу, ловить мишей. Кішка муркоче: «Мур-р-р!» і нявчить: «Няв!» Потім діти самі описують картинки.

«Виправ Незнайку».

Мета: з'ясувати рівень засвоєння дітьми української лексики з тем «Кольори» та «Іграшки».

Матеріал: «чарівний» кошик, іграшки, лялька Незнайка.

Хід гри: З'являється Незнайка, вітається з дітьми українською мовою. Вихователь повідомляє, що Незнайка прийшов учитись української мови. Він уже знає багато слів, от тільки не зовсім упевнений, чи правильно їх промовляє.

- Давайте, діти, допоможемо Незнайці. У мене на столі чарівний кошик від дідуся Панаса. У ньому багато різних іграшок різного кольору. Той. кого я викличу, дійде до столу, витягне з кошика іграшку і запитає Незнайку: «Незнайко, що це? Якого кольору?» Якщо Незнайка припуститься помилки, ви повинні його виправити, назвати правильно іграшку та її колір українською мовою.

Дитина дістає синій м'яч і запитує: «Незнайко, що це?» Незнайка: «Это мячик». Вихователь: «Незнайко, ти сказав слово російською мовою. Олю, скажи, як правильно вимовляється це слово українською мовою». Оля: «Це м'ячик, Повтори, Незнайко». Незнайка: «Це м'ячик». Дитина: «Незнайко, якого кольору м'ячик?» Незнайка: «М'ячик синій». Вихователь: «Молодець, Незнайко, м'ячик синій, правильно сказав». Викликають іншу дитину.

«Чий це хвіст?».

Мета: утворення присвійних прикметників.

Вихователь виставляє іграшки тварин, діти їх називають. Далі вона розповідає, що між тваринами виникла суперечка, де чий хвіст. Заєць каже, що його хвіст забрала лисиця, а лисиця бігає за собачим хвостом.

- Давайте, діти. допоможемо тваринам знайти свої хвости.
Бере по черзі іграшки, показує на хвіст і запитує: «Чий це хвіст?»
- Лисячий хвіст.
- Заячий хвіст.
- Вовчий хвіст і т. ін.

«Кому що потрібно?»

Мета: відмінювання іменників множини, що означають назви дитинчат тварин.

Хід гри: Вихователь показує картинки, діти їх називають українською мовою. Потім, показуючи картинку, запитує:

- Кому потрібна будка?
- Цуценятам.
- Кому потрібні ночви з водою?
- Каченятам і т. ін.

Добираючи дидактичні вправи, слід пам'ятати, що вони не є самоціллю, а використовуються у комплексі з іншими методами навчання для закріплення навичок розвитку усного українського мовлення дітей.