

УПРАВЛЕНИЕ НАРОДНОГО ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
ГОРОДСКОГО ОКРУГА ГОРОД БОР НИЖЕГОРОДСКОЙ ОБЛАСТИ

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД № 26 «АНТОШКА

Картотека игр с детьми с ограниченными возможностями здоровья

Воспитатель: Зудина К.А.

Городской округ город Бор

2020 год

Содержание

| | | |
|------|--|-----|
| 1. | Подвижные игры | 3 |
| 2. | Дидактические игры | 13 |
| 2.1. | Развитие мелкой моторики | 13 |
| 2.2. | Развитие восприятия | 19 |
| 2.3. | Развитие внимания и памяти | 54 |
| 2.4. | Развитие мышления и воображения | 61 |
| 2.5. | Развитие речи | 72 |
| 3. | Утренняя зарядка, физкультминутка с детьми с ОВЗ | 106 |

1. Подвижные игры

Об игре, игровом поведении и об играющих написано много как справедливого и верного, так и противоречивого, и неточного. Широта интерпретации имеет бесконечное множество толкований – от мистических до научно-передовых. Игра – не порождение скоропроходящей моды, это феномен, отличающийся особым постоянством, объединяющим время, эпохи, поколения. Игра не поддается определению с помощью однозначной дефиниции, однако само понятие игры неразрывно связано со свободой, доброй волей, удовольствием, радостью. Игра – это неотъемлемый элемент жизни, человеческой культуры, связывающий поколения. Это явление изучают философы, социологи, психологи, биологи. Педагогика связывает игру и игровое поведение с процессами воспитания, образования и развития личности.

Психологической основой игры является господство чувств в душе ребёнка, свобода их выражения, искренний смех, слезы, восторг, то есть та естественная эмоциональная сущность ребёнка, которая ищет выражения как в физической, так и в психологической сферах.

Известно, что дети с различными отклонениями в состоянии здоровья (с патологией зрения, слуха, последствиями детского церебрального паралича, с проблемами интеллекта и др.) имеют разные физические возможности, и эту особенность необходимо учитывать при проведении подвижных игр.

Подвижная игра активизирует все системы организма: кровообращение, дыхание, зрение, слух, она приносит ребенку положительные эмоции. Все это вместе взятое и позволяет говорить об оздоровительном эффекте подвижных игр. Для ребенка с нарушением в развитии крайне важно, из каких двигательных действий состоит игра, с какой интенсивностью (напряжённостью) она проводится, как отвечает на полученную нагрузку организм. Поэтому при подборе игр необходимо учитывать характер и глубину дефекта, реальные двигательные возможности ребенка и его индивидуальную реакцию на физическую нагрузку. Важно, чтобы величина нагрузки была доступной для ребенка и не вызывала у него перенапряжения.

Содержание и дозировка нагрузки должны предусматривать постепенность усложнения игр, чередование их по направленности, интенсивности и продолжительности, что стимулирует постоянный интерес к игровой деятельности.

Качество организации и проведения игры – от выбора до ее окончания – зависит от психологической готовности взрослого к этой деятельности, его педагогических знаний, опыта и умения общаться с детьми.

Искренность и доброжелательность, жизнерадостность и открытость, сопереживание и умение помочь, заметить успехи – вот те качества, которые притягивают детей, вызывают их симпатию и уважение к взрослому, а иногда являются главным мотивом участия в игре.

На психофизическое развитие ребёнка большое влияние оказывает общение с тем взрослым, к которому он эмоционально привязан, с которым ему нравится общаться. Именно в игре создаются необходимые условия для возникновения и развития таких отношений.

«Зоопарк»

Цель: развитие воображения, раскованности в движениях.

Количество игроков – 4-20 человек.

Инструкция. Все участники по очереди показывают движения, характерные для задуманного ими по условиям игры животного. Остальные пытаются отгадать. Затем участники объединяются в подгруппы по 2-3 человека. Ведущий, указывая на любую подгруппу, даёт название животного. Участники, не сговариваясь, вместе изображают одно названное животное. Далее подгруппа также может изобразить какое-либо животное, а другие участники отгадывают – какое.

Методические указания. Игру можно повторять несколько раз.

«Попробуй повторить»

Цель: развитие слуховой памяти, чёткости речи.

Количество игроков может быть любым.

Инструкция. Ведущий предлагает повторить за ним скороговорки, количество слов в которых постепенно увеличивается:

- Дарья дарит Дине дыню.
- Чащи чаще в нашей пуще, в нашей пуще чащи гуще.
- В ночи не кирпичи лопочут на печи. Лопочут на печи в опаре калачи.
- Кукушка кукушонку купила капюшон, кукушонок в капюшоне был очень смешон.
- Шёл Саша по шоссе, нёс сушки в мешке. Сушку – Грише, сушку – Мише. Есть сушки – Проше, Васюше и Антоше. Есть две сушки – Нюше и Петруше.

«Узнай по голосу»

Цель: развитие слуха и умения ориентироваться в пространстве.

Количество игроков – 5-20 человек.

Инструкция. Игра проводится в спортзале или на игровой площадке. Все играющие, взявшись за руки, образуют круг, водящий стоит в центре. Игроки по сигналу водящего начинают двигаться по кругу вправо (влево), приговаривая:

Мы немножко порезвились,

По местам все разместились.
Ты загадку отгадай,
Кто назвал тебя, узнай.

С последними словами все останавливаются, и игрок, до которого во время движения по кругу водящий дотронулся рукой, называет его по имени изменённым голосом, так, чтобы тот его не узнал. Если водящий узнает игрока, они меняются ролями, если же он ошибся, то продолжает водить.

Вариант: водящий должен узнать голос своей мамы.

Методические указания.

- Во время игры следует соблюдать полную тишину.
- Водящий с остатком зрения или нормально видящий должны закрыть глаза или надеть повязку.

«Догоняй мяч»

Цель: развитие внимания, точности и согласованности движений.

Количество игроков – 10-12 детей.

Инвентарь: два озвученных мяча.

Инструкция. Игра проводится на игровой площадке. Все играющие образуют круг. Двум играющим, стоящим в кругу через 3-4 игрока друг от друга, выдаётся по мячу. По сигналу водящего играющие стараются как можно быстрее передавать мячи игроку справа, с тем, чтобы один мяч догнал другой. Когда это произойдёт, игра начинается снова.

Методические указания.

- Мячи можно только передавать, но не бросать.
- Количество мячей можно увеличивать.
- Передача мяча осуществляется на уровне пояса или груди.

«Догони колокольчик»

Цель: развитие быстроты, ловкости, умения ориентироваться в пространстве.

Количество игроков – 10-12 человек.

Инвентарь: колокольчик.

Инструкция. Площадку для игры следует обозначить осязательными ориентирами. Из числа играющих выбирают две пары водящих. Одному из игроков дают в руки колокольчик. Игрок с колокольчиком убегает от водящих, а те стараются окружить его, сомкнув руки. Это может сделать одна или обе пары водящих.

Игрок с колокольчиком в момент опасности имеет право передать (но не бросить) колокольчик кому-либо из участников игры.

Пойманный игрок и тот, от которого он перед этим принял колокольчик, заменяют одну из пар водящих. Колокольчик вручают наиболее ловкому игроку, и игра продолжается.

Вариант (игра для слабовидящих и зрячих):

Вместо колокольчика используется колпак на голову. Ловить можно только того, у кого колпак на голове. Такая игра будет называться «Берегись, Буратино!».

Методические указания.

- Пары следует комплектовать так: незрячий – ребенок с остатком зрения; зрячий – незрячий.
- Играющим нельзя выходить за пределы площадки.
- Всем играющим на площадке можно надеть озвученные браслеты (с колокольчиками и т.п.).
- Если водящие пары разомкнут руки, убегающий игрок считается не пойманным.

«Лучший нос»

Цель: развитие обоняния.

Количество игроков может быть любым.

Инвентарь: несколько одинаковых пакетиков с разными пахучими веществами: апельсиновыми корками, кусочками яблока, чесноком, сыром, перцем, луком (очищенным), кусочком лимона и т.п.

Инструкция. Нужно предложить детям обнюхивать один пакет за другим на небольшом расстоянии. Кто даст больше правильных ответов, тот и победил.

Методические указания. Игру можно повторять 2-3 раза.

«Где стереть?»

Цель: развитие зрительной памяти, тренировка умения ориентироваться на плоскости.

Количество игроков – 4-10 человек.

Инвентарь: бумага, карандаш, стирательные резинки.

Инструкция. На листе бумаги участники игры рисуют по «рожице». Затем, закрыв глаза повязкой, игрок должен стирать в той последовательности и только те фрагменты рисунка, которые назовет ведущий (например: сначала левый глаз, затем правое ухо, подбородок, нос, волосы и т.д.). Выигрывает тот, кто точнее выполнит задание.

Методические указания. Это игра для слабовидящих и нормально видящих детей.

«Запрещённый цвет»

Цель: развитие быстроты двигательной реакции, внимания, навыков счета и произношения слов, умения различать цвет и форму геометрических фигур.

Количество игроков – 6-8 человек.

Инвентарь: 30-40 разноцветных геометрических фигур, вырезанных из картона (квадраты, круги, треугольники, прямоугольники).

Инструкция. По игровой площадке разбрасываются геометрические фигуры. Ведущий называет цвет (например, красный). По сигналу все играющие должны собрать как можно больше фигур указанного цвета. Выигрывает тот, у кого их больше.

Варианты

1. *Собрать только круги (цвет не имеет значения).*
2. *Собрать треугольники красного цвета.*
3. *Собрать как можно больше любых фигур, кроме зелёных.*

Возможны и другие варианты.

Методические указания.

- Победитель любого варианта игры демонстрирует свой результат, вслух пересчитывая собранные фигуры, а затем вслух (вместе с ведущим) называя их (квадрат, треугольник и т.д.). Также вслух называют и цвет фигур (красный, синий, жёлтый и т.д.).

- Игровая площадка должна быть достаточно большой, чтобы обеспечить безопасность играющих и не допускать столкновений детей друг с другом при собирании фигур.

«Верёвочка»

Цель: развитие воображения, фантазии, мелкой моторики, координационных способностей.

Количество игроков – 10-12 человек.

Инвентарь: скакалка или верёвочка не менее 1,5 метров в длину.

Инструкция. Каждому игроку ведущий раздаёт по верёвке и даёт команде задание – «нарисовать» определённую фигуру, например: лесенку, змейку, человечка, домик, кораблик, ёлочку и т.п. Выигрывает команда, наиболее точно изобразившая заданное.

Методические указания. Нагрузку можно увеличить, если проводить игру в виде эстафеты с передвижениями от места старта к месту «рисования».

«Поймай мяч»

Цель: развитие внимания, памяти, приобретение навыков в бросках и ловле мяча.

Количество играющих может быть любым.

Инвентарь: один мяч среднего размера.

Инструкция. Играющие располагаются по кругу. Ведущий находится в центре. Подбрасывая вверх мяч, он называет имя игрока. Названный игрок должен поймать мяч.

Если он поймал его, то возвращается на свое место, если же не поймал, то меняется местом с водящим. Побеждает тот, кто меньше всех бал водящим.

Методические указания.

- От количества участников, стоящих в кругу, зависит темп игры.
- Если играющие не знакомы, то до начала игры их нужно представить друг другу: каждый по очереди называет свое имя, а вся группа хором его повторяет.
- Играющие могут свободно передвигаться по кругу.

«Что пропало»

Цель: активизация психических процессов: восприятия, внимания, памяти.

Оптимальное количество игроков – 5-10 человек.

Инвентарь: несколько предметов (игрушки, кегли, обручи, скакалка и др.).

Инструкция. На игровой площадке ведущий раскладывает 4-5 предметов. Дети в течении одной минуты рассматривают предметы, стараясь их запомнить. Затем по команде дети становятся спиной к игровой площадке, а ведущий в это время убирает один из предметов. Дети поворачиваются и называют пропавший предмет. Выигрывает тот, кто ошибется меньшее количество раз.

Варианты

1. *Увеличить количество предметов.*
2. *Уменьшить время запоминания предметов.*
3. *Убрать два предмета.*

Методические указания. Для игры следует подбирать такие предметы, которые хорошо знакомы детям.

«Узнай друга»

Цель: развитие тактильных ощущений, слухового внимания, памяти, умения ориентироваться в пространстве.

Количество игроков – 8-12 человек.

Инвентарь. Повязки на глаза.

Инструкция. Одной половине детей завязывают глаза и дают им возможность походить по игровой площадке. Далее им предлагается, не снимая повязки, найти и узнать друг друга. Узнавать можно с помощью рук – ощупывая волосы, одежду. Затем, когда друг узнан, игроки меняются ролями.

Вариант: если игрок не может узнать другого ребенка при помощи ощупывания, можно предложить попытаться узнать его по голосу.

Методические указания. Следует позаботиться о том, чтобы игровая площадка была абсолютно ровной, иначе дети с завязанными глазами будут чувствовать себя неуверенно.

«Замок»

Цель: развитие у детей мелких мышц кисти, устной связной речи, памяти, воображения.

Инструкция.

| Текст | Движения |
|-------------------------|--|
| На двери висит замок | Ритмичные быстрые соединения пальцев рук в «замок». |
| Кто открыть его бы мог? | Повторение движений. |
| Потянули, | Пальцы сцеплены в «замок», руки потянуть в одну, потом в другую сторону. |
| Постучали, | Движения кистями рук со сцепленными пальцами от себя – к себе. |
| И – открыли! | Пальцы расцепились, ладони в стороны |

«Голуби»

Цель: воспитание у детей навыков метания, развитие координации движений крупных и мелких мышечных групп, ловкости, глазомера.

Количество игроков – 2-10 человек.

Инвентарь: для игры изготавливаются бумажные «голуби» (самолётики и т.д.).

Инструкция. Дети соревнуются, у кого голубь полетит дальше.

Вариант: дети соревнуются со взрослыми.

Методические указания. Игра для детей 5-8 лет, интенсивность малая.

«Сидячий футбол»

Цель: развитие координации движений, укрепление мышц ног и туловища, тренировка меткости, быстроты реакции.

Играют две команды по 4-6 человек в каждой.

Инвентарь: мяч для футбола, кегли.

Инструкция. Дети сидят на полу, ноги согнуты в коленях и прижаты к животу. Одна шеренга располагается лицом к другой на расстоянии 2,5-3 метров.

Игрок движением ног вперёд отбрасывает мяч сидящему напротив ребёнку, тот ловит его руками, а затем ногами резко откатывает мяч своему партнёру. За неточный бросок мяч команда получает штрафное очко. Выигрывает команда, получившая меньше штрафных очков.

Варианты

1. *Ловить отбрасываемый мяч ногами.*
2. *Прокатывать и ловить мяч только одной ногой.*

3. *Сшибать мячом кегли, которые ставят на равном расстоянии между командами; за каждую сбитую кеглю команда получает призовое очко.*

Методические указания. Игра для детей от 3 до 14 лет, нагрузка умеренная.

«Ходим в шляпах»

Цель: формирование правильной осанки, укрепление мышечного «корсета» позвоночника, развитие равновесия, ловкости, координации движений.

Количество игроков может быть любым.

Инвентарь: «шляпа» для каждого игрока – мешочек с песком массой 200-500 г, дощечка, колесико от пирамиды.

Инструкция. Играющие стоят. Детям кладут на голову легкий груз – «шляпу». Проверив осанку детей (голова прямо, плечи на одном уровне, параллельны полу, руки спокойно лежат вдоль туловища), ведущий дает сигнал к ходьбе. Дети должны ходить обычным шагом по комнате или площадке, сохраняя правильную осанку. Выигрывает тот, у кого «шляпа» ни разу не упала и при этом он не нарушил осанку.

Варианты

1. *Детям предлагается не ходить, а пританцовывать.*
2. *Пройти по извилистой линии, начерченной на полу мелом.*
3. *Пройти по гимнастической скамейке или переступить через разные предметы на полу или на площадке (кегли, кубики, небольшие игрушки, камешки, шишки и т.п.).*

Методические указания. Игра для детей 4-14 лет, нагрузка средняя.

«Метание мешочков»

Цель: развитие меткости, координации движений, силы мышц конечностей и туловища.

Количество игроков может быть любым.

Инвентарь: мешочки с песком, обруч (веревка).

Инструкция. Дети становятся в круг. В центре круга лежит обруч (веревка в форме круга). В руках у детей мешочки. После того как ведущий произносит: «Бросай!», все дети бросают свои мешочки. Ведущий отмечает, чей мешочек упал точно в круг. Задание повторяется 10 раз. Выигрывает тот у кого больше точных попаданий.

Вариант: каждый из играющих (поочередно) становится на линию, прочерченную на расстоянии 3-4 метров от стула, и бросает на него один за другим три мешочка так, чтобы все они остались лежать на стуле. Затем он передает мешочки следующему, который так же бросает их, и т.д. Выигрывает тот у кого больше точных попаданий.

Методические указания.

- Мешочки можно бросать из любого положения (сидя, стоя), одной или двумя руками.

- Если играют дети разного возраста, то малышей можно поставить ближе к цели, а старших детей дальше от нее.

«Солнышко»

Цель: развитие быстроты и точности движений.

Играют не менее 15 человек.

Инвентарь: эстафетные палочки или теннисные мячи.

Инструкция. В центре начерчен круг. Все играющие делятся на пять команд и выстраиваются боком к центру круга. Получается своеобразное солнышко с лучами. Каждый луч – команда. Игроки, первые от центра круга, держат в руках эстафетные палочки. По сигналу они бегут по кругу и передают эстафету игроку, стоящему теперь первым в своей команде. Прибежавший встает в шеренгу на место ближе к центру. Когда начинавши игру окажется с краю и получит эстафетную палочку, он поднимает ее, показывая, что команда закончила игру.

Методические указания.

Во время бега запрещается касаться стоящих игроков, мешать совершающим перебежки. За нарушение правил начисляются штрафные очки.

«Бездомный щенок»

Цель: развитие внимания, быстроты реакции и точности движений.

Количество игроков – 7-9 человек.

Инвентарь: 6-8 стульев, на один меньше количества играющих.

Инструкция. Стулья ставят по кругу, сиденьями наружу. Участники игры, стоящие по кругу с внешней стороны, по сигналу бегут вправо (влево). По свистку каждый старается занять место, но, поскольку стульев меньше, один игрок остается без места. Он выбывает, а из круга убирают еще один стул. Выигрывает тот, кто остается последним.

Методические указания. Игра средней интенсивности, может повторяться несколько раз.

«Мяч по кругу»

Цель: развитие внимания и точности движений.

Количество игроков – 5-15 человек.

Инвентарь: волейбольный мяч.

Инструкция. Играющие образуют круг и рассчитываются на первый-второй. Первые номера – одна команда, вторые номера – другая. Два рядом стоящих игрока – капитаны, в

руках у них по мячу. По сигналу капитаны передают мяч по кругу игрокам своей команды, то есть через одного. Мяч должен как можно быстрее вернуться к капитану.

Методические указания. Можно условиться и передавать мяч три раза по кругу. Если мячи столкнулись, игру продолжают с этого момента.

«Эстафета с обручем»

Цель: развитие внимания и точности движений.

Количество игроков – 10 человек.

Инвентарь: обручи.

Инструкция. Играющие образуют круг по пять человек, они выстраиваются шеренгами друг против друга. Расстояние между игроками в командах 1,2-2 шага. Первому (капитану) в каждой команде дают обруч. По свистку капитаны пропускают обруч сверху вниз через себя, опускают его, а затем передают соседнему игроку. Тот делает то же самое, передает третьему и т.д.

Методические указания.

- Игра длится до тех пор, пока обруч не вернется к капитану.
- Выигрывает команда, которая быстрее закончила игру и не совершила ошибок.
- Игра проводится 3-4 раза.

«Сбей кеглю»

Цель: обучение дифференцировке усилий, развитие глазомера, точности движений.

Количество игроков может быть любым.

Инвентарь: кегли, кубики, игрушки.

Инструкция. Перед каждым участником на расстоянии 2-3 метров стоят предметы: кегли, кубики, игрушки. Необходимо сбить предмет, прокатив мяч по полу. Выигрывает тот, кто сбил предметы большее число раз.

Методические указания. Игра малой интенсивности, может повторяться неоднократно.

2. Дидактические игры

2.1. Развитие мелкой моторики

Лови шарик

Цели: развивать моторику пальцев рук, развивать интерес к общению в игре, выполнять точно инструкцию взрослого.

Оборудование: желобок, шарик,

Речевой материал: *шар, лови, кати, поймал, не поймал, упал, молодец.*

Ход игры

Педагог кладет шарик на желобок, говорит: «Будем играть! Смотри», — пускает шарик по желобку и обращается к ребенку: «Лови!». Если у ребенка не получается поймать шарик, педагог показывает, как это надо делать. После нескольких повторов ловли шарика ребенком педагог дает ему шарик и предлагает: «Кати!». Ребенок должен, подражая ранее виденным движениям педагога, прокатить шарик по желобку, а педагог - поймать шарик у другого конца желобка. Если у ребенка не получается прокатить шарик, педагог показывает, как это нужно делать, после чего ребенок вновь пробует самостоятельно осуществить прокат шарика по желобку.

Мозаики

Цели: развитие мелкой моторики пальцев рук, обучение ориентировке на плоскости, умению подбирать цвета по подражанию педагогу или по словесной инструкции.

Оборудование: плоские и объемные мозаики по количеству детей.

Ход игры.

Возможно несколько вариантов проведения. Можно предложить детям вслед за педагогом составлять определенный рисунок, узор. А можно просто дать детям возможность собирать по собственному желанию, развивая творчество, воображение.

Можно предложить детям картинку с рисунком, узором и попросить их собрать такой же рисунок или узор из мозаики.

Для более развитых детей, знающих названия основных цветов, можно предложить выполнять рисунок, узор по инструкциям, предъявляемым устно и на табличках.

Например: «Положи две синих, потом три зеленых, одну красную» и т.д.

Переложки игрушки

Цели: развивать координацию движений, согласованность движений обеих рук, учить брать мелкие предметы.

Оборудование: мелкие предметы (фишки, пуговицы, мозаика), подносы, прозрачные высокие бутылочки.

Речевой материал: *делай так, возьми, бросай.*

Ход игры

Целесообразно проводить данную игру на начальных этапах воспитания и обучения детей.

Дети сидят за столами, перед каждым ребенком прозрачная бутылочка, справа от него на небольшом подносе лежат мелкие предметы. Такие же предметы на столе у педагога. Он показывает пальцы рук, сложенные щепотью, берет мелкие предметы и бросает их в сосуд, обращая внимание детей, что второй рукой он держит сосуд. Потом просит их повторить его действия: «Посмотрите. Делайте так».

При необходимости педагог проводит индивидуальную работу с детьми. После того, как дети соберут предметы правой рукой, их высыпают на поднос и переставляют к левой руке. Теперь ребенок должен бросать предметы левой рукой, а держать сосуд правой.

Для усложнения задания можно использовать сосуд с узким горлышком, в который будет проходить большее количество мелких предметов (можно использовать бусины разного размера), но предметы большего диаметра проходить не будут. Их нужно либо убирать с горлышка, либо, на более продвинутом этапе, заранее определять, пройдет предмет в горлышко или нет, без пробы протолкнуть в сосуд.

Можно предложить ребенку складывать предметы в сосуд поочередно то левой, то правой рукой.

Коврик для мамы

Цели: продолжать развивать мелкие движения, целенаправленность действий в работе с бумагой; учить ценить результаты своего труда, понимать, что своей работой можно принести радость близким людям.

Оборудование: заготовки из плотной цветной бумаги (листы квадратной или прямоугольной формы с прорезями: в трех рядах по три прорези), по три полоски бумаги контрастных по оттенку и фону цветов на каждого ребенка, клей, кисточки, тряпочки.

Речевой материал: *подарок, коврик, полоски, бумага, клей, кисточка, тряпочка, красивый, аккуратно, приклей, возьмите, делайте так, повтори, вверх, вниз.*

Ход игры.

Педагог перед праздником 8-е Марта предлагает сделать мамам подарки (подарок можно приготовить к любому празднику). «Будем делать подарок маме. Это будет коврик.

Коврик можно положить на стол. На коврик можно поставить вазу или положить бусы» и т.п. Педагог демонстрирует действия с готовым ковриком.

Затем он показывает, как продевать полоски бумаги в прорези заготовки. Он раздает детям заготовки и по одной полоске бумаги, помогает каждому продеть полоску в крайнюю прорезь, напоминает, что полоску нужно просовывать то вверх, то вниз. «Делайте так. Посмотри: вверх, вниз». Потом раздает по второй полоске бумаги и обращает внимание детей на то, что видимые части полосок должны чередоваться («Делай так. Так красиво»): там, где первая была внизу, вторая должна быть наверху и т.д. Когда все полоски будут продеты, педагог показывает, как подклеить концы бумаги с обратной стороны коврика. Раздает детям клей, кисточки и тряпочки: «Надо тут приклеить. Возьмите клей, кисточку. Приклейте». Когда коврики будут готовы, педагог вместе с детьми восхищается получившимися ковриками, говорит о том, что мамы будут очень рады получить их в подарок. Затем дети дарят коврики мамам (воспитателям, другим детям).

Можно коврик делать не только квадратным или прямоугольным, но и придавать форму какой-либо игрушки или овоща, или фрукта; яблока, помидора, мяча и пр.

С целью усложнения задания можно применять плетение коврика не из полосок бумаги, а из толстых нитей пряжи, закрепляя по краям узелками, которые помогает делать детям педагог.

Поймай рыбку

Цели: развивать движения кистей рук, формировать точность движений, развивать зрительное внимание.

Оборудование: игра «Поймай рыбку»: пластмассовые рыбки, аквариум, сачки.

Речевой материал: *рыбы, аквариум, рыбы живут тут, делайте так (лови рыбу), сачок, поймал, помоги*

Ход игры

Педагог предлагает детям поиграть. «Будем ловить рыб. Рыбы живут в аквариуме» -

предлагает детям сачком перенести рыбку например из банки в аквариум. Вначале он показывает, как надо ловить и переносить рыбок сачком («Делайте так»), затем дети действуют сами.

Другим вариантом игры может служить использование автоматической подставки, приводимой в движение поворотом ключика. На этой подставке установлены рыбки, имеющие магнит. Во время движения рыбки открывают и закрывают рот. У ребенка есть удочка с магнитом на конце лески (веревки). Когда рыбка открывает рот, ребенок должен успеть точно поднести к ней магнит и суметь вытащить ее до того, как она закроет рот. Пойманных рыбок складывают в баночку (коробку). Возможен вариант соревнования двух детей или двух команд, в которых по очереди дети ловят рыбок. Выигрывает та команда, которая быстрее выловит всех рыбок, соблюдая правила (нельзя помогать рукой, ловить надо только удочкой).

Кто скорее свернет ленту

Цели: развивать моторику пальцев и кистей рук, формировать скорость и точность движений.

Оборудование: две ленты, закрепленные одним концом на палочках (длина 50 см), одинаковой ширины и одного цвета.

Речевой материал: *лента, делай так, держи, раз, два, три, крути, кто быстрее? Кто первый?*

Ход игры

Педагог вызывает к себе двух детей, демонстрирует ленты и говорит: «Будем играть. Это лента. Надо свернуть ленту. Кто свернет быстрее, тому подарок». «Раз, два, три - крути». Вначале педагог показывает, как надо крутить палочку, чтобы свернуть ленту. Затем педагог предлагает двум детям выполнить показанное действие. Двое других детей помогают - они держат свободные концы лент, стоя на одной линии, отмеченной педагогом, стараясь с нее не сходить. Выигрывает тот, кто первым свернет ленту, крутя палочку и наматывая на нее ленту.

Можно также устроить соревнования команд. Детям дается большее число лент. По команде педагога сразу несколько человек одной команды и другой начинают скручивать ленты. Победителям призы - значок, наклейка или что-нибудь подобное.

Усложнением может быть задание свернуть ленту за определенное время. Например, педагог говорит: «Я буду считать (хлопать)». Педагог вместе с детьми начинает хлопать, ребенок скручивает ленту. Если успел - получает приз, не успел - лента переходит к другому ребенку и все начинается сначала.

Шнуровки

Цели: развивать мелкую моторику пальцев рук, вызывать интерес к игре.

Оборудование: различного рода шнуровки, готовые или выполненные педагогом (из картона, пластмассы, дерева с различными по длине, толщине, и материалу шнурками): пуговицы, «сапоги», картинки и т.д.

Речевой материал: *делайте так, узор, названия изображенных предметов, придумай.*

Ход игры

Вначале педагог может показывать детям, как надо продевать шнурок в отверстия, чтобы получить тот или иной рисунок, а затем дети вслед за педагогом повторяют его действия. После этого можно предложить детям просмотреть все от начала до конца, а потом точно также выполнить рисунок шнуровки. Потом можно предложить детям уже готовую Шнуровку и попросить подумать и сделать так самостоятельно (допускаются разные пробы).

Наконец, можно предложить детям шнуровку по их собственному желанию: «Придумай».

Собери игрушку сам

Цели: развитие мелкой моторики пальцев рук, привитие интереса к действиям с различными предметами, развитие внимания, памяти, мышления.

Оборудование: любые сборно-разборные игрушки (цветы с отстегивающимися лепестками, божья коровка с отстегивающимися лапами, головой, крыльями и др. и другие подобные игрушки, готовые или сделанные руками педагогов или родителей).

Речевой материал: *разбери, собери, названия игрушек, предлагаемых для сборки, делай так, верно, неверно.*

Ход игры

Педагог дает ребенку любую игрушку и предлагает внимательно ее рассмотреть, затем показывает, что эта игрушка «волшебная» - ее можно разобрать и снова собрать. Педагог помогает разобрать, а затем предлагает ребенку уже самостоятельно собрать игрушку,

придав ей первоначальный вид.

Части игрушек могут быть на пуговицах, липучках, шнурках, крючках, кнопках.

Накинь кольцо

Цель: развитие общей и мелкой моторики.

Оборудование: колеброс.

Речевой материал: *кольцо, бросай, попал, не попал, встань тут, молодец.*

Ход игры

Педагог предлагает детям поиграть: «Будем бросать кольца. Вот так. Встань тут. Бросай. Надо попасть на палочку». Педагог демонстрирует бросок кольца, отмечает линией расстояние, необходимое для броска (сначала небольшое расстояние - 40 см, затем оно увеличивается до 1,5-2 м).

Правила игры устанавливает педагог. Он может предложить допустимое количество бросков, можно устроить соревнование команд.

Лучинки

Цель: развитие мелкой моторики рук, совершенствование умений ориентироваться на плоскости.

Оборудование: набор лучинок (30-40 штук длиной 10-15 см, окрашенных в три-четыре цвета).

Речевой материал: *сложи узор, делай так, сложи так, палочки, названия предметов.*

Ход игры

Группе детей (три-четыре человека), сидящих за столом, педагог показывает, какие узоры можно выложить из лучинок. Дети берут из коробки лучинки и выкладывают узоры по образцу педагога. «Делайте так». Затем педагог предлагает детям самим придумать, что можно выложить из лучинок; напоминает, какого цвета лучинки лучше использовать. «Сложи, что сам хочешь. Что ты сложил?»

После того как дети научатся выкладывать узоры, к имеющемуся набору добавляются лучинки разных размеров от 5 до 15 см, по несколько штук каждого размера. Педагог предлагает детям выкладывать несложные сюжеты, например дом с забором, дерево и т.п.

В игре возможен элемент соревнования, дети делятся на команды, определяется, кто быстрее соберёт тот или иной узор.

2.2. Развитие восприятия

ВОСПРИЯТИЕ ЦВЕТА

Цветные коврики

Цель: учить детей дифференцировать цвета, отвлекаясь от формы предмета.

Оборудование: четыре листа картона красного, желтого, зеленого и синего цветов, изображения игрушек тех же цветов (однотонные).

Речевой материал: *коврик. Какого цвета? Красный, синий, желтый, зеленый.*

Ход игры

Педагог вместе с детьми рассматривает «коврики», предлагает подложить таблички с названиями соответствующего цвета. Затем предъявляются изображения игрушек (возможно название игрушек с подбором табличек) и дифференциация их по цвету.

Первые две-три картинки педагог может разложить сам, при этом необходимо указать на сходство по цвету игрушки и «коврика» (такой, не такой).

Шарики

Цели: учить детей дифференцировать не только различные, но и близкие цвета и оттенки.

Учить осуществлять выбор этих цветов непосредственно по образцу и по памяти. Учить осуществлять выбор по цвету отвлекаясь от других свойств предмета.

Оборудование: демонстрационный набор и набор для каждого ребенка (плоскостные шары разной формы и величины, могут быть и одинаковые в зависимости от поставленной задачи по три оттенка основных цветов и более), приспособленные для работы с фланелеграфом, фланелеграф, таблички, карточка с нарисованными ленточками разного цвета размером 25x20 см

Речевой материал: *шарики, веревочки (ленточки), какого цвета? Такой - не такой, красный, зеленый, желтый, синий, черный, белый (голубой, розовый, оранжевый, коричневый), подбери, привяжите ленточку.*

Ход игры

Педагог приносит конверт и предлагает детям посмотреть, что там (табличка «шары»), после чего дети рассматривают содержимое конвертов, лежащих у них на столах. Затем педагог прикрепляет один из шаров на фланелеграф и предлагает детям найти такой же (*дайте такой, такой, не такой, верно, неверно*). Выбранные детьми шары прикрепляются рядом с шаром педагога или на индивидуальные фланелеграфы (шары могут быть одинаковыми по форме и величине или разными, если ставиться задача отвлечения от других свойств). Для усложнения можно ввести выбор с отсрочкой.

Пирамиды

Цели: учить осуществлять выбор цвета, совершенствовать внимание детей.

Оборудование: пирамидки с колечками одинакового цвета, карточки с накладными колечками, коробка или корзинка.

Речевой материал: *будем играть, пирамида, колечко, названия цветов, у кого такой цвет? У кого такое? Назови цвет.*

Ход игры

Педагог дает каждому ребенку пирамидку, у всех детей пирамидки отличаются цветом. Себе педагог также берет пирамидку. Берет и снимает верхушку, называет цвет: «Красная». Кладет ее в корзинку и предлагает рядом сидящему ребенку проделать тоже самое. Постепенно все колечки со всех пирамид оказываются в корзинке. У детей остаются только палочки с основанием. Педагог на виду у детей перемешивает колечки в корзине, берет одно из них и показывает, показывая его детям: «У кого такое?» Дети должны узнать свой цвет и попросить это колечко: «Дай», по возможности назвать цвет колечка.

Флажки

Цели: продолжать учить детей выделять не только основные цвета но и их оттенки.

Выделять цвет (по образцу и по памяти), отвлекаясь от других свойств предмета и с учетом этих свойств.

Оборудование: демонстрационный набор и набор флажков для каждого ребенка (флажки трех величин, квадратные, треугольные, прямоугольные, не менее 12 цветов - оттенки красного, синего, желтого, зеленого, коричневого), таблички.

Речевой материал: *какой по цвету? Названия формы флажков (треугольник, квадрат,*

прямоугольник), величины (большой, меньше, маленький), одинаковые, верно, не верно, такой, не такой.

Ход игры

Педагог предлагает детям рассмотреть флажки, обращая внимание на свойства предметов (в зависимости от поставленной цели), уточняет представление о форме, величине (сравнение с эталонами формы, величины), уточняет значение слов, обозначающих форму, величину (треугольник, квадрат, прямоугольник; большой, меньше, самый маленький).

1 вариант. После подготовительных упражнений педагог расставляет стаканчики, в которые ставит флажки-образцы и просит детей найти такой же («дайте такой»). Дети расставляют свои флажки в стаканчики, ориентируясь на образец («такой, не такой, верно, не верно»).

2 вариант. Педагог показывает детям один из флажков, затем убирает его и после отсрочки просит детей найти такой же («такой, не такой, одинаковые»).

Классификация «Что желтое, зеленое, синее, красное?»

Цели: учить детей различать цвета, распределять картинки по соответствующим группам, опираясь на признаки цвета.

Оборудование: картинки с изображением различных предметов, имеющих ярко выраженный цвет (синий цветок, Желтый карандаш и т.д.) размером 10х10, карточки цветов 10х4 (см. прил. 2).

Речевой материал: *названия предметов, какой по цвету? (какого цвета), покажи, положи тут, названия цветов.*

Ход игры

Перед детьми (ребенком) кладется образец - цветная Карточка (ряд цветных карточек). Ребенку предлагаются по одной карточки, которые он (они) должен распределить по цвету в ту или другую группу, правильно соблюдая цветовой признак.

Усложнения:

количество цветов увеличивается;

сначала одинаковые предметы на картинках, отличающиеся только цветом, а потом

разные предметы разных цветов;

самостоятельная классификация карточек детьми без опоры на цветовые образцы:

ребенку дается стопка картинок с предметами разного цвета и предлагается разложить так, как он считает нужным;

заведомо неправильная классификация - ребенок должен исправить ошибки и разложить верно.

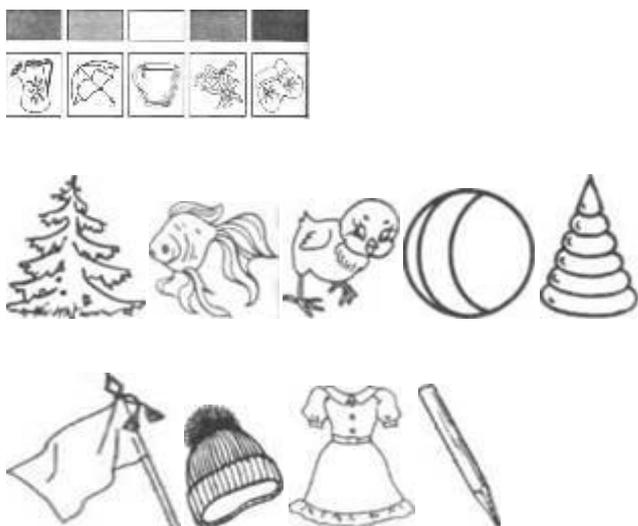


Рис. 2. К игре «Классификация «Что желтое, зеленое, синее, красное?»»

Цветные картинки

Цель: учить детей подбирать к предметам заместители по цвету.

Оборудование: десять (10х14 см) карточек разделенных пополам и окрашенных в два цвета (одна половина карточки одного цвета, другая - другого): красный и зеленый, зеленый и желтый, желтый и синий, синий и белый, белый и красный, красный и синий, зеленый и оранжевый, красный и желтый, белый и желтый, синий и желтый;

Десять цветных картинок (20х20 см), на которых изображены зеленая яблоня с красными яблоками, зеленая поляна с желтыми одуванчиками, желтая рожь с синими васильками, белые парусники на синей реке, белая машина «скорая помощь» с красными цифрами и крестом, красные рыбки в синей воде, зеленое дерево с оранжевыми апельсинами, осенний клен с желтыми и красными листьями, синяя речка с желтыми песчаными берегами, разрезанное яйцо (белое с желтком).

Речевой материал: *названия цветов, предметов, какого цвета? сравни, одинаковые.*

Ход игры

Педагог предлагает детям поиграть в лото: «Будем играть». Раздает детям картинки и просит их внимательно рассмотреть, сказать какие цвета есть на картинке. «Посмотри, какие тут цвета?» Затем, когда дети рассмотрели картинки, педагог показывает детям разноцветные картинки и предлагает детям поднять картинку, тем у кого совпадают цвета (вначале, как образец, педагог может сам показать соответствие одной из картинок с разноцветной карточкой). Тот ребенок, который нашел у себя на картинке соответствие цветов с разноцветной карточкой, поднимает Руку и забирает карточку себе. Например, если педагог показал карточку зелено-красную, то ребенок должен поднять картинку с зеленой яблоней и красными яблоками.

Если кто-нибудь из детей не берет свою карточку, то он выбывает из игры. Выигрывают те, которые подобрали карточки к своим картинкам. Если ребенок испытывает затруднение в подборе карточек, то педагог помогает ему, задавая вопрос: «Какого цвета карточка? Какие цвета у тебя? Сравни. Одинаковые или нет?» При повторе игры дети меняются картинками.

Аквариум

Цели: Развивать зрительное восприятие, память, внимание, мелкую моторику пальцев рук, повторять количественный счет, знание цветов.

Оборудование: карточки с «Аквариумом» (размер аквариума 20х20 см), фломастеры или цветные карандаши (см прил. 3).

Речевой материал: *найди две одинаковые рыбки, названия цветов, числительные, раскрась, запомни, найди такую же, сколько?*

Ход игры: Педагог дает детям карточки с «Аквариумом и рыбками, и предлагает разного рода задания.

1. Карточка цветная.

Педагог предлагает ребенку внимательно рассмотреть картинку, найти и показать двух одинаковых рыбок. А на пустой картинке предлагает: «Найди (по контуру) две одинаковые рыбки. Раскрась их как хочешь»



Рис. 3. К игре «Аквариум»

2. Педагог дает цветную картинку и показывает ребенку одну из имеющихся в «Аквариуме» рыбок, вырезанную и наклеенную на белый фон. «Найди такую же». Ребенок в «аквариуме» находит такую же. Педагог просит сказать: «Сколько тут таких рыбок? « (показывает образец) или: «Сколько зеленых? Синих?» и т.п.; «Посчитай всех оранжевых рыбок» и т.п.

3. Педагог дает две карты: одну цветную, другую пустую. Дети рассматривают картинку в течение одной минуты, находят одинаковых рыбок. Затем, цветная картинка убирается и детям предлагается на пустой картинке найти этих рыбок и раскрасить их так же, как на цветной картинке.

4. Педагог дает пустую картинку и предлагает: «Раскрась две рыбки зеленым цветом, четыре - коричневым, пять - синим» и т.п. Или просит ребенка раскрасить так, как он хочет. Затем задает вопрос: «Какого цвета большая рыба? Сколько рыбок красных?» и т.п.

Треугольная мозаика

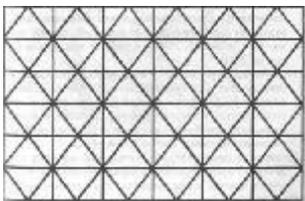


Рис. 4. К игре «Треугольная мозаика»

Оборудование: карточки с треугольной мозаикой по количеству детей (см. прил. 4), картонные аналоги разных цветов фломастеры или цветные карандаши по количеству детей (размер карточки 15x18 см).

Речевой материал: *название цветов, дорисуй, чтобы было красиво, нарисуй, закрась так же, слева - справа, сверху -*

внизу, числительные от 1 до 5 - 10, повтори так же.

Ход игры

1. Педагог раздает детям карточки с треугольной мозаикой
 2. Педагог раздает детям мозаику, в которой есть уже раскрашенные треугольники, но нужно установить определенную закономерность и раскрасить так, чтобы соблюсти эту закономерность. «Дорисуй, чтобы было красиво». Педагог следит за точностью выполнения задания помогает установить закономерность в случае затруднения детей. Можно предложить выложить из картонных аналогов мозаики вместо закрашивания.
 3. Педагог раздает детям по две карты с треугольной мозаикой; в одной уже дан образец раскрашивания, другая пустая, которую надо заполнить. «Раскрась так же. Какие цвета тебе нужны?» Можно предложить ребенку выложить узор из картонных треугольников по образцу.
 4. Педагог дает треугольную мозаику пустую, ребенку предлагается раскрасить ее по своему желанию, используя заданные цвета, например: красный, синий, голубой, желтый, зеленый. Ребенок должен придумать свой рисунок, узор.
 5. Педагог дает треугольную мозаику уже раскрашенную предлагает: «Посчитай, сколько тут желтых (красных синих и т.п.) треугольников? Выложи столько же (картонных) синих треугольников». Ребенок выкладывая на не раскрашенный вариант или просто на столе. «Сколько синих? Почему? Потому, что тут...»
 6. Педагог раздает пустую треугольную мозаику и просит детей: «Раскрась (в любом порядке) пять треугольников синим цветом, а три треугольника - желтым». И т.п.
 7. Педагог дает пустую мозаику и просит: «Раскрасьте сверху три желтых треугольника, внизу - пять треугольники зеленым цветом, слева два треугольника - красным, справа четыре - голубым, а посередине один синим цветом. Где раскрасил синим цветом? Сколько желтых треугольников? Какого цвета треугольник посередине?»
- И пр.

Гномики

Цели: развивать зрительное восприятие цвета, память, внимание, мелкую моторику пальцев рук.

Оборудование: карточки с рисунком (размер 15x18 см), картонные детали этой же карточки, фломастеры или цветные карандаши по количеству детей (см. прил. 5).

Речевой материал: *названия цветов, гномики, шарик, раскрась, положи такой же, по цвету, какого цвета.*



Рис. 5. К игре «Гномики»

Ход игры:

1. Детям раздаются карточки с не раскрашенными шариками. «Посмотри, какого цвета костюм у гномика? Раскрась шарик также». Дети называют цвет и раскрашивают в нужный цвет шарик. Затем проверяют все вместе. «Почему шарик зеленый? Потому, что костюм зеленый». Вместо раскрашивания шарика в нужный цвет можно предложить ребенку подобрать шарик по цвету из картонных аналогов.
2. Детям раздаются карточки с заведомо неправильно подобранными шариками (картонные детали накладываются на не раскрашенные шарики). Педагог говорит: «Нужно, чтобы шарик был такого же цвета как костюм. Верно, я разложила? Исправьте ошибки». Дети, находя ошибки, исправляют их, перекладывая шарик в нужное место, или находят ошибки зрительно и указывают (ручкой или пальцем), куда надо переставить шарик, какие шарик поменять местами.
3. Детям раздаются карточки с не раскрашенными гномиками и шариками, к гномикам подставляются цифры. Педагог дает задание: «Раскрась костюм первого гномика желтым цветом, второго -...» после этого предлагается раскрасить шарик гномика: «Какого цвета должен быть шарик пятого гномика? Почему?» Правильность выполнения может быть проверена по готовому раскрашенному образцу педагога. «Посмотри и сравни: у тебя так?»
4. Карточка с гномиками используется просто как картинка для раскрашивания. Гномики могут быть пронумерованы. Затем могут задаваться вопросы: «Сколько

гномиков ты раскрасил? Какой по цвету второй гномик? Какого цвета шарик у пятого гномика? Почему такой?» Педагог помогает в ответах на вопросы, если дети испытывают затруднения.

ВОСПРИЯТИЕ ФОРМЫ

Почтовый ящик

Цель: различать форму на ощупь, соотносить плоскостную и объемную формы; учить при тактильном восприятии пользоваться методом проб.

Оборудование: почтовый ящик - коробка с различным количеством прорезей (от двух до десяти) различной конфигурации (круг, квадрат, прямоугольник, овал, полукруг, треугольник, шестигранник, трапеция, звезда и т.п.), объемные фигурки, которые проталкиваются в отверстие, ширм или экран.

Речевой материал: *возьми, круг, овал, квадрат, треугольник, прямоугольник, протолкни, такой - не такой.*

Ход игры

Педагог предлагает ребенку протолкнуть геометрические формы в прорези коробки за экраном (или за ширмой или под салфеткой), не контролируя зрением (допускаются пробы). «Возьми круг, протолкни в коробку». «Смотреть нельзя!»

Усложнение: увеличивается количество прорезей в коробке.

Дай такой

Цель: учить детей при выборе формы по образцу отвлекаться от других признаков.

Оборудование: любой детский конструктор (мягкий из поролона, пластмассовый, деревянный).

Речевой материал: *посмотри, будь внимательным, найди такой же, дай такой, положи.*

Ход игры

Педагог складывает различные по форме детали от разных конструкторов в коробку (ящик, корзинку, мешочек), перемешивает их, а затем вынимает по одной детали, показывает ребятам и предлагает им найти среди своих деталей (у каждого ребенка так же стоит коробочка с различными деталями) такую же: «Дай такой же». Дети внимательно смотрят и находят необходимую деталь, показывая ее педагогу, говорят: «Вот такой же». Игра продолжается до тех пор, пока все детали не будут выбраны из коробок.

Усложнение: сначала детям даются детали конструктора, идентичные по цвету и размеру деталям, находящимся у педагога на столе, а затем детали даются другого цвета и размеров. Ребенок должен, опираясь только на признак формы, предъявить требуемую деталь.

Палочки

Цель: учить детей схематически изображать различные предметы с помощью палочек разной величины, ориентируясь на форму предмета и отвлекаясь от других свойств предмета и деталей.

Оборудование: картинки с изображением разных предметов, палочки различной величины.

Речевой материал: *делайте так. Где такой? Покажите Названия изображаемых предметов.*

Ход игры

1 вариант. Педагог раздает детям картинки (с табличками) и предлагает детям схематично изобразить предмет с помощью палочек («сделайте так»), если возникают затруднения, то педагог на примере одной картинки дает образец.

2 вариант. Перед детьми картинки с изображениями предметов. Дети называют предметы (по возможности), подбирают таблички. Затем подбирают парные схематичные изображения этих же предметов («где такой?», «покажите»), после чего воспроизводят схему с помощью палочек («сделайте так»), опираясь на образец или по памяти (с отсрочкой)

Форма и цвет

Цели: уточнить знания детей о различных геометрических формах, формах предметов, а так же о цветах (основных и их оттенках), игра направлена также на развитие внимания, мышления, памяти, воображения.

Оборудование: готовые карты от игры «Форма и цвет» Речевой материал: *названия геометрических форм: квадрат, круг, овал, треугольник, (прямоугольник не обозначается словом, но выделяется как геометрическая форма), кубик, шар (цилиндр, конус так же не называются), какой по форме? такой по форме; названия цветов: зеленый, желтый,*

голубой, синий, (розовый, красный, серый, черный, белый), у кого такой цвет? такой по цвету.

Ход игры

1. Педагог предлагает детям поиграть: «Будем играть!» «Надо отгадать, какой по цвету». Детям раздают карты - один ребенок получает одну карточку, она одного цвета, например, красная, у другого ребенка карта синяя и т.д. После этого педагог берет из коробки маленькие карточки, на которых изображены различные предметы, разные по цвету. Педагог показывает одну из этих карточек и говорит, обращая внимание детей на цвет: «Посмотрите, у кого такой цвет?» Дети соотносят цвет предмета на карточке педагога с цветом своей карты и при совпадении говорят: «У меня такой цвет. Желтый!» Педагог отдает карточку ребенку, тот кладет карточку на свою карту. Выигрывает тот, кто первым соберет карточки своего цвета. Количество карточек может изменять педагог.
2. Педагог раздает детям маленькие карточки с изображениями различных предметов разного цвета. (Количество карточек может быть различным. Педагог берет карточки цветов. Затем предлагает детям: «У кого предмет такого цвета?» («У кого предмет синего цвета?»). Дети должны внимательно рассмотреть имеющиеся у них карточки, поднять их и сказать (по возможности): «У меня синий мишка» («У меня предмет такого цвета»). Педагог проверяет правильность выбора карточки. Поскольку количество карточек одного и того же цвета у каждого ребенка различно, то дети должны быть особенно внимательны и поднимать все карточки такого цвета, который в данный момент показывает педагог.
3. Педагог использует те же карточки с изображением предметов, детям раздает карты, на которых изображены геометрические формы. Предлагает детям: «У кого предмет такой формы?» («У кого такая форма?», «Какая форма?», «У кого такая?»). Дети должны внимательно рассмотреть предмет на карточке, определить, какую геометрическую форму напоминает этот предмет и ответить: «У меня такой формы». («У меня такая форма. Это круг».) Выигрывает тот, у кого раньше всех соберется необходимое количество карточек.
4. Теперь педагог берет себе карты с геометрическими формами, а детям раздает карточки с изображением предметов. Педагог называет геометрическую форму и предлагает детям найти похожий на нее предмет на карточке: «Это квадрат. У кого такой?» («У кого похожей по форме?»). *Усложнения* могут быть следующими: ~- увеличение числа карт для подбора к ним карточек; одновременное определение и цвета, и формы.

Поиграй-ка

Цели: учить детей выделять различную форму, соотносить цвета, развивать внимание.

Оборудование: картонные карты (6), полностью окрашенные в оранжевый, зеленый, желтый, синий, красный, фиолетовый цвет, имеющие посередине изображения животных, которых нужно закрыть квадратиком соответствующего цвета, карты, имеющие изображение животных на фоне различных геометрических фигур (5), которые необходимо накрыть, соответствующей геометрической формой (5) (треугольник, прямоугольник, круг, овал, квадрат).

Речевой материал: *названия цветов (желтый, зеленый, синий, красный), названия геометрических фигур (круг, овал, треугольник, квадрат), спрячь, назови. Что это? Какой по цвету? В дальнейшем можно включить названия других цветов и форм.*

Ход игры

1. Педагог дает ребенку шесть карт, окрашенных в различные цвета, предлагает внимательно рассмотреть их. Затем дает маленькие квадраты разных цветов и говорит: «Закрой окошко. Спрячь». Ребенок должен соотнести цвет маленького квадрата с цветом карты и аккуратно накрыть животное, спрятать его. После того, как ребенок выполнит задание, педагог проверяет правильность выбора цвета и просит назвать цвет: «Какой по цвету?» Ребенок отвечает либо устно, либо при помощи табличек (по усмотрению педагога). «Желтый (синий, красный, зеленый)»; оранжевый, фиолетовый можно не использовать при назывании.

2. Педагог дает ребенку карты с изображением животных на фоне геометрических фигур, предлагает рассмотреть, обвести форму пальчиком. Затем дает геометрические фигуры из картона одного цвета и размера. Ребенок должен накрыть изображение на карте соответствующей геометрической фигурой. Проверая правильность выбора фигуры, педагог просит ребенка называть геометрические фигуры: «Назови, что это?» Ребенок отвечает устно или табличками (по усмотрению педагога): «Это овал» (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник).

Волшебные рамки и вкладыши

Цели: совершенствовать умение выделять форму, зрительно соотносить рамку и вкладыш; развитие внимания, памяти, мелкой моторики пальцев рук, тактильно-двигательного восприятия.

Оборудование: игра «Волшебные рамки вкладыши Монтессори» - 8 рамок, способных скрепляться между собой, 16 вкладышей. И рамки, и вкладыши пластмассовые. На вкладыше для удобства и развития мелкой моторики небольшой выступ, за который

можно вставлять и вынимать вкладыш из рамки.

Речевой материал: *названия геометрических фигур: круг, овал, треугольник, квадрат, рамки, вкладыши, обведи, дорисуй, нарисуй, что изменилось, сделай так, повтори узор, числа в пределах сначала пяти, потом семи-десяти, посчитай, сколько, раскрась фигуру, названия знакомых предметов, что похоже на...? Кто быстрее? Бусы, подбери, сложи.*

Ход игры. Возможно большое количество вариантов использования игры «Волшебные рамки и вкладыши». Вот несколько вариантов:

1. Подбери вкладыши к рамкам

Педагог раздает детям рамки и вкладыши и предлагает вначале в какой-либо последовательности скрепить между собой рамки, а затем подобрать к ним соответствующие вкладыши: «Посмотри, сложи, подбери нужную форму». Дети берут по одному вкладышу и ищут подходящую рамку. На начальном этапе возможны пробы, затем ребенок должен уже визуальнo сразу определять к какой рамке подходит взятый им вкладыш. Знакомые геометрические формы могут быть названы детьми устно или по табличкам (круг, треугольник, квадрат, овал).

2. Дай такой

Педагог берет себе комплект игры и раздает детям. Затем предлагает детям показать такой же, как у него, вкладыш или рамку, или вкладыш в рамке. Дети внимательно смотрят, показывают такой же и тот, кто быстрее всех покажет такой же, получает фишку.

Побеждает тот, у кого больше всех фишек.

3. Соедини рамки между собой

Педагог берет себе комплект рамок и также раздает рамки детям. Затем предлагает детям создать такую же последовательность соединения рамок, как у него. Дети выполняют либо параллельно с выполнением последовательности педагогом, либо после того, как последовательность уже готова, воссоздают такую же. Педагог может менять как последовательность геометрических фигур на рамках, так и рисунок соединения рамок между собой.

4. Кто быстрее

Педагог раздает детям рамки и вкладыши и предлагает поиграть. «Будем играть. Кто первый, кто быстрее, тому приз (значок, фишка, наклейка). Один, два, три!» Собирают дети, соревнуясь друг с другом. Педагог следит за правильным выполнением. Может придумать правила: например, можно брать только по одному вкладышу и только после вложения его в рамку брать следующий. Или вкладывать сразу двумя руками и т.п.

Победителю все аплодируют. Таким же образом можно выстраивать определенную последовательность рамок: «Кто быстрее!»

Квадраты (Треугольники)

Цели: продолжать развивать зрительное восприятие формы, внимание, память, повторять цвета и их оттенки, названия геометрических фигур, цифры, совершенствовать умение ориентироваться на плоскости, развивать мелкую моторику пальцев рук.

Оборудование: карточки с изображением двух больших квадратов (один без цифр, второй - с цифрами), разделенных на маленькие квадраты (треугольники) (размер квадратов 9х9 см), а также картонные эквиваленты квадратов (треугольников) различного цвета.

Карандаши или фломастеры. Все по количеству детей (см. прил. 6).

Речевой материал: *названия цветов, названия цифр, большой, маленький, квадрат, треугольник, раскрась так же, порядковые числительные (первый, второй, ... пятый), расставь цифры, разложи цвета так же, какой по цвету, положи на ..., проверь верно или нет.*

Ход игры

Педагог предлагает детям поиграть, дает задания:

1. Раздаются карты с квадратами, картонные эквиваленты этих же квадратов (маленьких и больших) разных цветов. Детям предлагают: положить красный квадрат (треугольник) на цифру 2, синий квадрат (треугольник) на цифру 5 и т.д. Дети слушают и выполняют задания, педагог контролирует выполнение, его правильность. Таким же образом ребенку предлагается находить необходимый фломастер или карандаш и раскрашивать по заданию педагога тот или иной квадрат (треугольник): «Раскрась второй квадрат (треугольник) синим карандашом, а четвертый - зеленым».
2. Предлагается раскрасить квадраты (треугольники) без цифр по заданию: «Раскрась большой квадрат (треугольник) желтым цветом, а маленькие - зеленым». Также можно предложить детям не закрашивать квадраты (треугольники), а накрывать их картонными аналогами: «Закрой большой квадрат (треугольник) синим, а маленькие - красным цветом».

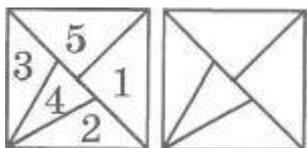


Рис. 6. К игре «Квадраты» («Треугольники»)

3. Педагог предлагает один из квадратов (без цифр) уже раскрашенный, а детям дает задание раскрасить так же второй квадрат (с цифрами). Затем, когда задание выполнено, педагог задает вопросы: «Какой по цвету первый квадрат (треугольник)? А пятый? Большой? Маленькие? Какой по счету красный квадрат (треугольник)?» и т.п.
4. Педагог предлагает детям рассмотреть цвета на первом квадрате в течение 30 секунд, затем этот квадрат закрывается белым картоном так, чтобы дети не могли подсмотреть, и предлагается второй квадрат (с цифрами) раскрасить так же, как был раскрашен первый квадрат. Когда все квадраты (треугольники) закрашены, педагог разрешает открыть первый квадрат и проверит правильность выполнения задания. Квадраты могут не закрашиваться, а закрываться картонными аналогами
5. Педагог разбивает детей на пары и предлагает раскрасить первый квадрат так, как кому хочется, затем посмотреть на квадрат соседа в течение 30 секунд и после этого повторить на своем втором квадрате так же. Детям с более развитой речью педагог может задавать вопросы: «Каким цветом ты раскрасил третий квадрат (треугольник) Почему? («Потому, что у Кати так. Потому, что у Кати красный квадрат (треугольник)»). Вместо раскрашивания можно предложить детям закрывать квадраты (треугольники) картонными аналогами.

Собери бусы

Цели: развивать зрительное восприятие формы, память внимание, мелкую моторику пальцев рук, повторять названия цветов, геометрических фигур, совершенствовать умение выделять величину предметов.

Оборудование: карты с рисунком (размер карты 15х 18 см) картонные эквиваленты геометрических фигур, фломастера или цветные карандаши (см. прил. 7).

Речевой материал: *дорисуй бусы, названия геометрических фигур, цветов, собери бусы, что дальше, какой по цвету, какая по форме? Назови фигуру, покажи.*

Ход игры:

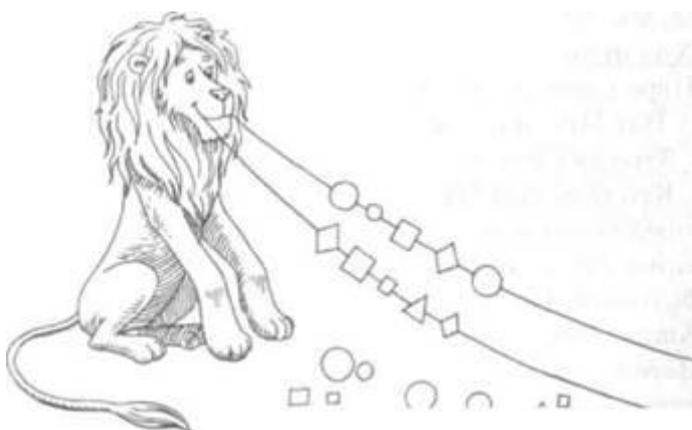
1. Педагог раздает детям карты и предлагает дорисовать элементы уже имеющихся бус: «Посмотрите. Кукла порвала бусы. Никак не может собрать. Подумайте, какую фигуру надо дорисовать сначала? Потом? Какие бусы получились?» Педагог проверяет и помогает. В случае затруднений педагог первый вариант бус рисует сам, подсказывая закономерность распределения фигур на бусах. Можно не дорисовывать бусы, а выкладывать из имеющихся картонных деталей.
2. Педагог раздает карточки, дети устанавливают закономерность, но указывают ее не

дорисовывая и не выкладывая картонные детали, а лишь пальчиком указывая нужную «бусину» из представленных под рисунком геометрических фигур.

3. Педагог раздает карточки, дети дорисовывают бусы. Затем карточки закрываются, и ребенку предлагается на чистом листе бумаги воспроизвести варианты бус по памяти, соблюдая последовательность геометрических фигур, их величину и цвет. После этого все вместе проверяют правильность выполнения задания, сравнивая с образцом.

4. Детям раздаются карточки, на которых бусы еще не начаты, но их детали внизу представлены. Сначала педагог просит внимательно рассмотреть имеющиеся геометрические фигуры и ответить: «Покажите красный маленький круг. Что это? Какого цвета? Какой по величине?» и т.п. Затем дает задание: «Рисуем первые бусы. Сначала желтый большой квадрат, потом красный маленький треугольник, после синий маленький круг» и т. д. 3: тем вторые и третьи бусы.

Рис. 7. К игре «Собери бусы»



5. Педагог раздает карточки, на которых бусы не начаты, но их элементы есть внизу рисунка, и предлагает из этих элементов составить свои бусы по желанию, а затем рассказать о них: «Я нарисовал бусы: желтый маленький квадрат, потом красный большой круг, потом синий маленький треугольник и т.д.». Можно не рисовать бусы, а выкладывать из картонных элементов.

ВОСПРИЯТИЕ ВЕЛИЧИНЫ

Три медведя

Цель: учить выделять величину предмета, соотносить предметы по величине.

Оборудование: три игрушечных медведя разной величины, по три кровати, тарелки, чашки, стула соответствующей величины.

Речевой материал: *мишка, большой, поменьше, маленький стул, кровать, тарелка, чашка, ложка, сядь, ешь, ложись.*

Ход игры

Перед детьми появляются три медведя: «Тук-тук. Кто там? Вот Мишка. Мишка большой. Мишка - папа», «Тук-тук. Кто там? Вот Мишка. Поменьше. Мишка - мама», «Туктук. Кто там? Вот Мишка. Мишка маленький». Затем педагог предлагает детям рассадить медведей на стулья, обращая их внимание на соотношение величин: «Мишка, сядь! Мишка большой. Стул маленький. Мишка упал. Не верно. Вот большой стул. Мишка маленький - стул маленький». Затем дети самостоятельно расставляют тарелки, раскладывают ложки («Кому большую тарелку, большую ложку?»), укладывают медведей спать.

Домик для зайки

Цель: учить детей ориентироваться на величину в игре.

Оборудование: домики разной величины, в дверном проеме которых изображены зайчики, прямоугольники-двери разной величины и цвета. Речевой материал: *спрячь зайчиков, дверь, большой, маленький, верно, не верно, названия цветов.*

Ход игры

Педагог раздает детям домики: «спрячьте зайчиков». Дети должны подобрать «двери» для каждого домика, ориентируясь только на величину (домик и дверь могут быть разного цвета).

Флажки

Цель: формировать зрительную ориентировку на величину без учета других свойств предмета, а также с учетом всех свойств предмета (по памяти).

Оборудование: флажки разного цвета, формы, величины (по три квадратных, прямоугольных, треугольных флажка трех цветов и трех величин) для каждого ребенка и демонстрационный набор у педагога, три стаканчика, ширма.

Речевой материал: *какой по форме, цвету? Названия формы флажков (треугольник, квадрат, прямоугольник), величины (большой, меньше, маленький), одинаковые, верно, не верно, такой, не такой.*

Ход игры

1-й вариант. Педагог вместе с детьми рассматривает флажки, обращает их внимание на то, что флажки отличаются друг от друга по величине, затем выставляет три стаканчика и ставит в каждый по флажку-эталону, после чего дети самостоятельно расставляют свои флажки. Когда все флажки будут расставлены, педагог вместе с детьми уточняет принцип классификации: «Какой величины? Тут большие. Тут поменьше. Тут маленькие.

Одинаковые. Верно, не верно».

2-й вариант. Педагог ставит в стаканчик один флажок и закрывает его ширмой, а после отсрочки предлагает детям найти такой же (ориентировка на форму, величину и цвет предмета): «такой, не такой, верно, не верно».

Запомни и найди

Цель: учить удерживать в представлении и мысленно соотносить между собой величины разных предметов, осуществлять выбор по представлению.

Оборудование: карты лото с изображением четырех-шести предметов разной величины по две на ребенка (один тот же предмет может быть изображен несколько раз, но рядом), маленькие карточки с изображением всех предметов, чистые листы плотной бумаги.

Речевой материал: *названия изображенных предметов, запомни, найди, у кого такой?*

Одинаковые, такой не такой.

Ход игры

Педагог раздает детям по одному листу лото и по листу чистой бумаги, дети рассматривают картинки, по возможности называют, после чего все карты закрываются чистыми листами

Педагог поднимает одну маленькую карточку и показывает детям изображенный предмет, не называя его. Затем кладет ее на стол тыльной стороной вверх и спрашивает: «У кого такая?» (можно после отсрочки). Дети открывают свои карточки и ищут нужное изображение (можно отметить его фишкой), затем педагог показывает свою карточку и проверяет правильность выбора детей. Он обращает их внимание на величину: «верно, неверно, одинаковые, большая, маленькая.

Длинное - короткое

Цели: формирование у детей восприятия различных качеств величины, в данном случае длины, совершенствование навыков сравнения путем наложения.

Оборудование: разные по длине капроновые и атласные ленты разных цветов, картонные полоски, игрушки.

Речевой материал: *лента, полоска, названия основных цветов, ищи, длинная, короткая, какая по длине? сравни скажи, где короче? Длиннее? названия игрушек, используемых в игре.*

Ход игры

У детей на столах набор дидактического материала (смотри оборудование). Перед педагогом также набор дидактического материала. Педагог рассказывает, что игрушки - мишка (толстый) и кукла (худая) - пришли в гости, предлагает детям подарить кукле и мишке ленты и подзывает двух детей, дает им ленты, свернутые в трубочки: одному - короткую (поясок для куклы), другому - длинную (поясок для мишки). С помощью педагога дети завязывают пояски на игрушках. «Завяжи ленту». Игрушки рады подаркам, танцуют. Затем педагог разыгрывает сценку с игрушками - кукла и мишка хотят поменяться поясками.

Педагог предлагает детям снять пояски и поменять их. «Поменяйте ленты игрушкам». При попытке обменять ленты дети с удивлением обнаруживают, что поменять нельзя - на мишке пояс куклы не завязывается, не сходится, а мишкин пояс можно несколько раз обернуть вокруг куклы. Педагог предлагает снять пояски, положить на стол и рассмотреть. «Посмотрите!» Кладет сначала рядом, а затем накладывает друг на друга, объясняет: «Эта лента длинная. Эта короткая». Важно указать детям, что измерение начинается от одной точки, например, края стола. После этого педагог показывает детям две картонные полоски (их длина такая же, как и у ленточек) - длинную и короткую. Подзывает детей, которым поручает сравнить полоски с лентами путем накладывания и сказать, какая полоска длинная, а какая - короткая. «Сравни. Где длинная полоска, где короткая?» («Дети могут подкладывать таблички»). После того как дети усвоили разницу в длине, педагог дает им поручение: «Принеси синюю ленту, такую же, как эта полоска» и т.п. Причем ребенок должен сначала на зрительной основе выбрать нужную, по его мнению, ленточку и только после этого наложить эту ленту на полоску для подтверждения правильности выбора. Педагог проверяет выбор, одобряет или предлагает быть более внимательным. Затем дается поручение Другим детям. Дети называют выбранную ленту - длинная или короткая. Педагог вводит вопрос: «Какая по длине?»

Сначала отвечает сам - «длинная (короткая)». Затем дети отвечают на вопрос (с помощью табличек и устно).

Усложнение: Увеличивается количество сравниваемых по длине ленточек (или других предметов), вводятся сравнительные степени прилагательных - длиннее, короче; превосходная степень - самая длинная, самая короткая (выбор необходимой ленты можно проводить только путем зрительно соотнесения, без накладывания на полоску) Может использоваться вариант этой игры «Кто быстрее? Детям дается поручение, которое они должны выполнить только после команды педагога: «Дай желтую ленту короткую (короче этой) и т.п.». «Раз, два, три... Ищи!» Победителю выдаются фишки или мелкие игрушки.

Широкое - узкое

Цели: формирование у детей представления о таком свойстве величины, как ширина, совершенствование прием сравнения предметов.

Оборудование: широкие и узкие ленты (одного цвета разной ширины, и разного цвета и разной ширины), игрушки, картонные полоски (по ширине совпадающие с лентами) таблички.

Речевой материал: *полоска, ленты, названия цветов, игрушек, какая по ширине? широкая, узкая, уже, шире, сама, узкая, самая широкая, сравни, дай, начинай искать, все, кто быстрее?*

Ход игры

Педагог предлагает детям поиграть - прокатить машины (2) по дорожкам-лентам. В ходе действий с машинами выясняется что по одной ленте могут проехать две машины, а по другой - нет. Ленты сравниваются, затем накладываются полоски, сравниваются. После этого педагог объясняет: «Эта полоска широкая. А эта узкая». Затем детям раздаются различные по ширине полоски и предлагается их сравнить между собой, сначала с помощью действий с предметами (матрешки и пр., как и с машинками), а затем с помощью картонных полосок и зрительно без сравнения путем накладывания. Затем педагог задает вопрос: «Какая по ширине?» Сначала показывает образец ответа сам, затем дети отвечают самостоятельно. Так же могут даваться поручения: «Дай широкую синюю полоску» и т.п.

Можно устроить соревнование «Кто быстрее выполнит все поручения». Педагог делит детей на две команды, пишет на табличках задания - поручения (в определенной

последовательности для легкости проверки задания). После того как все дети готовы, педагог дает команду. «Раз, два, три, четыре, пять - начинай искать!» Дети после команды начинают по очереди выполнять поручения. Выбранные полоски выкладываются друг за другом на столе. Когда последний ребенок осуществил свой выбор в соответствии с поручением, он кричит: «Все!» Педагог дает возможность второй команде закончить, а после этого проверяет правильность выполнения поручений, хвалит или делает замечания. Выигравшая команда получает фишки по числу играющих.

Усложнения: увеличение количества сравниваемых лент (или других предметов); сначала сравниваются ленты одинакового цвета, но разные по ширине, затем разные и по цвету; дается сравнительная и превосходная степень прилагательных.

Высокое - низкое

Цели: формирование у детей восприятия такого качества величины как высота, совершенствование навыков сравнения.

Оборудование: картонные елочки, таблички.

Речевой материал: *какая по высоте? Названия игрушек или их изображений, елка, высокая, низкая, самая высокая, самая низкая, ниже, выше, сравни.*

Ход игры

Игра проводится по аналогии с играми «Длинное - короткое» и «Широкое - узкое».

Педагог предлагает детям сравнить сначала резко отличные по высоте елочки, говорит, что одна высокая, другая низкая. Могут вводиться полоски. Также даются поручения.

Усложнения: сравнивается по величине (высоте) большее количество елочек; сравниваются различные предметы (домик и елка, кукла и собака и т.п.); дается превосходная и сравнительная степень прилагательных.

ВОСПРИЯТИЕ ПРОСТРАНСТВЕННЫХ ОТНОШЕНИЙ

Зарядка

Цели: учить детей осознавать свое положение в пространстве, ориентироваться в схеме.

Оборудование: карточки со схематичным изображением человечков в разных статичных позах (демонстрационные раздаточные для каждого ребенка), таблички.

Речевой материал: *делай так, покажи такую картинку, правильно, неправильно.*

Ход игры

Педагог предлагает детям поиграть («будем играть») предъявляет карточку с человечком-схемой, дети находят в своем наборе парную (можно ввести отсрочку); «покажите такую картинку». Затем педагог, предлагая карточку-образец, просит детей воспроизвести позу: «Делайте так» (в качестве усложнения вводится отсрочка в воспроизведении).

Шарик и кубик

Цель: учить детей воспринимать пространственные отношения по вертикали (внизу-наверху), по горизонтали.

Оборудование: шарики и кубики для каждого ребенка и демонстрационные карточки с различными изображениями геометрических фигур относительно друг друга, круг и квадрат, таблички.

Речевой материал: *что это? Кубик, шарик, круг, квадрат. Похожи, делай так, внизу, наверху*

Ход игры

Педагог раздает детям кубики и шарики, предлагает назвать их: «Что это? Кубик. Шарик», затем дети соотносят объемные фигуры с их изображениями на плоскости. Педагог предъявляет одну из карточек с изображением квадрата и круга и предлагает расположить кубик и шарик самостоятельно: «Делайте так».

Комната

Цель: учить понимать план-схему. Закреплять ориентировку в пространстве помещений.

Оборудование: мебель (игрушки), план-схема, комната (коробка с обозначенными окнами и дверью), таблички.

Речевой материал: *комната, названия мебели, мебель, кукла, такой - не такой, поставь.*

Ход игры

Педагог предлагает детям расставить мебель в «комнате» по плану. Сначала дети соотносят предметы мебели с их изображениями на плане (такой, не такой, стол, стул, кровать, диван, шкаф), а затем расставляют мебель в соответствии с планом. Затем педагог предлагает кукле поиграть: он берет фишку, бросает ее, в зависимости от

перемещения фишки передвигается кукла. Затем педагог перемещает только фишку, а куклу перемещают дети.

Кукла Маша купила мебель

Цель: учить детей ориентироваться в пространстве с помощью элементарного плана.

Оборудование: макет кукольной комнаты - большая коробка без крышки 50x50 см, с нарисованными по бокам окнами и дверями, кукольная мебель: стол, диван, стулья, табуретки (либо игрушечная либо изготовленная самостоятельно из любого пригодного для этого материала), вырезанные из картона геометрические фигуры, соответствующие по форме и величине предметам кукольной мебели (лист бумаги, изображающий кукольную комнату, где в соответствующих местах отмечены окна и двери, таблички).

Речевой материал: *комната, кукла Маша купила мебель, стол, стул, диван, кровать, шкаф, кресло, поставила мебель, красиво, мишке понравилось, какая фигура, посередине, рядом, около, под, окно, дверь, поставь, положи.*

Ход игры

Педагог на столе перед детьми располагает кукольную комнату (коробку), сообщает детям, что кукла Маша купила себе Новую мебель и красиво расставила в комнате. «Маша купила мебель: стол, диван, стулья. Она красиво поставила мебель в комнате. Вот так».

Педагог расставляет мебель, сопровождая репликами: «Стол посередине комнаты, рядом (около) со столом стул, у стены под окном - диван». Затем педагог сообщает, что в гости к Маше пришел мишка, посмотрел и ему очень понравилось, он захотел поставить у себя мебель так же как Маша. Педагог предлагает детям мишкину комнату лист бумаги и разъясняет, где окна, где дверь. Потом предлагает детям вместо предметов мебели использовать соответствующие им геометрические фигуры. «Подумай, какая фигура будет вместо стола, стула, дивана». Дети подбирают соответствующую фигуру, педагог помогает (названия фигур может не называть). Затем дети по очереди размещают свои фигуры в соответствующих местах листа бумаги, таким образом создавая план комнаты мишки. Педагог помогает, исправляет ошибки, обращает внимание детей на образец.

Второй вариант игры предполагает другую последовательность работы: построение комнаты по имеющемуся плану. Педагог сообщает детям, что мишка был в гостях (или магазине), ему понравилось, как стояла мебель, и он нарисовал план. Педагог говорит, что круг - это стол, квадрат стул, прямоугольник - диван. После этого предлагает детям

опираясь на план, поставить в кукольной комнате мишки (коробке) кукольную мебель. Он также проверяет, исправляет ошибки, обращает внимание на план.

Усложнения: увеличивается количество предметов мебели на плане или в комнате; усложняется план, обставляется целая квартира.

Где мишка?

Цель: учить детей свободно пользоваться планом.

Оборудование: вырезанные из плотной бумаги изображения различных предметов мебели (не больше шести-семи предметов), большой лист бумаги - кукольная комната с нарисованными окнами и дверями, вырезанная из бумаги фигурка мишки такой величины, чтобы она могла закрываться любым предметом кукольной мебели, нарисованный листе бумаги план комнаты, на котором мебель обозначена геометрическими фигурами разной формы, маленький красный кружок, таблички.

Речевой материал: *мишка, названия предметов мебели, названия геометрических фигур, я спрячу, а ты ищи; спрячь под; где спрятался мишка?*

Ход игры

Педагог предлагает детям поиграть в игру, в которой надо прятать мишку. Мишка может прятаться под любой предмет в кукольной комнате. Сначала педагог сам прячет мишку, а ищет его кто-нибудь из детей. «Я спрячу мишку, а ты ищи». Помочь ребенку может план комнаты на листе бумаги, на котором педагог красным кружком отмечает тот предмет мебели (геометрическая фигуру), под которым спрятан мишка. Вызванный ребенок должен, пользуясь планом, найти мишку, отчитаться о том, где он нашел мишку, используя слова, а при необходимости подкрепляя их жестами: «Мишка под шкафом» и т.д. Дети отвечают отраженно за педагогом, потом по табличкам, затем - самостоятельно. Затем дети сами прячут мишку и отмечают его местонахождение на плане.

Что там? Кто там?

Цель: учить детей воспринимать пространственные отношения: по вертикали - внизу,верху; по горизонтали - слева, справа, там, тут, рядом (около).

Оборудование: предметы или игрушки, лист бумаги с изображенными на них предметами или игрушками, таблички.

Речевой материал: *посмотри что там, кто там, тут, слева, справа, рядом, около, названия игрушек или предметов, названия предметов, изображенных на картинках, похожи так же.*

Ход игры

Педагог расставляет перед детьми игрушки, кладет лист бумаги. Берет игрушки, например дом, ставят на лист бумаги и говорит, демонстрируя табличку; «Дом справа». Потом берет другую игрушку, ставит слева и говорит: «Мишка, слева», показывает и дает табличку. Таким же образом в следующий раз объясняет расположение других игрушек: внизу, вверху, там, тут, рядом (около). Затем педагог предлагает Детям выполнять поручения: «Положи рыбу слева, кошку справа. Где кошка? Что там? Кто слева?» и т.п.

Усложнения:

- сначала действия проводятся с реальными предметами или игрушками, затем педагог выкладывает предметы, а дети картинки;
- детям предъявляется план-схема расположения предметов, они выкладывают у себя соответствующим образом картинки;
- то же самое, что было описано выше, но план-схема предъявляется на короткое время (10-15 сек), затем убирается, дети выкладывают соответствующим образом картинки, в конце сравнивают с оригиналом. Задания могут предъявляться устно, дети воспринимают слухо-зрительно.

Как пройти к зайке

Цель: учить детей ориентироваться в пространстве схеме.

Оборудование: четыре больших листа картона 50x50 см изображением леса. На листах изображены разветвленные дорожки. В местах разветвления дорожек расставлены ориентиры: елочки, лиственные деревья, грибы, цветы. (Это могут быть объемные или плоскостные фигуры). На обратной стороне изображения или под объемным предметом прячется зайка. У нижнего конца дорожки (начала поиска) нарисована травка. Набор ориентиров и разветвление дорожек на каждом листе разные: восемь разных схем пути, по две задачи к каждому заданию. Каждая схема представляет собой ломаную линию, которая начинается от входа в лес (травки), проходит между несколькими ориентирами,

меняет направление и заканчивается около елочки, под которой спрятан зайка. Схемы варьируются по количеству поворотов (от трех до шести поворотов) таблички.

Речевой материал: *подойти, внимательно посмотрите, что тут. В лесу спрятался зайка. Надо зайку найти. Он может быть тут или там. Нужно пройти по дорожке прямо, направо, налево, вниз, вверх, мимо елочки, дерева, цветка и т.д.*

Ход игры

Педагог перед началом игры раскладывает на столиках листы с изображением леса, приглашает детей подойти поближе и рассмотреть: «Подойти, внимательно посмотрите, что тут». Затем педагог рассказывает: «В лесу спрятался зайка. Надо зайку найти. Он может быть тут или там». Все вместе рассматривают схему, отмечают, мимо чего должна пройти дорожка к зайке.

Первоначально дается схема, в которой не больше трех поворотов дорожки. В последующих задачах количество поворотов увеличивается до шести. По первой схеме педагог помогает детям искать зайку. Следующую схему он уже дает кому-нибудь из детей, и ребенок ищет зайку самостоятельно. Если ребенок выполняет задание верно, он получает фишку, ему предлагается новая схема, а если ошибается - схему получает другой ребенок.

Найди игрушку

Цель: учить детей ориентироваться по плану в групповой комнате.

Оборудование: фланелеграф, вырезанные из картона один большой и восемь маленьких прямоугольников, шестнадцать маленьких квадратиков, обозначающих стол педагога, столики и стульчики детей; волчок или другая игрушка, которую прячут; маленький кружок красного цвета, с помощью которого на плане отмечается, куда спрятана игрушка.

Речевой материал: *посмотри, тут, там, слева, справа под, ищи, сравни, где? названия игрушек, используемых в игре.*

Ход игры

Игра проводится в групповой комнате. Дети рассаживаются за столиками, перед ними - фланелеграф. На фланелеграфе педагог при участии детей делает план комнаты: сначала он отмечает на плане расположение окон и дверей, затем помещает большой прямоугольник - стол педагога, далее - маленькие прямоугольники и квадратики - детские стульчики и столики. При этом называются имена детей, сидящих за каждым столиком.

Такое поэлементное составление плана облегчает ориентировку детей в одинаковых объектах, которыми являются детские столики.

Далее один из детей выходит из комнаты, а педагог вместе с остальными ребятами прячет игрушку, заранее условленную, делая отметку на плане красным кружком. Пользуясь этой отметкой, водящий отыскивает игрушку. Водящими по очереди становятся все дети. Педагог следит за выполнением, помогает при затруднениях, обращает внимание ребенка на окружающую обстановку и план.

Усложнения: усложняется план-схема - на плане дается вся групповая комната; отмечаются наиболее выделяющиеся в комнате предметы: мебель, телевизор и пр.

Три медведя

Цель: учить детей пользоваться моделью расположения предметов в пространстве.

Оборудование: два фланелеграфа, контурные изображения домика, двух-трех деревьев и бумажные фигурки трех медведей: большого, среднего и маленького, три бумажные полоски разной длины, таблички.

Речевой материал: *посмотри, большой, средний, мал кий, там, тут, слева, справа, из дома, медведь к дому, сделай также.*

Ход игры

Дети сидят перед фланелеграфами, которые стоят рядом друг с другом. На одном фланелеграфе размещаются домики (в центре) и деревья. В углу фигурки трех медведей. На другом - полоски разной длины (тоже в углу).

Педагог сообщает: «К нам в гости пришли три медведя. Они загадают загадки. Вы будете отгадывать. Надо узнать, куда и откуда они идут». Дети внимательно рассматривают фланелеграф с бумажными полосками и потом на другом фланелеграфе расставляют медведей также, как расположены бумажные полоски.

Ведущий (сначала это педагог) расставляет бумажные полоски в любом порядке и в любом месте фланелеграфа. Например, полоски размещаются в левой части фланелеграфа: сначала большая, потом маленькая, затем средняя. Затем кто-нибудь из детей расставляет также фигурки медведей на другом фланелеграфе. В данном случае фигурки должны стоять слева от домика: сначала большой мишка, потом маленький и, наконец, средний. Если ребенок ошибается, ему могут помочь остальные дети.

Когда фигурки будут расставлены, ребенок рассказывает, куда и откуда, в какой последовательности шли медведи (например, из леса домой, первым шел большой, за ним маленький и т.д.).

Далее ведущий расставляет полоски в другом месте фланелеграфа и в другой последовательности, и игра продолжается.

Возможен вариант соревнования: дети делятся на команды, кто быстрее и правильно справится с заданием получает фишки и право загадывать.

Что внизу, что наверху

Цель: продолжать учить детей ориентироваться в пространстве листа бумаги.

Оборудование: листы бумаги с картинками, расположенными внизу и наверху, таблички, белые пустые карточки, по размеру закрывающие изображенные на листах картинки.

Вечевой материал: *наверху, внизу, названия предметов, игрушек, изображенных на картинках, закрой, кто первый, вы выиграли, молодцы.*

Ход игры

Педагог раздает детям по одному-два листа с картинками (в дальнейшем можно увеличить количество листов с картинками), а также белые пустые карточки. Себе берет для образца лист с картинками, объясняет. «Тут наверху кукла, а внизу мяч». «Где кукла? Где мяч? « Педагог дает таблички «вверху» и «внизу». Затем поднимает табличку «вверху елка» и прочитав ее, накрывает соответствующую картинку на листе белой карточкой. Затем задания даются детям устно и на табличках. Дети внимательно слушают, смотрят на таблички, узнав свою картинку, накрывают ее белой карточкой и говорят: «У меня вверху машина (машина вверху)» и т.п.

Выигрывает тот, кто первым закроет свои картинки белыми карточками.

Возможен *вариант соревнования*: дети делятся на две команды, им раздается определенное равное количество листов с картинками, которые они должны накрыть белыми карточками. Выигравшая команда награждается аплодисментами остальных детей и педагога.

Куда идет ежик?

Цель: развивать зрительное восприятие, внимание, мелкую моторику пальцев рук, ориентировку на листе бумаги.

Оборудование: карточки с рисунками, фломастеры, карандаш или указка (рис. 9).

Речевой материал: *куда идет ежик? Гриб, ягоды, яблоко по какой дорожке? Раскрась, найди, названия цветов*

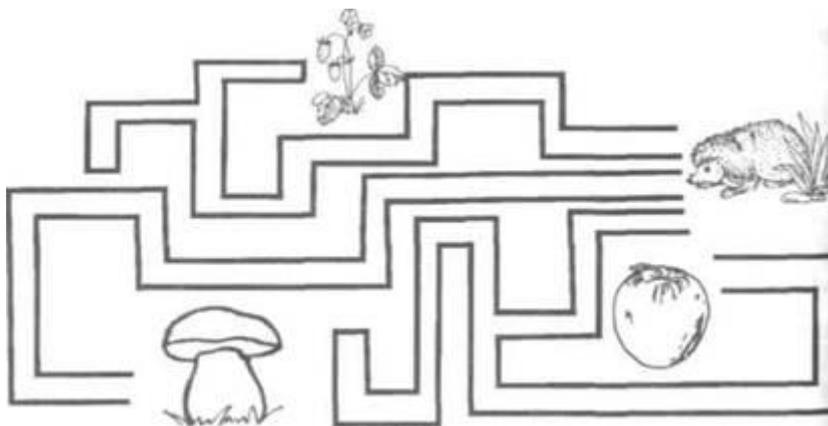


Рис. 9. К игре «Куда идет ежик?»

Ход игры;

1. Педагог раздает детям карточки и предлагает проследить с помощью указки, карандаша или пальца куда же ведет каждая из трех дорожек. Ответы могут быть устные или письменные, могут складываться из разрезной азбуки. «Куда идет ежик по этой дорожке? К грибу. Что найдет ежик если пойдет по этой дорожке? Ягоды». И т.п. Дети могут проследить, куда ведут дорожки, но уже не указкой, а зрительно, называют ответ.
2. Детям раздаются карточки и дается задание типа: «Найди дорожку к яблоку». Ребенок должен проверить (зрительно или с помощью указки) дорожки и найти нужную. «Эта дорожка к яблоку». Дорожки могут быть пронумерованы. Могут быть обозначены как верхняя, средняя и нижняя.
3. Детям раздаются карточки, где дорожки не имеют цвета и дается задание: «Раскрась дорожку к яблоку синим цветом» и т.п. Дети, таким образом, должны проследить, куда ведут дорожки, выбрать нужную и раскрасить ее заданным цветом.

РАЗВИТИЕ ТАКТИЛЬНО-ДВИГАТЕЛЬНОГО ВОСПРИЯТИЯ И ВИБРАЦИОННОЙ ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТИ

Что лежит в мешочке?

Цели: учить осуществлять выбор по образцу, опираясь на тактильно-двигательный образ предмета, закреплять знание слов - названий предметов, формы, величины.

Оборудование: парные предметы - объемные геометрические формы (шар, кубик, овощ-яйцо, пирамида и др.), предметы разной величины (большие и маленькие шары, кубики, овощи, машинки, матрешки и др.), «чудесный мешочек», салфетка или ширма.

Речевой материал: *название игрушек, используемых в игре, кубик, шар, круглый, квадратный, треугольный, большой, маленький, угадал, что там?*

Ход игры

Дети сидят полукругом возле стола педагога. На столе под салфеткой или за ширмой несколько (два-три) предметов (например, шар, кубик и яблоко). У педагога «чудесный мешочек». Он просит одного из детей определить на ощупь, что лежит в мешочке. Потом снимает салфетку с предметов (или убирает ширму), лежащих на столе, и ребенок находит такой же предмет, какой он ощупывал в мешочке. Педагог предлагает детям проверить выбор, достает из мешочка кубик и показывает. «Верно? Угадал?». Дети называют предмет. Педагог хвалит ребенка и предлагает обследовать предмет, уточняет свойства предмета: например, выделяет грани у кубика.

В следующий раз задача усложняется: для выбора дают только округлые или только угловатые предметы (например, под салфеткой у педагога - матрешка, яблоко, шар, а в мешочке - шар).

Далее задача усложняется: ребенку нужно установи различия не только по форме и предметной отнесенности, но и различия по величине (например, под салфетку кладут две матрешки (большую и маленькую), и деревянное яйцо). В остальном ход игры остается тем же.

Возможен *другой вариант*. Педагог предлагает дет разные игрушки, они их рассматривают, называют, определяют их форму и величину. Затем педагог складывает игрушки в мешок и предлагает одному из детей опустить в мешок руку и взять одну игрушку, определить, какая она по форме и по величине и сказать об этом вслух, не называя предмет. Дети должны угадать, что это. Когда большинство детей дали ответ, педагог предлагает ребенку, наконец, вытащить мешочка игрушку и посмотреть, верно ли он описал и вер ли отгадали предмет дети. Например, ребенок сообща «Круглый, маленький. Что это?» Дети: «Мяч». В случаях затруднений в назывании свойств предметов можно предложить детям выбрать таблички. Возможно увеличение количества предметов, определяемых на ощупь.

Таким же образом можно проводить классификацию предметов. В мешочек, например, кладут предметы кукольной бели и игрушки. Ребенок на ощупь должен определить, что у него в руках и положить к той или иной табличке (мебель, игрушки). Затем, когда все предметы будут выбраны из мерочка и подложены к двум ширмам, ширмы убираются и осуществляется проверка правильности классификации.

Платочек для куклы

Цель: узнавать знакомые предметы на ощупь, опираясь на один признак - фактуру материала.

Оборудование: три куклы в разных платочках: одна - в шелковом, другая - в шерстяном, третья - в вязаном (крупная вязка), «чудесный мешочек». Речевой материал: *платочек, куклы пришли в гости, сними, найди на ощупь, завяжи кукле платок.*

Ход игры

Игра проводится сначала по два, а затем по три ребенка в подгруппе. Педагог показывает детям трех кукол в платочках: на одной - шелковый платок, на другой тканевый - шерстяной, на третьей - вязаный. Куклы здороваются с детьми, радуются, что пришли в гости. Педагог предлагает усадить кукол за стол и угостить их чаем; «Куклы - гости. Давайте угостим их чаем». «Надо снять платочки». Педагог предлагает каждому ребенку взять куклу и помочь ей снять платочек, усадить за стол. Педагог дает детям хорошо ощупать каждый платок, запомнить, у какой он куклы. Педагог предлагает сложить платки в мешочек. Затем педагог действует с куклами - пьет чай. Затем вместе с куклами педагог благодарит ребят за вкусный чай с пирогом и делает вид, что куклы собираются уходить, прося вернуть им платочки. Педагог предлагает на ощупь найти платочек для каждой куклы. «Дети, будьте внимательны. Найдите этой кукле платок». Ребята на ощупь отыскивают платочки в «чудесном мешочке» и с помощью педагога надевают их на кукол. После этого куклы прощаются, уходят.

Обведи и нарисуй

Цель: учить воспринимать предмет с помощью обводящего движения и использовать полученный образ в изобразительной деятельности (в рисунке); понимать, что обводящее его движение очерчивает контур предмета; называть предмет и его изображение.

Оборудование: экран или ширма, игрушки простой формы, листы бумаги и фломастеры по числу детей, таблички.

Речевой материал: *обведи, нарисуй бумага, фломастер, что ты нарисовал? Что там? Названия игрушек, вер неверно.*

Ход игры

Игра проводится индивидуально. Педагог помогает ребенку обвести за экраном предмет (например, мяч) и просит нарисовать его. Затем спрашивает ребенка, что он нарисовал что находится за экраном. («Обведи. Нарисуй. Что ты нарисовал? Что там? Назови»), в заключение педагог убирает экран и ребенок проверяет, этот ли он предмет нарисовал.

Ощупай и слепи

Цели: учить изображать полученные путем тактильно-двигательного восприятия образ предмета, понимать, что правильное обследование предмета оказывается необходимым для последующей деятельности. Оборудование: «чудесный мешочек», предметы простой формы хорошо знакомые детям и легко воспроизводимые в лепке (шарик, мяч, морковка, яблоко, бублик, и пр.), пластилин, клеенка, салфетки по числу детей, таблички.

Речевой материал: *ощупай, что там, слепи такой что это? Названия предметов, правильно, угадал(а), угадал, возьми игрушку.*

Ход игры

1-й вариант. Педагог объясняет ребенку, что он дол; ощупать в мешочке предмет и, не называя, его вылепить. «Ощупай, что там. Мне не говори. Слепи такой же». «Я том посмотрю и угадаю, что лежит в мешочке». Ребенок выполняет задание. Когда лепка закончена, педагог называет игрушку и просит ребенка достать и показать игрушку, чтобы убедиться в правильности выбора. «Я угадал(а)? Возьми игрушку. Что это? Да, я угадал(а). Это шар. Правильно.

2-й вариант. Игра проводится с подгруппой детей. Каждый из детей получает маленький мешочек, ощупывает в нем предмет и лепит его, а затем дети угадывают, что у кого мешочке, и сравнивают свою поделку с предметом.

По мере усвоения игры перед детьми ставятся более сложные задачи - обследование предметов, состоящих из нескольких частей, требующее не только восприятия формы, но и определения величины и пространственного расположения частей предмета (утенок, неваляшка, пирамидка из трех шаров и т.п.).

Найди картинку

Цели: соотносить тактильно-двигательный образ предмета со зрительным; называть предмет, опознанный на ощупь, и его изображение.

Оборудование: набор предметов-игрушек, их изображений, «чудесный мешочек», таблички.

Речевой материал: *посмотри, ощупай, будь внимательным; покажи, что там; скажите, что там; назовите, что в мешочке; верно, неверно, тут, там.*

Ход игры

Педагог размещает на доске наборное полотно (или использует фланелеграф) и выставляет на него три-четыре картинки. Затем предлагает кому-либо из детей ощупать предмет, находящийся в «чудесном мешочке», и показать его на картинке. «Ощупай. Покажи, что это». Ребенок показывает нужную (как он считает) картинку, не называя предмета, и педагог просит всех детей сказать, что в мешочке. Они называют предмет (устно и при помощи табличек), а ребенок после этого достает предмет из мешочка и показывает всем, проверяя таким образом правильность своего выбора.

Большие и маленькие шары

Цель: учить находить по словесной инструкции большие и маленькие предметы на ощупь.

Оборудование: три пары мишек и кукол разной величины (большой мишка и большая кукла, мишка и кукла среднего размера, маленький мишка и маленькая кукла), три шара (большой, средний, маленький) и другие игрушки (матрешки, утенок), «чудесный мешочек».

Речевой материал: *шарик, мяч, названия игрушек, большой, поменьше (средний), самый маленький, какой? Какая величине? Найди на ощупь, верно, неверно.*

Ход игры

Игра проводится с подгруппой детей. Дети сидят за столами парами, каждой паре педагог дает мишку и куклу (можно двух мишек или двух кукол) примерно одинакового размера: одной паре - больших, другой - средних, третьей - маленьких. Говорит, что кукла с мишкой хотят поиграть, покатают друг другу шарик (мячик), но шариков у них нет, их надо достать из мешочка: большим кукле и мишке - большой шарик, средним - шарик поменьше, а маленьким - самый маленький шарик. «Кукла с мишкой будут играть в мяч. Какой мишка? Какая кукла по величине? Дайте им мячик. Какой нужен мяч? Найди на ощупь». Один ребенок из каждой пар достает шарики. Когда дети получают шарики, они

могут играть с ними, выполняя действия за игрушки: куклу и мишку - катают шарики от мишки к кукле и обратно.

Холодно - горячо

Цель: учить детей воспринимать температурные различия.

Оборудование: три бутылки с водой (холодной, теплой, горячей), чашки, ширма.

Речевой материал: *там вода, горячая, теплая, холод} где такая? такая, не такая.*

Ход игры

Перед детьми три стеклянных бутылки (с завинчивающимися крышками). Педагог предлагает прикоснуться к каждой бутылке, предъявляет слова, подкрепляя их табличками, «холодная», «теплая», «горячая».

Затем педагог за ширмой отливает часть воды из каждой бутылки в чашки, убирает ширму и предлагает детям определить, из какой бутылки вода в каждой чашке.

Тактильное домино

Цели: развивать тактильное восприятие, умение определять текстуру материала на ощупь.

Оборудование: набор деревянных домино из 24 штук размером 10х15 см с восемью различными текстурами, таблички.

Речевой материал: *домино, ощупай, положи такой же, найди такой же.*

Развитие вибрационной чувствительности

Ход игры

Педагог предлагает детям поиграть в новую игру. До этого дети должны быть знакомы с игрой в обычное детское домино. Для начала тактильное домино внимательно рассматривается и ощупывается детьми. Можно поиграть в него как в обычное один раз. Затем педагог завязывает детям глаза и предлагает играть на ощупь. «Ощупай. У тебя есть такой же? Положи сюда. Нет? Выбери тут такой». Педагог постоянно помогает, координирует игру.

Тактильные яблоки

Цель: развивать тактильно-двигательное восприятие.

Оборудование: 20 маленьких яблок из разного материала, прикрепленных к матерчатой яблоне (размет яблони: 60x58 см, размер яблок: 5,6x5,6 см) (см. рис. 10).

Речевой материал: *возьми яблоко, ощупай, найди такое же, верно, не верно.*

Ход игры

Педагог предлагает ребенку поиграть. Касаясь яблок на яблоне, дети должны определить идентичные пары. Проверить правильность выбора можно по идентичным рисункам, напечатанным на обратной стороне каждой пары. Так же может быть использована различная крупа, зашитая в яблоки.

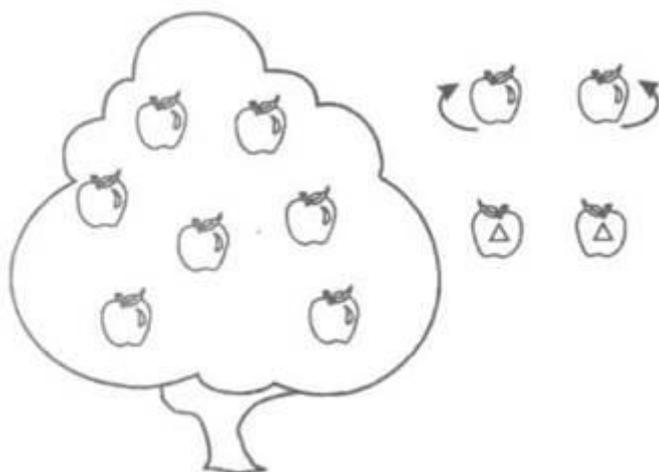


Рис. 10. К игре «Тактильные яблоки»

Шумящие коробочки

Цель: развитие вибрационных ощущений, слухового восприятия.

Оборудование: два ящичка, в них по шесть коробочек, каждое наполнено каким-либо материалом, отличным от материала в других коробочках. Речевой материал: *возьми, потряси, найди такую верно, неверно.*

Ход игры

Для каждого ребенка педагог должен приготовить 2 ящичка, в каждом из которых находится по 6 небольших коробочек. Каждая коробочка в наборе заполнена различным материалом и поэтому издает различные шумы и вибрации - от тихого до громкого.

Наборы в обоих ящичках одинаковые. Коробочки в одном ящичке окрашены в красный цвет, а другом голубой. Ребенок берет из одного ящичка коробочку и из другого одну,

трясет их, сравнивая между собой. Если шумы и вибрация совпадают, коробочки в паре откладываются в сторону. Это продолжается до тех пор, пока не будут подобраны все пары.

Вначале педагог показывает, что надо делать, как сравнивать.

2.3. Развитие внимания и памяти

Лабиринт

Цель: развивать зрительное восприятие, логическое мышление, внимание.

Оборудование: карточка с лабиринтом, карандаш.

Речевой материал: *пчела, варенье, помоги пчеле найти дорожку в лабиринте к варенью, куда летит пчела?*

Ход игры

Педагог дает ребенку карточку с лабиринтом и предлагает найти дорожку к варенью, помочь пчеле. Ребенок вначале может прослеживать дорожки с помощью карандаша, затем только зрительно (рис.11).

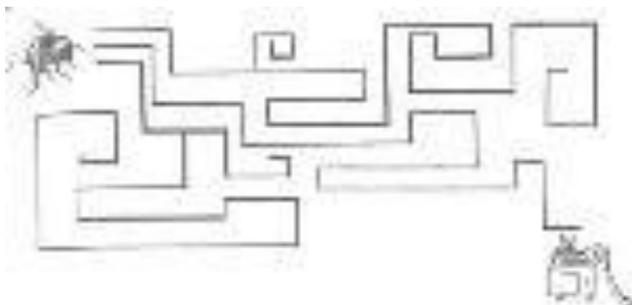


Рис. 11. К игре «Лабиринт»

Шкафчики

Цели: развивать зрительное внимание и запоминание. Учить детей запоминать местонахождение спрятанных предметов и находить их после отсрочки.

Оборудование: шкафчики с выдвижными ящичками, мелкие игрушки, таблички.

Речевой материал: будем играть, там, тут, где, покажи, такой, не такой.

Ход игры

Педагог ставит на стол один из шкафчиков (из трех-четырех ящичков), рассматривает его вместе с детьми. Затем (при первом предъявлении игры), не убирая шкафчик из поля зрения детей, прячет мелкую игрушку или фишку в один из ящичков. После выполнения этих действий детям предлагается найти игрушку, показать нужный ящичек (используются таблички «Будем играть», «Где?», «Покажите», «Там»; предъявление табличек сопровождается естественными жестами). В следующий Раз, спрятав игрушку, педагог закрывает шкафчик ширмой и несколько раз отстукивает ладонью по столу или вместе с детьми отхлопывает. После этого снимает ширму и предлагает кому-либо из детей показать ящик, в котором спрятана игрушка.

Усложнение идет по пути увеличения количества ящичков (до десяти) и увеличения времени отсрочки. Можно запомнить месторасположение сразу двух предметов, а после предъявления образца вспомнить, где лежит парная игрушка. В этом случае вводятся дополнительные таблички: «Т кой», «Не такой», «Где такой?»

Найди половинку

Цели: научить детей узнавать предметы по одному из его изображений, запоминать предмет.

Оборудование: наборы парных изображений предмет (на картинках один и тот же предмет изображен в разных ракурсах - с лицевой и с обратной стороны, размер карточки с животными 15x18 см) (см. прил. 8).

Речевой материал: названия предметов, *верно, не верно, что (кто) это?*

Ход игры

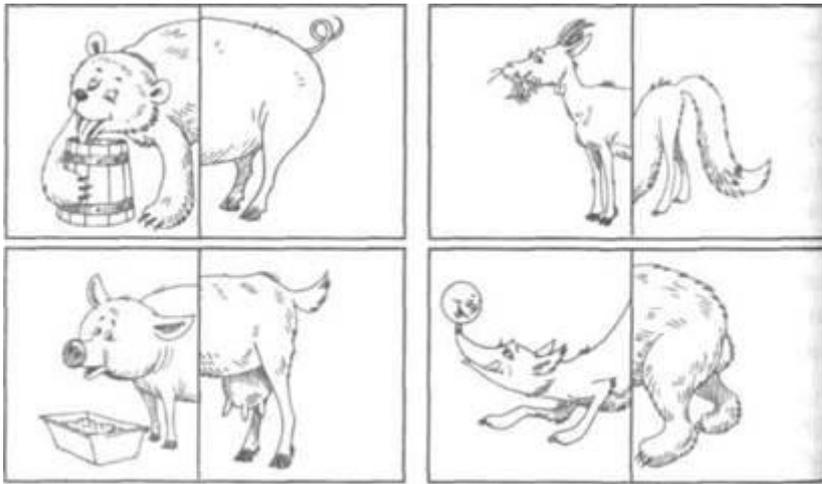


Рис. 12. К игре «Найди половинку»

Педагог предлагает детям рассмотреть картинки (контурные, черно-белые), назвать изображенные предметы и подобрать таблички, если эти слова есть в словаре ребенка. Затем педагог предлагает картинку из второго набора, в котором предметы изображены с обратной стороны. Если возникают трудности в узнавании, то педагог предъявляет детям сам предмет для рассматривания, ощупывания, после чего игра возобновляется. Если же затруднений не возникает, то игра продолжается. Возможно усложнение игры за счет увеличения отсрочки (по типу «лото с отсрочкой»), введения картинок с более сложным для узнавания ракурсом.

Узнай по контуру

Цели: учить детей узнавать предметы по контурному изображению, запоминать изображения.

Оборудование: наборы парных картинок (предметное и контурное изображение).

Речевой материал: *названия предметов, такой, не такой, что (кто) это?*

Ход игры

Игра проводится аналогично «Лото с отсрочкой». При затруднениях при подборе парного изображения предложить детям использовать метод наложения (для этого необходимы изображения предметов, вырезанные по контуру).

Запомни и найди

Цель: учить детей узнавать одинаковые изображения, запоминать их и соотносить мысленно; закреплять названия предметов.

Оборудование: лото или парные картинки.

Речевой материал: *у кого такая же? Что это? Это... (названия предметов), запомни, смотрите внимательно, у тебя больше, ты победил.*

Ход игры

1 вариант. Педагог предлагает детям поиграть. Перед детьми выкладывается небольшое количество картинок (от четырех до десяти), ребенок рассматривает свои картинки, называет их, педагог предлагает запомнить этот ряд («Посмотри внимательно и запомни»). Затем картинки предлагается перевернуть изображением вниз. После этого педагог берет картинку, парную картинке у кого-то из детей, и спрашивает: «У кого такая?» Ребенок должен вспомнить, есть ли у него такая картинка и на каком именно месте в ряду она лежит, показать, сказав: «У меня».

Усложнение: выкладываются все имеющиеся парные картинки изображением вниз.

Педагог первым переворачивает сначала одну, затем другую картинку. Если картинки оказываются парными, он их убирает в сторону, объясняя: «Одинаковые». Если картинки не совпали, педагог кладет их обратно, переворачивая обратно изображением вниз и говорит: «Запомните, тут «кошка», а там «дерево». Затем ребенок таким же образом вступает в игру, пытаясь при необходимости вспомнить, где уже переворачивалась картинка, необходимая ему для пары. Игра продолжается до тех пор, пока все парные картинки не разойдутся по игрокам. Выигрывает тот, у кого больше пар.

2 вариант: задание дается подобное, но только с табличками. Они могут быть по одной теме, а могут быть из разных тем.

Что изменилось?

Цели: учить запоминать предметы и их изображения, расположение предметов, картинок в пространстве, развивать внимание.

Оборудование: различные игрушки, предметы, картинки по темам, изучаемым в данной возрастной группе, ширма (или экран), салфетка, таблички.

Речевой материал: *посмотри, запомни, названия предметов, игрушек, что это? Чего нет? Чего не стало? Что изменилось? Что не так?*

Ход игры

1. Педагог предлагает детям рассмотреть последовательное из трех-четырех предметов,

назвать их, затем ряд на некоторое время (-10-15 сек.) закрывается ширмой, педагог за ней убирает один предмет из ряда. После этого ширма открывается и детям предлагается назвать т предмет, которого не стало («Чего нет? Чего не стало?»). Ребенок устно отвечает. На первых порах можно для ответа использовать такой же ряд предметов, чтобы ребенок мог показать, чего не хватает, чего не стало казать ту игрушку, которую теперь не видит.

2. Детям предлагается ряд картинок, которые таким же разом, как и предметы, выкладываются в ряд, Затем количество изменяется в связи с удалением одной картинки за ширмой. Картинки могут быть представлены на фланелеграфе.

3. Детям предлагается запомнить ряд предметов, затем он закрывается на некоторое время ширмой и за ней предметы меняют местами, после этого ширма убирается, детям предлагается сказать: «Что изменилось?», «Что не так?»

То же самое возможно с картинками.

Такие же задания можно проводить с использованием табличек с названиями различных предметов.

Усложнения: увеличивается ряд предметов, картинок до 10-12; сначала даются для игры предметы, игрушки, а затем можно использовать и картинки с изображением предметов, игрушек; убирать можно сначала один предмет или игрушку, затем и больше до пяти-шести. То же самое и с картинками; менять местами так же можно сначала 2 предмета, затем больше до четырех-пяти.

Чего не хватает?

Цели: развивать зрительное внимание, учить находить недостающие детали, уточнять представления о предметах, о его частях.

Оборудование: сборно-разборные игрушки (игрушки у которых можно снимать отдельные части), картинки с изображением предметов, у которых отсутствуют существенные или характерные детали.

Речевой материал: *посмотри внимательно, чего нет? Все верно? Чего не хватает?*

Названия предметов и их частей.

Ход игры

Чаще всего дети замечают неполадки в объемных игрушках, указывая на эту часть и говоря или показывая жестом, что тут сломалось. Поэтому *1-й вариант* игры может быть

следующим: педагог ставит перед детьми игрушку без какой-либо важной и легко выделяемой части и просит детей сказать, целая игрушка или нет: «Чего нет? Все верно?», «Чего не хватает?» Дети указывают место, где отсутствует Деталь. Педагог предлагает из коробки, в которой находятся различные части игрушек, в том числе и данной, выбрать недостающую деталь и прикрепить ее на место

2-й вариант предполагает поиск недостающих деталей на картинках. *Усложнения:* поиск недостающих частей на силуэтных изображениях, на предметных и сюжетных картинках; поиск недостающих деталей в аппликации на фланелеграфе; увеличение количества отсутствующих деталей у предметов.

Прятки с игрушками

Цели: развивать внимание и память детей, развивать способность удерживать в памяти определенную цель - искать конкретную игрушку.

Оборудование: три-четыре (пять-семь) новых, незнакомых детям игрушек.

Речевой материал: *найди, названия игрушек, большой, маленький, названия основных цветов, ищите, спрячь*

Ход игры

Педагог привлекает внимание детей к новым игрушкам: «У нас гости. Посмотрите, какие игрушки. Что это? А это? После рассматривания игрушек педагог предлагает: «Будем играть с ними. Игрушки будут прятаться, а вы будете искать». Педагог предлагает детям выбрать понравившуюся им игрушку и говорит: «Ты будешь искать мишку и т. п. Что (кого) ты будешь искать?» После этого дети отворачиваются к стене, закрывают глаза или выходят за дверь педагог прячет новые игрушки среди старых, знакомых и затем предлагает детям: «Ищите. Где твоя игрушка?»

Каждый из детей должен найти выбранную им ранее игрушку. Первому нашедшему - приз: наклейка или значок. В конце игры те, у кого больше всех значков, выходят вперед, остальные им аплодируют.

Усложнения: сначала педагог может показать, как надо искать, затем дети самостоятельно выполняют; можно выбрать водящих - они будут искать игрушки остальные дети, знающие, куда педагог спрятал игрушки, не должны подсказывать; одни дети прячут игрушки, другие потом ищут их. Педагог помогает найти место, куда лучше спрятать; увеличивается число участников игры, следовательно увеличивается и количество игрушек.

Подбери слово

Цели: развитие зрительного внимания и памяти, закрепление н

азваний знакомых предметов, развитие словесной памяти.

Оборудование: карточки с изображением различных предметов и их названиями, разделенные пополам ломаной линией (размер карточки 10х12 см). Предметы могут быть из одной тематической группы или из разных (см. рис. 13).

Речевой материал: *будем играть, что это? Названия предметов, изображенных на карточках.*

Ход игры

Педагог предлагает ребенку поиграть. Он дает ребенку половинки двух-трех картинок и задает вопрос: «Что это?» Если ребенок знает название предмета, он может сразу подобрать вторую половинку с табличкой к изображению, опираясь только на глобальное восприятие таблички с названием данного предмета. Если ребенок не знает название предмета, он просто подбирает нужную половинку с написанным словом, опираясь на конфигурацию выреза и совмещая половинки. Каждая картинка совмещается только со своей половинкой, на которой написано ее название.

Игра также может использоваться для закрепления навыков глобального чтения слов по определенной теме.



Рис. 13. К игре «Подбери слово»

Послушай и запомни

Цели: развивать умение запоминать ряд слов, воспроизводить заданную словесную последовательность, развивать внимание.

Оборудование: таблички с названиями предметов либо по одной теме, либо по разным.
Речевой материал: слушай внимательно, запомни, назови слова, потом, кто запомнил?
повтори.

Ход игры

Педагог предлагает детям поиграть. Называет слово и кладет табличку. Например, «пирамида». Затем называет второе слово - «мяч» и кладет эту табличку вслед за первой, образуя ряд. Когда выложены три таблички, переворачивает их и устно воспроизводит: «Тут пирамида, потом мяч, потом лодка. Кто запомнил? Повтори». Ребенок повторяет. Затем педагог выкладывает новую табличку и читает новое слово, кладет табличку вслед за уже имеющимися. И повторяет весь ряд сначала.

Можно предложить детям таблички (по одной или по две которые они выкладывают друг за другом, выстраивая и за поминая ряд, затем воспроизводя этот ряд устно.

Усложнения: слова берутся из разных тем; увеличивается число запоминаемых слов; игра проводится без табличек, только на слух.

Можно предложить детям таблички (по одной или по две которые они выкладывают друг за другом, выстраивая и за поминая ряд, затем воспроизводя этот ряд устно.

Усложнения: слова берутся из разных тем; увеличивается число запоминаемых слов; игра проводится без табличек, только на слух.

2.4. Развитие мышления и воображения

Достань тележку

Цели: учить анализировать условия практической задачи: учитывать свойства орудия для достижения цели: использовать метод проб при решении практической задачи.

Оборудование: тележка с петлей, мелкие игрушки, экран, таблички.

Речевой материал: *достань тележку, лента, тяни, играй, молодец.*

Ход игры

На столе на расстоянии, недоступном для вытянутой руки ребенка, находится тележка с петлей, через нее свободно продета тесьма, оба конца разведены в стороны на 50 см.

Ребенок может легко достать их. Для подтягивания тележки надо использовать оба конца одновременно. На тележке для привлечения внимания лежат мелкие яркие игрушки.

Задача заключается в том, чтобы ребенок догадался взяться за оба конца тесьмы одновременно и подтянуть к себе тележку. Если потянет за один конец, тесьма выскочит из петли, тележка останется на месте. Педагог просит: «Достань тележку. Поиграй». Если ребенок вытянул тесьму, то педагог вставляет ее снова обязательно за экраном. Важно, чтобы ребенок сам догадался взяться за оба конца. У него может быть несколько попыток. Если все же ребенок не сумел сделать сам, педагог медленно показывает.

Сложи узор

Дели: учить детей пользоваться предметами-заместителями: располагать реальные предметы на плоскости в соответствии с расположением их заместителей.

Оборудование: основы для расположения фишек мозаики (по числу детей), наборы фишек: по пять фишек любых двух цветов; карточки, на которых нарисованы полосы разной длины: длинные и короткие. На каждой карточке чередуются три-четыре полосы. Например, на одной карточке могут быть нарисованы длинная полоска, короткая, опять длинная; на другой - короткая полоска, еще короткая, длинная, длинная и т.д.

Речевой материал: *полоски, сложи узор, название основных цветов.*

Ход игры

Каждый ребенок получает основу для выкладывания узора мозаики и набор фишек.

Педагог предлагает детям выложить из своих фишек узоры по картинке. Показывает первую карточку и говорит, что у них есть фишки разных цветов, а на картинке нарисованы полосы разной длины. Можно выложить узор, если вместо длинных полосок класть фишки одного цвета, вместо коротких - другого. Педагог спрашивает у детей или сам им сообщает, какой цвет какие полосы заменяет.

После этого педагог предлагает каждому ребенку на своей основе выложить узор из разноцветных фишек точно по картинке. Дети размещают фишки разных цветов в той же последовательности, в какой расположены полосы разной длины на карточке. Если кто-либо затрудняется, педагог напоминает еще раз, какой цвет заменяет какую полосу.

Когда дети правильно выполняют задание, педагог показывает им другую карточку с новой последовательностью расположения полосок. Перед выполнением второго задания педагог не напоминает принцип замещения, однако при затруднениях он помогает детям.

Посади огород

Цели: учить детей использовать заданные заместители предметов и располагать в соответствии с расположением заместителей.

Оборудование: набор игрушечных овощей: репки, огурчики, морковки. Листы картона(12x12), разделенные на девять частей. Карточки с заданиями (на каждой карточке кружки разных цветов - зеленый, желтый, оранжевый), расположенные в клетках хаотично (от четырех до девяти кружков на карточке).

Речевой материал: *морковь, репа, огурец, тут так желтый, зеленый, оранжевый.*

Ход игры

Педагог раздает детям карточки, разделенные на клетки, и игрушечные овощи. Затем показывает карточку-образец предлагает соотнести цветные кружки и игрушки, а потом разложить овощи в соответствии с образцом на своей карточке.

Постепенно количество заданий увеличивается. Можно увеличить количество частей (грядок) в «огороде».

Зверюшки на дорожках

Цели: Учить детей пользоваться заместителями - уметь соотносить картинки с определенными знаками; формировать умение варьировать заместители при выполнении одного и того же задания.

Оборудование: набор картинок (4x4 см) с изображениями животных: цыпленок, петух, собака, еж, гусь, кошка (по 50 изображений); 10 полосок бумаги с различными значками (круг, квадрат, «флажок», овал, «плюс»). На каждой полоске по шесть значков. Разные значки повторяются в разных сочетаниях: пять полосок - образцов с изображением животных и соответствующих значков. Каждая пара (картинка-значок) отделяется друг от друга вертикальной чертой. Сочетание животных и значков различно.

Речевой материал: *собака, кошка, еж, цыпленок, гусь, петух, тут, такой, не такой.*

Ход игры

Педагог демонстрирует детям материалы: картинки, разложенные кучками (в каждой кучке одинаковые картинки), полоска-образец (шифр), полоски бумаги со значками.

Полоска-образец выставляется перед детьми. Ребята получают полоски со значками.

Педагог показывает какая картинка какому значку соответствует («Собака - тут, еж - тут...») и как выполняется задание: каждый значок накрывается соответствующей картинкой.

После выполнения задания дети складывают в кучки одинаковые картинки. При повторном проведении игры дети меняются «дорожками», получают новые. Вместо одноцветных значков можно использовать кружки разного цвета, подготовив новый набор материала.

Работа с сериями картин

Цель: учить детей понимать и воспроизводить простую последовательность событий, изображенных на картине.

Оборудование: серии картин, материал для конструирования, обыгрывания.
Речевой материал *определяется выбором темы.*

Ход игры

1. Ворота (конструирование)

Педагог показывает детям картинку, на которой изображена готовая постройка. Затем педагог предлагает детям построить ворота. («Будем строить. Это ворота»). Ребята получают необходимый строительный материал, соотносят плоскостной образец с объемным. Педагог выставляет первую картинку с изображением начального этапа постройки и предлагает детям его выполнить. Постепенно дети возводят всю постройку. Карточки-образцы убираются, а дети получают аналогичные наборы и, глядя на свою постройку, раскладывают карточки по порядку.

Аналогично можно провести занятия по темам «Мост», «Дом».

2. Осенние листья (на картинках: дети собираются на прогулку; ребята собирают осенние листья; ребята ставят листья в вазу; осенние листья в вазе).

Дети рассматривают картинки, имитируют действия, вновь рассматривают картинки и раскладывают их по порядку.

Темы для работы с сериями: «Салат» (на столе лежат овощи, дети моют овощи, режут овощи, едят салат «Карандаши» (на столе в беспорядке лежат карандаши, ребята собирают карандаши и ставят в карандашницу; карандаши собраны, на столе порядок). «Снеговик» (этапы сооружения снеговика) и т.п.

Что сначала, что потом

Цель: учить детей располагать картинки в порядке развития сюжета.

Оборудование: набор картинок для игры «Что сначала, что потом» в готовом виде, таблички.

Речевой материал: *что сначала? Что потом? Подумай разложи, какая картинка первая? Верно, неверно.*

Ход игры

Педагог предлагает детям серии картинок (от двух до шести), которые нужно внимательно рассмотреть и определить, что было сначала, что потом. «Какая картинка первая? Что было сначала?» Дети рассматривают картинки и раскладывают в необходимой последовательности. Педагог проверяет, уточняет, почему так. В начале для проверки правильности можно к обратной стороне картинок наклеить карточки с расходящейся стрелкой, острый кончик которой начинается над первой картинкой, а расходящиеся ее концы - над последней. Или, если дети знают цифры, то на полосках с обратной стороны - цифры. Когда ребенок выложит последовательность, он может сам проверить, открыв картинки с обратной стороны.

Что это такое?

Цель: учить детей создавать в воображении образы на основе характерных признаков предметов.

Оборудование: бумажные круги разных цветов, поло-разной длины, мяч, таблички.

Речевой материал: *на что похоже? Что это такое? думай, лови мяч, кати, назови предмет, молодец.*

Ход игры

Дети встают в круг, педагог говорит, что надо придумать, на что похож предмет, который лежит на стуле. Он кладет на стул один из цветных кружков. Педагог может сам назвать предмет, который он придумал, затем дети отвечают по очереди. Отвечает тот ребенок, кому педагог покатит мяч. Ребенок довит мяч и называет предмет, на который похож кружок. (Например, красный кружок: яблоко, помидор, шарик, мяч и др.). Затем педагог меняет круг на круг другого цвета, или на полоску. Необходимо поощрять оригинальные ответы.

Дети на прогулке

Цель: учить детей создавать в воображении образы на основе схематических изображений предметов.

Оборудование: несколько картинок такой величины, чтобы они были хорошо видны всей группе детей. На каждой картинке изображен ребенок (мальчик или девочка), в руке у которого на зарисованный предмет, таблички.

Речевой материал: *мальчик, девочка, несет на прогулку, названия предметов, придумай, скажи, назови, верно.*

Ход игры

Педагог показывает детям одну из картинок и говорит «Тут нарисован мальчик (девочка). В руке у него... Что? Я не знаю. Придумайте, что может быть в руке». Например, если на картинке нарисован мальчик с палочкой, то можно сказать, что у него флажок, цветок, шарик («Мальчик идет гулять с шариком, цветком»). Дети по очереди придумывают, педагог следит за тем, чтобы не было повторов. Если дети затрудняются, педагог помогает.

Волшебные картинки

Цель: учить детей создавать образы на основе схематического изображения.

Оборудование: набор из пяти карточек для каждого ребенка. Карточка содержит незавершенное схематическое изображение предмета или геометрическую фигуру.

Изображение расположено так, что остается свободное место для дорисовывания. У всех детей одинаковые карточки, таблички» карандаши.

Речевой материал: *посмотри внимательно, придумай, дорисуй, что это?*

Ход игры

Дети рассаживаются за столиками, получают карандаши и наборы карточек. Педагог предлагает: «Давайте поиграем в игру «Волшебные картинки». «Посмотрите свои карточки. Каждую фигуру можно дорисовать. Например, вот так. Что это?» Педагог показывает одну карточку, которой нет у детей, и дорисовывает изображение, дети узнают предмет или игрушку, называют ее. Педагог предлагает детям: «Дорисуйте». Можно попробовать дать детям попытаться самостоятельно выполнить задание, без показа дорисовки педагогом. После того, как дети поняли, что надо делать, они приступают к выполнению задания.

Когда все дети закончили дорисовывать картинки, педагог собирает карточки и рассматривает их. Затем выбирает одну-две оригинальные карточки с картинками из каждой подгруппы. Отмечает наиболее интересные картинки, объясняет, что самые интересные - это необычные картинки, когда ребята придумывают что-то свое, не

похожее на другие рисунки. Хорошо, когда получается картинка, по которой можно составить рассказ. При повторе игры детям предлагают для дорисовывания новые фигуры.

Пирамидки

Цель: учить детей анализировать строение предмета с помощью его схематического изображения.

Оборудование: по одной пирамиде на каждого играющего (пирамида состоит из восьми колец, основания и верхушки), пять карточек с контурными изображениями пирамидок, собранных по-разному.

Речевой материал: *посмотрите, соберите так, пирамида, верно, неверно.*

Ход игры

Педагог раздает детям пирамидки. Он сообщает, что они будут собирать не простые пирамидки, а такие, как нарисованы на картинке. Выигрывает тот, кто первым соберет пирамидку в точном соответствии с картинкой. Педагог показывает первую картинку «Посмотрите, соберите пирамиду так». Дети разбирают свои пирамидки и собирают такую, которая изображена на картинке. Победитель (первый собравший) получает фишку. Педагог предъявляет другую картинку, и игра продолжается.

Если возникают трудности, то педагог просит кого-то из детей объяснить непонимающему, как сложить, или объясняет сам.

Поможем художнику

Цель: учить детей создавать образы на основе схематического изображения.

Оборудование: большой лист бумаги, прикрепленный к доске или фланелеграфу с нарисованным на нем схематическим изображением человека, цветные карандаши или краски, фломастеры, таблички.

Речевой материал: *дорисуй, что получилось, что это? Какого цвета? Что делает? и различные другие вопросы по имеющейся схеме, интересно.*

Ход игры

Педагог говорит детям: «Мишка-художник рисовал-рисовал и не смог дорисовать несколько картинок, устал. Давайте ему поможем». «Вы придумайте, что можно тут нарисовать». Дети придумывают, говорят педагогу, а он рисует все, что ребята придумают

для того, чтобы закончить картину. Педагог должен последовательно задавать вопросы, облегчая детям задачу: «Кто здесь нарисован (мальчик или девочка)? Какого цвета глаза, волосы? Как одет, что несет в руках? Что делает?» и т.д. Дети отвечают по-разному, вместе с педагогом «обсуждают» ответы и педагог выбирает наиболее интересные и зарисовывает, постепенно превращая схему в рисунок. Могут помогать в зарисовке и дети.

Когда рисунок готов, можно составить рассказ из трех-четырёх предложений.

Игра повторяется на разнообразном материале.

Можно предложить детям вариант соревнования: разделить на команды, дать одинаковые схемы, кто быстрее и интереснее дорисует.

Можно дать подгруппам разные схемы.

На что это похоже?

Цель: учить детей создавать в воображении образы на основе схематического изображения предметов.

Оборудование: набор из 10 карточек с различными фигурками. На каждой карточке нарисована фигурка, которая может восприниматься как деталь или контурное изображение какого-либо предмета, таблички.

Речевой материал: *придумай, вспомни, на что это похоже? Что это такое? Молодец, хорошо придумал.*

Ход игры

Педагог показывает детям карточку и предлагает подумать: «На что это похоже? Что это?» Дети думают, затем по очереди предлагают свои варианты. Педагог стремится к тому, чтобы каждый ребенок придумал что-то свое, а не повторял за другими. При показе следующей картинки игра начинается с другого ребенка, таким образом каждый из детей в течение игры получит возможность первым ответить.

Если устное определение предметов затруднено, педагог может предложить ребенку дорисовать, и сам называет то, что нарисовал ребенок, ребенок повторяет.

Материал для предъявления может быть различным:

- бабочка, бант, цветок, самолет и т.д.;
- очки, велосипед, игра (штанга);
- таз, лодка, стакан, ведро, горшок;

- змея, речка, лента, трава;
- мост, горка, радуга;
- капля, листок, морковь, лопата и т.д.

Разложи картинки в свои конверты

Цели: группировать предметы по разным свойствам (форме, цвету, величине), самостоятельно выделять принцип группировки, опираясь на образец; осмысливать и закреплять в слове результат своих действий. Оборудование: конверты с наклеенными или нарисованными геометрическими формами, разными по цвету и величине, картинки с изображением предметов разной формы и величины, цвета, подносики. Речевой материал: *какой по цвету? Форме? Величине? Что это? разложи.*

Ход игры

1-й вариант (проводится со всеми детьми). Играющие сидят за столами. Перед каждым ребенком лежит по три конверта (например, на одном наклеен круг, на другом - треугольник, на третьем - квадрат). У сидящих рядом детей формы не должны повторяться. На подносе перед каждым ребенком несколько картинок, которые он должен разложить по конвертам (яблоко, пуговицу, печенье - положить в конверт, где наклеен круг и т.п.). Когда картинки будут разложены по конвертам, педагог вызывает к наборному полотну одного из детей и просит его выложить на наборное полотно свои конверты, а под ними вставить картинки из них. Ребенок объясняет свой выбор, остальные проверяют правильность выбора. Используются примерные слова и выражения: «Тут круг. Это яблоко. Яблоко круглое».

2-й вариант. Проводится так же, но картинки различаются по цвету, и на конвертах изображены круги тех цветов, которые использованы при изображении предметов.

3-й вариант. Проводится так же, но картинки различаются по величине.

Усложнения:

- ребенку предлагаются картинки, они лежат в случайном порядке на подносе;
- педагог предлагает ребенку самостоятельно выделить группы картинок:
- по цвету;
- по величине;
- по форме;

- по родовому признаку (обобщающие понятия).
- ребенку предлагается: «Разложи». После этого педагог просит ребенка объяснить, почему он так сгруппировал картинки.

Сложи квадраты

(квадраты Никитина -1-2 тип сложности)

Цель: учить составлять целое из разных геометрических фигур.

Оборудование: деревянная рамка, деревянные вкладыши.

Речевой материал: *сложи квадрат. Какой по цвету? Будь внимательным. Верно, неверно, поверни, положи по-другому, попробуй еще, сделай так, молодец.*

Ход игры

Педагог кладет перед ребенком собранный вариант квадратов, дает время рассмотреть.

Затем переворачивает рамку, высыпает вкладыши, перемешивает их и предлагает ребенку попытаться собрать все квадраты снова, соблюдая признак цвета. Если ребенок затрудняется, педагог приходит ему на помощь.

Усложнение: собрать квадрат без рамки.

Где ошибся художник?

Цель: развивать логическое мышление детей, внимание, зрительное восприятие, память, мелкую моторику пальцев рук.

Оборудование: карты с рисунками (размер карты 15x18 см), картонные детали этих же картин, фломастеры или цветные карандаши по количеству детей (см. прил. 9).

Речевой материал: *где ошибся художник? Что не верно? Что бывает, чего не бывает?*

Названия животных и других предметов, названия цветов.

Ход игры:

1. Детям раздаются два варианта картинок: одна раскрашенная с ошибками художника, другая раскрашенная, но основных моментов (ежика, рыбы, птицы) нет. Детям предлагается внимательно рассмотреть картинку с ошибками, найти эти ошибки и исправить их на другой картинке, выложив на нее картонные детали (ежика, рыбы, птицы) туда, куда нужно. Педагог может задать вопросы: «Кто летает? Кто ходит по земле? Кто плавает в воде?» Проверяют все вместе правильность выполнения задания.

2. Детям раздаются цветные картинки с ошибками и им предлагается рассмотреть их, зрительно определить, что же неправильно нарисовал художник. «Найди, где ошибся художник. Чего не бывает?»
3. Детям раздаются нецветные картинки с ошибками художника и предлагается найти эти ошибки и раскрасить их. «Каким цветом раскрасил птицу? Почему неверно? Кто летает?» и т.п.
4. Детям раздаются нецветные картинки с ошибками, и дается задание: «Раскрась птицу красным, воду - голубым» и т.п. Затем, после раскрашивания предлагается найти ошибки художника и указать их, отметив цифрами или фишками.



Начало формы

Конец формы

Рис. 14. К игре «Где ошибся художник?»

2.5. Развитие речи

Представленные игры по развитию речи направлены на решение следующих основных задач:

- формирование словаря, работа над значениями слов и выражений, активизация словаря в разных видах речевой деятельности;
- формирование разных форм словесной речи: устной, письменной, тактильной;
- развитие связной речи детей, прежде всего разговорной, а также описательно-повествовательной.

Предложенные игры не подразделяются на виды или группы, потому что при проведении каждой из них решается ряд задач. Так, при проведении одной и той же игры педагог может поставить задачу расширения и активизации словаря детей, обучения глобальному чтению, формирования умения понимать вопросы и отвечать на них. В большей степени представлены игры для работы с детьми первых лет обучения, так как на этом этапе особенно важно создать игровую мотивацию овладения речевым материалом.

При проведении данных игр следует учитывать некоторые общие требования и рекомендации:

- при выборе игр необходимо руководствоваться требованиями программ по развитию речи дошкольников определенного возраста, в частности, учитывать задачи работы по развитию речи, тематику и содержание занятий;
- при проведении игр выбор форм речи (устная, письменная, тактильная) определяется требованиями программ по развитию речи;
- при проведении всех игр с целью развития разговорной речи указанный словарный материал должен включаться в состав фраз, структура которых зависит от уровня речевого развития детей. В зависимости от ситуации общения с детьми данный речевой материал необходимо использовать в виде поручений, вопросов, сообщений;
- в процессе проведения игр фронтальная работа должна сочетаться с индивидуальной, особенно по отношению к детям, испытывающим трудности в овладении речью.

- в процессе проведения игр на индивидуальных занятиях в детском саду или в семье необходимо ориентироваться на уровень речевого развития ребенка и его индивидуальные особенности;
- предлагаемая тематика игр, оборудование, речевой материал даны как примерные.

Взрослые по своему усмотрению могут изменять тематику, оборудование, увеличивать или уменьшать объем речевого материала в зависимости от уровня умственного и речевого развития детей. Применительно к каждой игре указан только речевой материал, необходимый для усвоения содержания игры. Слова и фразы, которые постоянно используются для организации игр, оценки деятельности детей (*будем играть, верно, правильно, да, нет, молодец и т.д.*) не повторяются в описании каждой игры. Их используют взрослые по своему усмотрению в зависимости от игровой ситуации.

Данные игры могут быть использованы сурдопедагогами на занятиях по развитию речи, воспитателями на занятиях по различным разделам программы, а также родителями дома.

Поезд

Цели: учить детей глобальному чтению; учить отвечать на вопросы.

Оборудование: игрушечный поезд с пятью-шестью вагонами, игрушки (волк, лиса, заяц, собака, кошка и др.), таблички с названиями игрушек, прикрепленные к вагонам поезда.

Речевой материал: *будем играть; поезд едет. Собака, кошка, заяц, лиса, волк едут в гости к кукле. Покажи собаку (кошку...). Где едет лиса (волк, заяц...)? Верно, неверно.*

Ход игры

Дети полукругом стоят или сидят перед педагогом. Педагог достает из красивой коробки игрушки, вместе с детьми называет их, дает игрушку каждому ребенку. Взрослый показывает детям поезд, к каждому вагончику которого прикреплена табличка с названием животного (СОБАКА, КОШКА, ВОЛК, ЛИСА...). Педагог говорит детям: «Будем играть. Лиса, заяц, волк... едут в гости к кукле. Где едет лиса (волк, заяц и т.д.)?» Ребенок, у которого данная игрушка, подходит к поезду, находит вагон с табличкой ЛИСА, «усаживает» в него игрушку и вместе с педагогом сопряженно-отраженно прочитывает табличку. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не разместят своих животных по вагонам. После этого поезд уезжает.

Карусель

Цели: те же.

Оборудование: изображение карусели на картоне, фотографии детей, таблички с именами детей.

Речевой материал: *имена детей. Это карусель. Будем играть. Кто это? Это Оля....Где Оля (Катя....)? Оля (Катя...) катается.*

Ход игры

Дети стоят полукругом около педагога. Педагог закрепляет на столе или на доске изображение карусели, сделанной из картона. Желательно закрепить карусель таким образом, чтобы можно было ее вращать. В каждое «сиденье» карусели вставлена табличка с именем ребенка, а на столе у педагога разложены фотографии детей. Педагог говорит: «Это карусель. Будем играть». Далее он просит одного ребенка взять табличку со своим именем, прочитать ее, подобрать к табличке фотографию и положить ее на «сидение» карусели. Таким же образом дети размещают все фотографии на свои места в карусели. После этого карусель можно запустить.

После остановки карусели игру можно продолжить, только на этот раз педагог раздает детям таблички с именами друг друга, помогает каждому ребенку прочитать имя. Затем ребенок указывает на того, чье имя написано на табличке, и подкладывает табличку к фотографии. Когда ко всем фотографиям будут подобраны таблички, карусель снова запускается.

Нарисуй дорожку

Цели: совершенствовать навык глобального чтения, учить понимать и выполнять поручения, развивать мелкую моторику.

Оборудование: лист белого картона с прорезями с двух сторон для домиков и табличек. С одной стороны в прорези вставлены домики с открывающимися окнами (в каждом окошке изображение игрушки: кукла, кот, рыба, мишка и т.д.), а с другой стороны в случайной последовательности в прорези вставлены таблички с названиями этих игрушек.

Речевой материал. *Вот дом. Что там? Открой. Там кукла (рыба, кот, мишка...). Нарисуй дорожку. Покажи куклу (кота, рыбу и т.д.).*

Ход игры

Дети стоят около доски. На доске закреплен лист картона, на котором с одной стороны расположены домики с открывающимися окошками, а с другой - в случайной последовательности таблички с названиями игрушек. Педагог говорит: «Будем играть. Вот дом (указывает на один из домиков). Что там? « Педагог просит ребенка подойти к домику и открыть окошко. Ребенок самостоятельно (или отраженно-сопряженно) называет, кто «живет» в домике (например, «Там кукла»). Далее педагог просит ребенка найти соответствующую табличку, при этом он показывает на столбик, где написаны названия игрушек. После того, как ребенок правильно показал табличку, педагог просит его нарисовать дорожку: «Нарисуй дорожку». Ребенок рисует дорожку фломастером от домика до соответствующей таблички. Педагог прочитывает со всеми детьми название данной игрушки. Дальше дети открывают другие окошки и подбирают таблички с названиями обитателей домика, рисуют дорожки.

Семья

Цели: расширять словарь, совершенствовать глобальное чтение детей, учить отвечать на вопросы педагога.

Оборудование: фланелеграф, картонный дом с окошками, под каждым окошком сделаны прорези, в которые можно вставить таблички, картинки с изображением членов семьи.

Речевой материал: *Это дом. Тут живет мама (папа, девочка, мальчик, бабушка, дедушка). Кто это? Где живет мама (папа и т.д.)?*

Ход игры

На фланелеграф прикрепляется картонный дом с окошечками. Под каждым окном закреплена табличка с названием члена семьи. Педагог раздает детям картинки с изображением членов семьи, спрашивая: «Кто это?» На картинках изображены бабушка, дедушка, мама, папа, девочка, мальчик. Затем педагог указывает на дом и сообщает: «Будем играть. Это дом. Тут живет мама, папа, бабушка, дедушка, мальчик, девочка. Где живет мама?» Тот ребенок, у которого картинка с изображением мамы, подходит к

фланелеграфу и прикрепляет данную картинку в то окошечко, под которым прикреплена соответствующая табличка. Далее педагог вместе с детьми прочитывает эту табличку. Игра продолжается до тех пор, пока все члены семьи не займут свои места в домике.

Мишкин дом

Цели: те же.

Оборудование: игрушечный мишка, игрушечная мебель (стол, стул, шкаф, диван, кровать, буфет), картонный или пластмассовый дом с окнами, дверью, со съемной крышей или раздвигающимися стенами, платок.

Речевой материал. *Это дом. Тут живет мишка Что там? Что это? Стол, стул, икаф, диван, кровать, буфет. Поставь стол (стул...).*

Ход игры

Дети полукругом располагаются вокруг стола педагога. На столе стоит картонный дом и рядом с ним игрушечный мишка. Педагог показывает на дом и говорит: «Это дом. Тут живет мишка». Дети повторяют фразы за педагогом.

Педагог показывает на игрушечную мебель, накрытую платком: «Что там?» Он снимает платок и называет каждый предмет мебели, дети воспроизводят слова сопряженно-отраженно. Педагог заводит мишку в дом через дверь, указывает на окно: «Смотрите. Что там?» Педагог снимает крышу дома или раздвигает стены: «Смотрите». Каждый ребенок по очереди подходит к дому и заглядывает внутрь. Внутри комнаты располагаются таблички с названиями мебели. Педагог предлагает ребенку взять одну из табличек и подобрать соответствующий предмет мебели. Когда ребенок подберет предмет мебели, название повторяется со всеми детьми. Далее взрослый, показывая рукой внутрь дома, говорит: «Поставь стул (стол, шкаф и т.д.) тут».

Игра продолжается до тех пор, пока дети не поставят всю мебель на свои места в комнате. Педагог сообщает: «Дом красивый. Мишка будет тут жить».

Поле чудес

Цели: те же.

Оборудование: волчок со стрелкой, предметные картинки по числу детей (например, кофта, штаны, шуба, пальто, шапка, шарф), набор табличек с названиями предметов.

Речевой материал. *Это юла. Я буду крутить юлу. Что у тебя? Кофта, штаны, шуба... Найди картинку. Покажи кофту (штаны...).*

Ход игры

На столе у каждого ребенка лежит набор предметных картинок. У педагога на столе стоит волчок, к которому прикреплена стрелочка. Вокруг волчка лежат 5-6 табличек с названиями предметов. Педагог говорит детям: «Будем играть. Я буду крутить юлу». После остановки волчка педагог демонстрирует табличку, на которую указала стрелка, и прочитывает табличку вместе с детьми. Педагог спрашивает: «Где такая картинка? Покажите». Дети должны выбрать из набора соответствующую картинку и поднять ее, чтобы педагог мог оценить правильность выбора. Затем педагог закрепляет в наборном полотне картинку и под ней табличку. Далее педагог вызывает одного ребенка, чтобы тот раскрутил волчок. Игра продолжается до тех пор, пока не будут прочитаны все таблички.

Данная игра может быть проведена и на другом тематическом материале, количество табличек может быть увеличено по усмотрению педагога.

Лото

Цели: те же

Оборудование: пять предметных картинок с изображением домашних животных (например, лошадь, корова, коза, свинья, собака), большая карта-лото, на которой написаны названия предметных картинок.

Речевой материал. *Кто это? Лошадь, коза, свинья, собака, корова. Собаки нет.*

Ход игры

Ребенок сидит за столом. Перед ним лежит большая карта-лото, на которой написаны названия домашних животных. Педагог говорит: «Будем играть», показывает картинку и спрашивает: «Кто это?» Ребенок называет картинку самостоятельно либо сопряженно-отраженно. Педагог просит найти название картинки на карте лото: «Где лошадь?»

Ребенок должен найти соответствующую табличку и прочитать ее. Педагог отдает ему картинку, которую ребенок подкладывает к табличке.

В середине игры педагог показывает картинку, названия которой на большой карте лото нет. Ребенок должен определить и сказать, что эта картинка лишняя: «Собаки нет». Затем игра продолжается.

Книга куклы

Цели: совершенствовать навык глобального чтения; учить выполнять поручения, отвечать на вопросы педагога.

Оборудование: кукла с сумкой, набор табличек, книжка-самоделка с изображением мальчика (девочки), который выполняет разнообразные действия. Под рисунками приклеена полоска плотной бумаги для того, чтобы можно было вставить табличку.

Речевой материал. *Кукла пришла в гости. Кукла будет играть с ребятами. Это книга. Что там? Что делает мальчик? Мальчик бежит (идет, стоит, упал). Иди, беги, прыгай, ползи.*

Ход игры

Дети стоят полукругом около педагога. Педагог показывает куклу и говорит: «Кукла пришла в гости. Кукла будет играть с ребятами». Затем педагог указывает на сумку, которую «держит» кукла и спрашивает: «Что там?» Дети повторяют данный вопрос за педагогом. Кукла «достает» из сумки таблички с названиями действий (иди, беги...), дает детям поручения. Педагог вместе с детьми прочитывает каждую табличку, закрепляет ее в наборном полотне. Дети выполняют соответствующие действия. Далее педагог еще раз заглядывает в сумку, достает из нее книжку и спрашивает: «Что это?» Дети самостоятельно или вместе с педагогом говорят «Это книга».

Педагог открывает книгу, показывает детям картинку на первой странице и спрашивает детей: «Что делает мальчик?» Ребенок должен ответить (например: «Мальчик бежит»), взять из наборного полотна соответствующую табличку и закрепить ее в книжке. Аналогично проводится работа и с последующими изображениями.

Шкаф с вещами

Цели: те же.

Оборудование: шкаф из набора игрушечной мебели с полками и открывающимися дверьми, набор одежды для куклы, таблички с названиями предметов одежды.

Речевой материал. *Кукла неаккуратная. Тут платье, штаны, кофта, майка, шапка. Положи майку... Повесь платье...*

Ход игры

На столе у педагога стоит шкаф, а вокруг него разбросана кукольная одежда. Педагог говорит детям: «Кукла неаккуратная. Одежда разбросана. Одежду нужно положить в шкаф». Педагог открывает дверцы шкафа и показывает детям, что на полках и на вешалках есть таблички с названиями одежды. Затем он просит одного из детей взять, например, платье и повесить в шкаф («Никита, возьми платье. Повесь в шкаф»). Ребенок находит вешалку, к которой прикреплена табличка «ПЛАТЬЕ», и вешает платье куклы на эту вешалку. В случае затруднений можно взять из шкафа вешалку с табличкой и к ней подобрать соответствующий предмет. Затем другие дети точно также вешают или складывают вещи куклы в шкаф на свои места. В процессе игры можно провести уточнение значений слов «положи-повесь» («Положи майку. Повесь платье»).

Аналогичную игру можно провести по теме «Посуда»,

Разложи фрукты

Цели: расширять словарь, развивать навык глобального чтения.

Оборудование: картинки с изображениями фруктов (виноград, лимон, яблоко, слива, груша) или мелкие муляжи, поднос, фланелеграф, игрушечные корзинки или вырезанные из картона. К каждой корзинке прикреплена табличка с названием того или иного фрукта.

Речевой материал: *яблоко, слива, груша, лимон, виноград. Что это? Что тут? Положи правильно. Возьми грушу... Тут лежит груша (яблоко...).*

Ход игры

Дети сидят за своими столами. Педагог показывает поднос, на котором лежат муляжи или картинки с изображением фруктов. Взрослый предъявляет детям поочередно все фрукты и о каждом из них спрашивает: «Что это?» Дети называют фрукты.

Далее педагог ставит корзинки на стол (или прикрепляет изображения корзинок на фланелеграф). Он раздает детям муляжи или картинки с изображением фруктов: «Маша, возьми грушу». После того, как ребенок правильно выбрал картинку, педагог предлагает положить ее в корзинку с соответствующей надписью. Ребенок читает надписи на корзинках и кладет картинку с изображением фрукта в нужную корзинку. Педагог вместе с детьми прочитывает слово, прикрепленное к корзинке и уточняет: «Тут лежит груша (яблоко)». Таким же образом другие картинки с изображением фруктов раскладываются по корзинкам.

Аналогичная игра может быть проведена по теме «Овощи».

Делай как мы

Цели: совершенствовать навык глобального чтения, учить выполнять поручения, активизировать словарь детей.

Оборудование: маленькие игрушки (зайчик, мишка, волк, собака, ежик), таблички с названием действий.

Речевой материал: *заяц, мишка, волк, собака, еж, прыгайте, бегите, стойте, идите, танцуйте, верно, неверно. К нам пришли гости. Кто это?*

Ход игры

Дети сидят за своими столами. Педагог сообщает детям: «К нам пришли гости. Кто это?» Взрослый показывает каждую игрушку, дети называют ее. Затем педагог ставит игрушку на стол напротив детей. Рядом с каждой игрушкой педагог кладет табличку, на которой написано какое-либо действие. Далее взрослый говорит: «Будем играть. Ребята, встаньте. Идите ко мне». После того, как дети встали полукругом около педагога, взрослый берет игрушку (например, зайчика) и показывает ребятам его табличку. Дети выполняют соответствующее действие.

Нарисуй картинку

Цели: развивать навык глобального чтения, учить детей отвечать на вопросы педагога, развивать связную речь детей.

Оборудование: фланелеграф, изображения объектов (дом, дерево, трава, солнце, девочка, мальчик, мяч), вырезанные из картона и наклеенные на фланель, таблички с названиями этих объектов.

Речевой материал: *дом, цветы, трава, мяч, солнце, девочка, мальчик играет. Будем делать картину. Где цветы?... Возьми цветы... Мальчик и девочка играют в мяч.*

Ход игры

Дети стоят полукругом около фланелеграфа. К фланелеграфу прикреплены таблички с названиями рисунков, а сами рисунки лежат на столе недалеко от фланелеграфа. Педагог говорит детям: «Будем делать картину. Что написано?» Например, педагог указывает на табличку «ЦВЕТЫ», прикрепленную на фланелеграфе. После того как табличка будет прочитана, педагог снимает ее с фланелеграфа и на место этой таблички прикрепляет соответствующий рисунок, т.е. цветы. Далее ребенок читает любую из оставшихся табличек, находит нужное изображение и заменяет табличку рисунком. Так постепенно складывается картина. После того, как картина будет полностью собрана, педагог вместе с детьми еще раз уточняет названия различных объектов, включает слова в состав предложений, демонстрирует их на табличках или записывает их на доске. Предложения прочитываются всеми детьми. В зависимости от уровня развития речи текст может быть больше или меньше. Например. «Наступила весна. Светит солнце. Растут трава, цветы. Мальчик и девочка играют в мяч». Затем текст прочитывается педагогом вместе с детьми

На следующем занятии можно предложить детям подобрать предложения из текста к картинке на фланелеграфе (Светит солнце...).

День рождения лисы

Цели; совершенствовать навык глобального чтения, активизировать словарь детей, учить понимать вопросы и отвечать на них.

Оборудование: игрушки (лиса, кошка, волк, медведь, заяц, собака), таблички с названиями животных, игрушечный стол и стулья.

Речевой материал: *лиса, медведь, кошка, волк, заяц, собака. У лисы день рождения. К лисе пришли гости. Лиса не умеет читать. Помогите лисе. Кто это?*

Ход игры

Перед детьми на столе стоит игрушечный стол и стулья. На каждом стульчике лежит табличка с названием того или иного животного. Появляется лиса. Педагог говорит детям: «У лисы день рождения. К лисе пришли гости».

Далее педагог указывает на стульчики с табличками, говорит: «Лиса не умеет читать. Помогите лисе. Посмотрите, кто тут». Дети рассматривают и читают таблички. За ширмой на другом столе находятся животные, которые пришли к лисе на день рождения. Дети вместе с педагогом называют животных.

Затем педагог предлагает детям: «Давайте посадим животных на свои места». Он предлагает кому-то из детей взять табличку, найти соответствующую игрушку и разместить ее на стуле. Игра продолжается до тех пор, пока дети не посадят за стол всех животных. Затем еще раз уточняется, кто пришел к лисе в гости, что делали гости на дне рождения.

Магазин

Цели: те же.

Оборудование: три полки, натуральные или нарисованные на ватмане, игрушки или картинки с изображением игрушек (могут быть картинки с изображением посуды, одежды и др.), таблички с названиями игрушек.

Речевой материал: *матрешка, лопата, машина, кукла, рыба, пирамида. Это магазин. Я буду продавцом. Какую игрушку ты хочешь? Я купил зайку...*

Ход игры

На столе стоят полки с игрушками. В случае их отсутствия можно прикрепить к доске лист бумаги, на котором нарисовано три полки, к которым прикреплены картинки с изображением игрушек. Рядом с полками на столе лежат таблички с названиями игрушек. Взрослый показывает на полки и говорит: «Будем играть. Это магазин. Я буду продавцом. Саша, какую игрушку ты хочешь?» Ребенок подходит к полкам, берет одну из табличек с

названием игрушки, которую хочет купить. В зависимости от речевых возможностей одни дети могут ограничиваться только названием игрушки, другие использовать фразу «Я хочу (купить) куклу». Ребенок отдает табличку взрослому. Продавец берет игрушку с полки, просит ребенка сказать, что он купил. Игра продолжается, пока не будут «распроданы» все игрушки.

Разноцветные флажки

Цели: развивать навык глобального чтения, учить понимать и выполнять поручения, развивать восприятие цвета.

Оборудование: по пять флажков разного цвета (красный, синий, зеленый, желтый, черный), таблички с названиями цветов.

Речевой материал: *зеленый, синий, красный, желтый, черный. У кого такой флажок? Покажи флажок. У меня синий (зеленый...) флажок. Идите по кругу.*

Ход игры

Дети сидят за своими столами. У каждого ребенка на столе лежат по два флажка разных цветов. Педагог показывает табличку с названием того или иного цвета, прочитывает ее со всеми детьми и затем спрашивает: «У кого такой флажок? Покажите». Если дети хорошо запомнили обозначения цвета в письменной форме, можно предложить только таблички, а затем, после подбора соответствующего флажка, прочитать их вместе с детьми. Дети должны поднять флажок и сказать, какого он цвета («У меня синий флажок»). В конце игры педагог предлагает взять флажки определенного цвета и с ними пройти по кругу.

Огород

Цели: развитие навыка глобального чтения, расширение представлений об окружающем, развитие внимание.

Оборудование: большая карта с изображением огорода (на каждой «грядке» нарисован пустой кружок, а под ним написано название овоща), маленькие картинки с изображением картофеля, моркови, свеклы, капусты, лука, огурца, помидора.

Речевой материал: *картофель, капуста, морковь, свекла, лук, огурец, помидор. Это огород. Тут растет капуста, лук... Что там? Что это? Где растет...?*

Ход игры

На столе у педагога лежит большая картина с изображением огорода. В конверте у педагога маленькие картинки с изображением овощей. Он говорит: «Это огород (показывает на большую картину). Тут растет капуста, свекла...» Далее педагог достает из конверта маленькую картинку с изображением, например, огурца и спрашивает детей: «Что это? Где растет огурец?» Один из детей подходит к большой картине, находит пустой кружок, под которым написано ОГУРЕЦ и кладет изображение огурца на пустой кружок. Затем педагог предлагает кому-то из детей достать из конверта картинку с изображением другого овоща, назвать его, а затем найти грядку, на которой он растет. Детям задаются вопросы: «Что это? Где растет?» Игра продолжается до тех пор, пока не будут закрыты все пустые кружки на картине с изображением огорода.

Найди маску животного

Цели: совершенствовать навыки глобального чтения учить выполнять поручения педагога, отвечать на вопросы.

Оборудование: маски животных (кошки, собаки, белки, лисы, волка), таблички с названиями животных, корзинка.

Речевой материал. *Вот корзина. Это кошка, собака, белка, волк. Возьми такую маску. Кто ты? Я - лиса (волк...). Наденьте маски. Будем водить хоровод.*

Ход игры

На столе у взрослого разложены маски. Педагог показывает детям корзину с табличками, которую он держит в руках и говорит: «Будем играть. Вот корзина. Тут таблички. Аня, возьми табличку». Ребенок берет табличку и читает совместно с педагогом. Затем взрослый предлагает: «Возьми такую маску». Ребенок берет маску, называет ее («Это волк») и садится на свой стульчик. В конце игры взрослый задает вопрос каждому ребенку вопрос: «Кто ты?». Ребенок самостоятельно или с помощью педагога произносит: «Я - лиса...», надевает маску животного. Затем дети водят хоровод.

Почтальон

Цели: те же.

Оборудование: конверты по числу детей, костюм почтальона, игрушки (мяч, рыба, кукла, машина, лодка), таблички, на которых написаны поручения.

Речевой материал: *рыба, кукла, машина, лодка, иди, дай, возьми, убери, покажи, имена детей. Что там?*

Ход игры

Дети сидят за своими столами. Входит «почтальон» с сумкой (воспитатель или педагог в костюме почтальона) и говорит: «Привет! Сумка тяжелая. Что там?» «Почтальон» достает из сумки по одной игрушке, спрашивая детей: «Что это?» Затем «почтальон» вынимает из сумки конверты и показывает их детям. Дети, прочитав имя на конверте, указывают на ребенка, которому адресовано письмо. «Почтальон» отдает конверт этому ребенку, тот открывает конверт и достает из него табличку с поручением, например: «Возьми лодку». Табличка прочитывается, затем ребенок выполняет поручение. Игра продолжается до тех пор, пока «почтальон» не раздаст все «письма» детям.

Найди картинку

Цели: активизировать словарь, совершенствовать навык глобального чтения, развивать внимание.

Оборудование: картинки с изображением посуды (по пять картинок у каждого ребенка), таблички с названием посуды.

Речевой материал: *чашка, ложка, тарелка, блюдце, чайник, кастрюля. Покажите картинку. У кого такая картинка? Иди вперед.*

Ход игры

Дети встают в шеренгу; у каждого ребенка в руках по пять картинок с изображением посуды. Педагог стоит на расстоянии 1,5-2 м от детей. Взрослый говорит: «Будем играть», показывает детям табличку с названием посуды: «Читайте». Дети читают табличку вместе с педагогом, затем взрослый спрашивает: «У кого такая картинка? Покажите картинку». Если ребенок правильно показал картинку, он делает один шаг вперед. Тот, кто показал неправильно, остается на месте. Побеждает тот, кто первый дойдет до педагога.

Угадай

Цели: развивать мелкую моторику, учить глобальному чтению, учить понимать вопросы и отвечать на них.

Оборудование: схематические (черно-белые) картинки с изображениями животных или пиктограммы, на которых представлены особенности внешнего вида животных (клюв гуся, пасть волка, уши лошади), таблички с названиями животных.

Речевой материал. *Смотрите внимательно. Делайте так. На кого похоже? Кто это? Это заяц, волк, лошадь, гусь, птичка.*

Ход игры

В основе игры лежит соотнесение положения пальцев с особенностями внешнего вида некоторых животных (СНОСКА: Цвынтарный В. В. Играем пальчиками и развиваем речь. СПб., 20). На наборном полотне выставлены картинки или пиктограммы (что предпочтительнее) с изображениями животных. На столах у детей таблички с их названиями. Сначала педагог уточняет названия животных: указывая на ту или иную картинку, он задает вопрос: «Кто это?» Дети находят на столе нужную табличку и вместе с педагогом прочитывают ее. Затем педагог воспроизводит положение пальцев обеих рук, передающее те или иные особенности животного, например, складывает пальцы, изображая клюв гуся, или делает движения двумя пальцами, демонстрируя ушки зайчика. Детям предлагается воспроизвести движения пальцев: «Делайте так», а затем указать на табличку с названием животного: «Кто это?»

Дети по подражанию воспроизводят движения пальцев, указывают на соответствующую табличку и прочитывают ее.

Лото

Цели: учить устно-дактильному чтению, закреплять тематический словарь.

Оборудование: карты лото, на которых представлены четыре изображения знакомых предметов с подписями; картинки с изображениями этих же предметов.

Речевой материал: *читай, скажи рукой, говори устно, названия изображенных на картинках предметов, молодец, ошибся, повтори.*

Ход игры

Педагог раздает детям карты лото, уточняет, что нарисовано на картинках. Затем показывает детям картинку и просит прочитать устно-дактильно ее название. Дети находят данное изображение на карте лото и прочитывают подпись к нему. Ребенку, первому правильно прочитавшему слово устно-дактильно, выдается маленькая картинка, которой он закрывает соответствующее изображение на карте лото. Когда все подписи к картинкам прочитаны, дети считают, у кого закрыто больше картинок на карте лото.

Покажи

Цели: учить читать с руки, учить выполнять поручения, предъявляемые устно-тактильно.

Оборудование: знакомые ребенку игрушки или предметы другой тематической группы.

Речевой материал: *читай, названия предметов, инструкции типа: «дай мяч, покажи куклу, возьми рыбу». Что я сказала?*

Ход игры

На столе разложены игрушки. Педагог дает ребенку поручение в устно-тактильной форме: «Дай куклу». Для того чтобы исключить чтение с губ, поручение может сначала предъявляться тактильно, а затем, при появлении затруднений повторяться устно-тактильно. Когда поручения с игрушками выполнены, можно предложить выполнение поручений с использованием слов, обозначающих части тела: «Покажи нос (руки, ноги, глаза, рот, уши...)» Дети, правильно выполнившие поручение, получают фишки или мелкие игрушки. В конце занятия подсчитывается количество фишек или игрушек у каждого ребенка.

Что у тебя?

Цели: те же.

Оборудование: «чудесный мешочек», игрушки или предметы другой тематической группы (овощи, фрукты, посуда, мебель).

Речевой материал: *названия игрушек или предметов. Спрячь. Что у тебя? Я угадаю. У тебя мяч? Угадала. Я ошиблась.*

Ход игры

Педагог показывает ребенку четыре-пять знакомых игрушек и кладет их в нарядный мешочек. Педагог объясняет ребенку, что он должен взять одну игрушку из мешочка и спрятать ее. Взрослый закрывает глаза, а затем, открыв глаза, он должен угадать, какую игрушку спрятал ребенок. Педагог называет игрушку устно-дактильно или, чтобы исключить чтение с губ, первый раз воспроизводит название игрушки только дактильно, а второй - устно-дактильно. Ребенок отвечает «да» или «нет». Педагог называет разные игрушки, долго не может «угадать» спрятанную игрушку, чтобы поупражнять детей в чтении с руки. Угаданную игрушку ребенок отдает педагогу. Игра продолжается, пока все игрушки не будут угаданы педагогом.

В дальнейшем игру можно усложнить, увеличив количество игрушек до восьми-десяти.

Затем игрушки можно заметить на картинке: сначала предметные, а затем с несложным сюжетом (девочка играет, мальчик упал, мама читает и др.).

Соберем куклу на прогулку

Цели: те же.

Оборудование: кукла, предметы кукольной одежды и обуви.

Речевой материал. *Кукла пойдет гулять. Оденем куклу. Принеси (дай) пальто (шапку), надень платье (туфли)...*

Ход игры

Педагог сообщает детям: «Пойдем гулять с куклой. Будем одевать куклу». Он дает поручения детям в устно-дактильной форме: «Принеси платье (пальто, шарф, шапку, туфли). Надень платье (туфли, пальто...)». В игре у детей закрепляется умение понимать и выполнять поручения. В процессе сборов на прогулку детей им также предъявляется данный речевой материал в устно-дактильной форме.

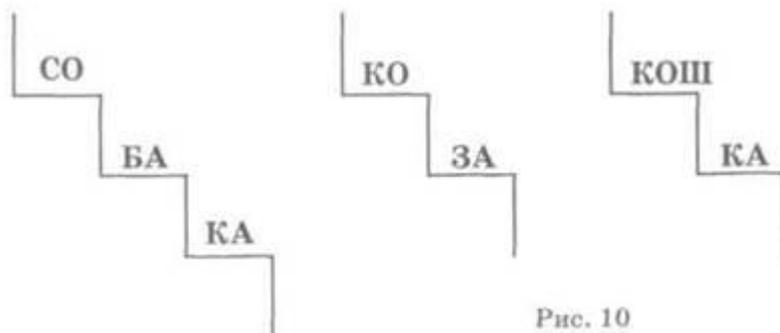
Могут быть проведены и другие игры такого типа: «Покорми куклу», «Уложим куклу спать», «Будем купать куклу».

Лесенка

Цели: учить послоговому чтению, развивать внимание.

Оборудование: карточки с изображением лестницы, мелкие игрушки, картинки (собака, коза, кошка, белка, корова), таблички с названиями этих животных.

Речевой материал: лестница, собака, корова, коза, кошка, белка. Будем читать.



Ход игры

Перед ребенком лежат карточки с изображением лестницы. На каждой ступеньке лестницы написаны слоги одного слова. Педагог говорит: «Будем читать». Он ставит маленькую игрушку на верхнюю ступеньку и просит ребенка прочесть слог. Постепенно ребенок спускается по лестнице, прочитывая слово. После того как ребенок прочитал слово, он выбирает нужную картинку с табличкой и прочитывает слово с соблюдением орфоэпических норм (на табличке отмечено произнесение безударных гласных). Если к этому времени дети овладели складыванием слов из разрезной азбуки или письмом (списыванием слов с табличек), можно предложить им сложить слово или списать его с таблички, а затем еще раз прочитать.

«Что там?» («Кто это? Кто там?»)

Цели: учить детей задавать вопросы взрослым и детям, развивать диалогическую речь.

Оборудование: игрушки или картинки с изображением знакомых предметов, разрезные картинки с несложной конфигурацией разреза, фотографии членов семей детей и педагогов.

Речевой материал: названия знакомых игрушек, например: машина, самолет, кукла. *Что там? Там мяч....? Угадал, не угадал. Я не знаю, что это. Спроси.* По усмотрению педагога может быть подобран речевой материал по любой пройденной теме.

Ход игры

1-й вариант. Педагог показывает детям знакомые игрушки и просит назвать их. Например, кукла, мяч, пирамида... Затем указывает на ширму, сообщает: «Там тоже игрушки», предлагает детям: «Спросите, что там?» Педагог показывает, как надо спрашивать, обращает внимание на вопросительную мимику лица. Затем каждый ребенок, пользуясь табличкой «Что там?» и воспроизводя вопрос устно, обращается к педагогу. Педагог отвечает на вопрос: «Там матрешка» и показывает или дает ребенку игрушку.

В следующий раз педагог прячет за ширмой знакомые игрушки, предлагает детям задать вопрос: «Что там?» или «Там мяч?» Если ребенок правильно назвал предмет, педагог отдает ему игрушку. Если никто из детей не может угадать, педагог убирает ширму, и дети называют игрушки.

Игру можно разнообразить за счет введения незнакомых детям игрушек или предметов. В этом случае в ответ на вопрос ребенка: «Что там?» педагог показывает новую игрушку и вводит в речь ребенка новую фразу: «Я не знаю, что это», предлагает: «Спроси. Что это?». Педагог называет игрушку: «Это башня», дети прочитывают слово.

2-й вариант. Детям можно предложить сложить разрезную картинку из трех-четырех частей и закрыть ее листом бумаги, чтобы другие дети не видели. Педагог подходит к каждому ребенку, спрашивает: «Что там?» Ребенок показывает картинку и называет изображенный предмет. Если картинка сложена правильно, ребенок получает фишку, если неправильно - педагог дает картинку-образец. На следующем занятии дети складывают другие разрезные картинки, кто-то из детей задает вопрос: «Что там?» или «Что у тебя?»

3-й вариант. В тонкий мешочек или под салфетку кладутся знакомые детям игрушки. Ребенку предлагается на ощупь определить игрушку и ответить на вопрос: «Кто это?» (если это игрушки-животные) или «Что это?» В следующий раз вопрос задает кто-то из детей. В случае правильного ответа ребенок получает игрушку.

Аналогичным образом могут использоваться вопросы: «Кто это? Кто там?» при рассматривании фотографий детей и членов их семей. Рассматривая их вместе с детьми, педагог задает детям вопрос: «Кто это?» Затем можно рассмотреть фотографии, принесенные педагогом или воспитателем. Дети задают им вопрос: «Кто это?»

Что делает...?

Цели: учить понимать вопросы и отвечать на них, самостоятельно задавать вопрос: «Что делает мальчик (мама)?»; развивать диалогическую речь.

Обрудование: картинки с изображением различных действий, выполняемых одним персонажем и разными (людьми, животными), сюжетные игрушки, фотографии детей группы и членов их семей, на которых они выполняют различные действия.

Речевой материал. *Что делает мишка (зайка)? Что делает Оля (Ваня...)? Что делает мальчик? Что делает мама (папа, бабушка, дедушка...). Мальчик идет, бежит, спит, ест, играет, рисует, лепит и др. Покажи, как...*

Ход игры

1-й вариант. Педагог предлагает детям рассмотреть картинки, на которых изображен мальчик, выполняющий различные действия (идет, бежит, упал, рисует, читает..). Он использует вопрос «Что делает?», предлагает кому-то из детей воспроизвести действие («Покажи, что делает мальчик»). Во время демонстрации действия спрашивает у детей: «Что делает Саша?», ответ фиксируется на табличке и прочитывается: «Саша бежит». Таким же образом демонстрируются и уточняются другие действия.

2 вариант. Педагог предлагает детям поиграть в «семью», распределяет роли, спрашивает у участников игры об их действиях: «Ты будешь бабушкой. Что делает бабушка? Бабушка готовит обед. Ты будешь мамой. Что делает мама? Мама моет пол».

3 вариант. На доску обратной стороной прикрепляются картинки, на которых изображены действия одного животного: например, собака спит, сидит, ест, лает, прыгает. Взрослый сообщает: «Там собака. Спросите, что делает собака». Дети задают вопрос: «Что делает собака?» или «Собака спит?» Если ребенок правильно задал вопрос, взрослый называет действие, снимает и отдает ему картинку. Когда все картинки отданы детям, можно еще раз рассмотреть их, задать каждому ребенку вопрос: «Что делает собака?» В случае затруднений взрослый помогает ребенку прочитать ответ на вопрос.

4-й вариант. Педагог предлагает детям угадывать, что он будет делать: «Я покажу, вы угадайте». Он воспроизводит разные движения (бежит, прыгает, ест, моет руки и т.д.). Дети называют действия: «Тетя Лена бежит, прыгает...»

5-й вариант. Можно организовать игру «Что мы делали не скажем, а что видели - покажем». Дети изображают разные действия, педагог их угадывает и называет или записывает. Если он не угадал выполняемое действие, дети должны назвать его сами

Кроссворды

Цели: учить детей звуко-буквенному анализу знакомых слов, учить читать, уточнять названия предметов по разным темам.

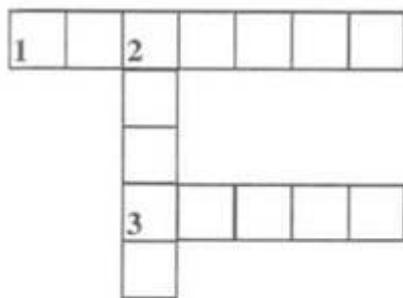
Оборудование: картинки, схемы кроссвордов

Речевой материал: *какое это слово? Что это? Заполни клеточки. Напиши слово. Названия предметов по теме, отраженной при составлении кроссворда.*

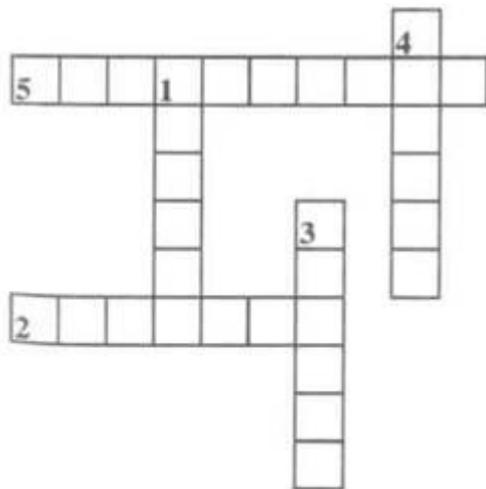
Ход игры

Педагог указывает детям на кроссворд и сообщает: «Будем заполнять клеточки. Тут разные слова». Сначала он предлагает детям рассмотреть и назвать картинки. Затем он объясняет, как вписать слово по клеточкам в схему кроссворда. Если дети не знакомы с данной игрой, педагог может на примере одного слова показать, как нужно записывать слово в кроссворд. Дальше дети называют следующие картинки и вписывают слова в соответствующие части кроссворда. Если данная игра используется редко, в качестве помощи педагог может вписать в кроссворд первые буквы слов.

Усложнение. Если данная игра используется часто, можно предложить старшим дошкольникам вспомнить слова по какой-то теме (например, цветы) и вписать их в кроссворд. Если дети не могут вспомнить названия предметов, им предлагаются картинки, которые дети называют, а затем вписывают слова в соответствующие части кроссворда. Если дети неточно воспроизводят структуру слов, можно сначала предложить прочитать слова или написать их, а затем заполнить кроссворд.



1. Самолет
2. Мишка
3. Кошка



1. Сирень
2. Тюльпан
3. Ландыш
4. Мимоза
5. Подснежник

Рис. 11

Кукла едет отдыхать

Цели: расширять тематический словарь детей, учить понимать видо-родовые отношения, правильно пользоваться обобщающими словами; обучать аналитическому чтению.

Оборудование: кукла, два игрушечных чемодана или сумки, кукольная одежда, наборы игрушечных продуктов питания.

Речевой материал: *Кукла устала. Кукла поедет отдыхать. Помогите кукле собраться (собрать вещи). В этой сумке одежда. В этой сумке продукты. Положите одежду в сумку. Положите продукты в сумку. Что ты положил? Я положил кофту. Кофта - это одежда....*

Ход игры

Педагог приводит в класс куклу и сообщает детям: «Кукла устала. Кукла поедет отдыхать. Помогите кукле собрать вещи. У куклы две сумки. В этой сумке одежда (На сумке прикреплена табличка «одежда»). В этой сумке продукты (табличка «продукты»)). На столе педагога в случайном порядке лежат предметы кукольной одежды, продукты. «Что

положим в эту сумку?» Педагог предлагает детям взять продукты (не уточняя конкретные названия) и положить в соответствующую сумку. Он задает детям вопрос: «Что ты положил?», помогает дать ответ: «Я положил печенье». При необходимости ответ записывается и прочитывается всеми детьми. Затем таким же образом заполняется вторая сумка. Когда обе сумки заполнены, педагог уточняет: «Что лежит в этой сумке? Продукты. Назовите продукты». Таким же образом уточняется содержимое второй сумки.

Кукла «благодарит» детей, ставит свои сумки в машину, прощается с детьми и уезжает.

Игру можно усложнить, предложив несколько групп предметов. Например, в одной сумке одежда и обувь, в другой - продукты и фрукты.

Помогите животным найти свой дом

Цели: расширять представления детей о животных, активизировать словарь, уточнять видо-родовые отношения, учить правильно использовать слова с разной степенью обобщения в речи, учить аналитическому чтению.

Оборудование: игрушечный домик (сарай), макет леса, игрушки-животные: корова, свинья, коза, лошадь, лиса, волк, заяц, белка.

Речевой материал: *названия животных; дикие, домашние животные. Животные заблудились (потерялись). Помогите найти дорогу. Где живет корова (заяц...)?*

Ход игры

У педагога на столе разные животные (дикие и домашние). Педагог предлагает детям рассмотреть и назвать животных, имитировать их действия (лиса и заяц прыгают, волк бежит, корова ест траву), затем сообщает: «Уже поздно, темно. Животным нужно идти домой. Помогите им найти дорогу». Он указывает на макет сарая и леса (лучше, если макеты находятся на разных концах стола или на двух партах). Педагог предлагает детям взять разных животных и помочь им найти дом: «Где живет лиса?» Ребенок размещает лису в лесу, говорит или прочитывает предложение: «Лиса живет в лесу». Дети размещают всех животных в сарае или в лесу, уточняя, где они живут.

После того как все животные нашли свой дом, педагог уточняет: «Кто живет в лесу? Как называются эти животные?» Уточняется понятие «дикие животные». Таким же образом уточняется значение словосочетания «домашние животные».

Кто бежит, летает, прыгает, ползает, плавает?

Цели: уточнять понимание детьми обобщающего значения глаголов, учить составлять предложения с глаголами настоящего времени, учить аналитическому чтению.

Оборудование: картинки с изображениями птицы, рыбы, лягушки, бабочки, осы, жука, белки, змеи, мышки и др.

Речевой материал: *Кто летает, ползает, плавает, бежит, прыгает? Птица летает, белка прыгает... и т.д.*

Ход игры

Игра проводится на занятии по теме «Животные», когда дети познакомились со способами передвижения различных животных. Педагог раздает детям по несколько картинок с изображением животных, они отвечают на вопрос «Кто у тебя?» и называют животных. На доске прикреплены таблички со словами: *«летает, ползает, плавает, бежит, прыгает»*, которые прочитываются. Педагог вызывает ребенка и предлагает ему разместить картинки под соответствующими табличками. Ребенок прикрепляет картинку под соответствующим словом и говорит: «Рыба плавает». Дети оценивают правильность выполнения задания, ребенок получает фишки по количеству правильно расположенных картинок. Таким образом размещаются все картинки. Затем педагог предлагает детям ответить на вопрос: «Кто летает?» Дети отвечают: «Птичка, бабочка, оса летает». Таким же образом проводится работа и с остальными глаголами. Можно задавать и провоцирующие вопросы: «Рыба летает?», учить отвечать, используя конструкции с отрицанием или противопоставлением: «Нет, рыба плавает. (Рыба не летает, а плавает)».

Четвертый лишний

Цели: развивать логическое мышление, учить устанавливать причинно-следственные связи, использовать сложные предложения с союзом «потому что».

Оборудование: четыре набора картинок с предметами разных тематических групп (овощи, фрукты, посуда, мебель).

Речевой материал: *что лишнее? (Что не подходит?), конструкции типа: «тарелка лишняя, потому что это не мебель». Для чего нужны эти предметы?*

Ход игры

Педагог размещает в наборном полотне или на фланелеграфе наборы картинок, в которых три картинки относятся к одной тематической группе, а одна - к другой. Например, в одном наборе находятся картинки с изображением стола, стула, шкафа и тарелки, в другом - помидора, сливы, моркови, лука. По такому же принципу подбираются и другие наборы картинок. Педагог предлагает детям внимательно рассмотреть картинки и сказать, что лишнее (что не подходит). Когда ребенок назвал предмет, педагог просит ребенка объяснить, почему он так считает. Взрослый помогает ребенку правильно построить сложное предложение. Можно записать предложение на доске в качестве образца. Если дети затрудняются в установлении причинно-следственных связей, педагог на примере одного набора картинок уточняет, к какой группе относится каждый предмет. Таким же образом проходит работа и с другими наборами картинок. Педагог не должен спешить помогать детям, сначала нужно выслушать все объяснения детей, и если они не точны, помочь детям установить правильные причинно-следственные связи.

Когда дети научатся правильно выделять четвертый лишний предмет, относящийся к другой тематической группе, можно предложить картинки с предметами, более близкими по функциональному признаку, например, домашние и дикие животные, столовая и чайная посуда, летняя и зимняя одежда, верхняя одежда и белье и т.д.

Опиши предмет

Цели: учить использовать вопросный и символический планы при описании предметов, составлять описание в определенной последовательности.

Оборудование: реальные предметы или муляжи (подбор предметов определяется темой занятия), карточки-символы или схема, на которой последовательно представлены символы, передающие величину, форму, цвет предмета. В зависимости от тематической принадлежности объектов подбираются дополнительные символы (где растет, где живет, где купили).

Речевой материал: *названия предметов, опиши предмет. Что это? Какой по величине? Какой по цвету? Какой по форме? Где живет? Где растет? Для чего нужен? Где купили?*

Ход игры

Детям предлагается описать знакомый предмет, например овощ. На первых занятиях описание предмета строится в виде ответов на вопросы: «Что это? Какой по форме? Какой по величине? Какой по цвету? Какой по вкусу? Где растет? Для чего нужен? Где купили?» Составленное описание прочитывается детьми. Когда у них будет накоплен опыт описания предметов по вопросному плану, педагог может использовать одновременно и вопросный, и символический план. Для этого рядом с вопросом размещается карточка-символ, уточняется значение символов (предмет может быть большой или маленький, круглый, квадратный, разного цвета и т.д.).

С детьми старшего дошкольного возраста можно использовать символический план. Педагог предлагает описать предмет, уточняя по схеме карточек-символов последовательность описания (о чем нужно сказать сначала, о чем потом). При необходимости вводятся новые символы, значение которых уточняется. Например, при описании одежды вводится карточка с символами разных магазинов, при описании животных - карточка с символами дома, леса, гнезда.



Посылка

Цель: учить описывать предметы и узнавать их по описанию, закреплять навыки чтения.

Оборудование: коробка, в которой в бумажных пакетах лежат овощи и фрукты (по одному в пакете). Могут использоваться предметы других групп (игрушки, одежда и др.).

Речевой материал: *Почтальон принес посылку: овощи, фрукты, опиши, назови, угадай, а также слова, обозначающие свойства фруктов и овощей (форму, величину, цвет, вкус).*

Ход игры

Педагог показывает детям коробку и сообщает, что рано утром почтальон принес посылку. Там овощи и фрукты. Педагог дает двум детям по пакету, предлагает заглянуть в них, а затем, не называя, что там, рассказать детям о предмете, который они получили в посылке. В случае затруднений педагог помогает ребенку с помощью наводящих вопросов: «Какого цвета фрукт? Он большой или маленький?» и т.д. Ответы ребенка записываются на доску. Когда ребенок расскажет все о фрукте или овоще в посылке, дети читают описание называют его. Отгаданные предметы кладутся на стол

В конце игры дети, получившие посылки, угощают других детей фруктами или овощами.

Кому что надо?

Цели: уточнять представления детей о профессиях, о занятиях и трудовых действиях людей, учить называть функции и свойства предметов.

Оборудование: шапочка врача (с красным крестом), колпак повара, элементы костюмов представителей других профессий (по усмотрению педагога); коробка с игрушечными вещами - атрибутами различных профессий (шприц, лекарство, термометр, половник, ложка и др.).

Речевой материал: *повар, врач, кто ты? кому что надо? Для чего нужно? Передай врачу (повару). Градусник нужен врачу. Что надо врачу (повару)?*

Ход игры

Педагог вызывает двух детей, на одного надевает шапочку врача, на другого - колпак повара. Уточняет названия профессий, занятия врача, повара. Детей усаживают за стол лицом к другим детям. Затем педагог приглашает одного ребенка, предлагает ему достать из коробки вещь, назвать ее, рассказать, для чего она нужна, и передать ее по назначению. Например: «Это лекарство. Врач дает лекарство детям» или «Это нож. Ножом режут овощи, мясо. Нож нужен повару». Состав участников игры меняется. Можно ввести другие профессии: парикмахер, строитель, учительница и др.

Магазин

Цель: учить детей пользоваться побудительными конструкциями, описывать предметы, согласовывать слова в роде, числе, падеже; использовать слова с обобщающим значением «одежда», «обувь», «игрушки».

Оборудование: «магазин» с отделами «Одежда», «Обувь», «Игрушки». В каждом отделе «продается» по пять-шесть игрушечных вещей. Желательно иметь в каждом отделе несколько одинаковых вещей, отличающихся по цвету, размеру, например, платья или туфли разного цвета. Машина, в которую складывают купленные вещи.

Речевой материал: *Что Вы хотите посмотреть? Что вам показать? Покажите мне, пожалуйста, красное платье (синюю рубашку, черные туфли..., зеленый мяч...). Одежда, обувь, игрушки. Я купил(а) черные сапоги... Сапоги - это обувь.*

Ход игры

Педагог-продавец сообщает детям, что открылся новый магазин, и что они могут купить в магазине одежду, обувь, игрушки для кукол. Он вместе с детьми рассматривает предметы в каждом отделе, уточняет, почему данный предмет продается в этом отделе, вместе с детьми называет цвет, размер предметов.

Затем педагог предлагает детям что-нибудь купить, спрашивает: «Что Вам показать?»

Покупатель отвечает: «Покажите мне, пожалуйста, красное платье в полоску». Вопросы и ответы могут быть записаны на табличках или на доске. После рассматривания вещи продавец спрашивает: «Вы хотите купить платье?»

Купленные вещи продавец кладет в отдельные бумажные пакеты, на которых пишет имя и фамилию покупателя. Все пакеты с купленными вещами складываются в машину. В конце игры машина с покупками приезжает к детям. Педагог предлагает детям прочитать имя, фамилию покупателя, спрашивает, что он купил. Можно спросить, в каком отделе куплена вещь или к какой группе предметов относится вещь («платье - это одежда»). Затем покупки раздаются покупателям.

Волшебная корзина

Цели: учить составлять описание животных по плану, расширять словарь по теме «Животные».

Оборудование: картинки с изображением диких и домашних животных, маски животных, конверты по числу детей, корзина, салфетка, написанный на большом листе бумаги вопросный план.

Речевой материал: вопросы плана, описания животных. *Кто это? Расскажи о волке (собаке...).* Я рассказывал о волке...

Ход игры

Педагог показывает детям большую корзину, накрытую салфеткой, и предлагает посмотреть, что там. В корзине лежат конверты по числу детей, маски животных, лист бумаги, свернутый в трубочку и перевязанный ленточкой. Педагог достает конверты и раздает их детям. Каждый ребенок вынимает из своего конверта картинку с изображением домашнего или дикого животного. Педагог достает из корзины лист бумаги, разворачивает его и закрепляет на доске. На листе бумаги написаны вопросы. Педагог сообщает детям: «По этим вопросам вам нужно рассказать о своем животном».

План

1. Кто это?
2. Домашнее или дикое животное?
3. Где он живет? Как называется его дом?
4. Какие части тела есть у него?
5. Чем питается? (Что ест?)
6. Как называют детей (детенышей)?

Один ребенок описывает животное, изображенное на его картинке, по этому плану. Педагог может записать описание на доске. После составления описания ребенок закрепляет свою картинку в наборном полотне, описание прочитывается.

После того, как все или несколько детей описали по плану своих животных, педагог достает из корзины маски. Он показывает одну маску и спрашивает: «Кто это? Кто рассказывал о волке?» В случае правильного ответа ребенок описывавший волка, получает маску. Когда все дети ответят на вопрос и получат маски, педагог организует с ними игру в хоровод.

На следующем занятии можно использовать составленные детьми описания животных и записанные на доске или на табличках для проведения игры «Угадай, кто это». Педагог раздает детям в случайном порядке картинки с изображением животных, которых дети

описывали на предыдущем занятии. Затем он предлагает детям прочитать описание животного и угадать, кто это. Педагог заранее закрывает в тексте описания название животного. Дети читают описание, называют животное и подкладывают картинку с его изображением.

В качестве одного из вариантов игры на следующем занятии можно использовать рисование животного по описанию. Дети читают описание, называют животное и по представлению рисуют.

Аналогии

Цели: учить строить предложения по аналогии, пользуясь образцом; использовать союзы при построении сложного предложения.

Оборудование: картинки, на которых изображены животные и их детеныши. Например, на картинке-образце в верхней части изображена корова, а под ней внизу (или рядом) теленок. Подбираются соответствующие пары картинок (лошадь и жеребенок, свинья и поросенок, мышка и мышонок коза и козленок и т.д.). Можно использовать готовое пособие «Аналогии», в котором даны карточки с картинками.

Речевой материал: названия животных, их детенышей предложения типа: «У коровы теленок. У лошади жеребенок», «У коровы теленок, а у лошади...»

Ход игры

1-й вариант. Педагог раздает детям карточки, в верхней части которых находится изображение животного (козы, свиньи, кошки и др.). Картинки с изображениями детенышей выставлены в наборном полотне или лежат на столе. Педагог показывает первую картинку, на которой изображена корова, и подкладывает к ней картинку с изображением теленка. По этой паре картинок педагог составляет предложение-образец, например: «У коровы теленок». Затем предъявляет карточку с изображением лошади, просит подобрать соответствующую картинку с изображением жеребенка, задает вопрос: «Кто у лошади?». По аналогии составляется предложение «У лошади жеребенок».

2-й вариант. Для детей с более высоким уровнем речевого развития игра может быть усложнена. Педагог предъявляет сразу две пары картинок и задает вопрос: «У коровы теленок, а кто у лошади?» Вместе составляется образец предложения: «У коровы теленок,

а у лошади жеребенок». Затем детям раздаются по две карточки с картинками, на одной из которых есть изображение животного и детеныша, а на второй только изображение животного. Ребенку необходимо подобрать соответствующее изображение детеныша и составить предложение по образцу.

3-й вариант. Детям предлагается дополнить написанные на доске предложения: «Бабочка летает, а жук...», «Лягушка прыгает, а волк...» «Змея ползает, а белка...»

Подбери пару

Цели: учить детей понимать функции предметов, использовать слова в правильной грамматической форме.

Оборудование: картинки с изображением предметов, которые могут использоваться в одной ситуации (карандаш и тетрадь, молоток и гвоздь, иголка и пуговица, нож и продукты питания, ложка и суп и др.).

Речевой материал: *что это? Подбери пару. Для чего нужен (нужны)? Названия предметов. Образцы предложений: «Карандашом рисуют в тетради», «Ложкой едят суп»...*

Ход игры

Каждому ребенку дается картинка с изображением одного предмета. Педагог демонстрирует одну из картинок (например, с изображением карандаша), спрашивает у детей, что это, и предлагает подобрать другую картинку («Что подходит?»). Картинки с изображением парных предметов находятся на столе педагога или в набор, ном полотне. Дети подбирают к изображению карандаша картинку с изображением альбома. Составляется предложение: «Карандашом рисуют в альбоме». Затем каждый ребенок должен подобрать картинку с изображением со. ответствующего парного предмета и сказать, для чего она нужны. Педагог помогает детям составить предложения: «Ножом режут колбасу», «Иголкой пришивают пуговицу» и др.

Помоги кукле одеться на прогулку

Цели: учить детей определять время года по картинке, обосновывать свое мнение. Учить устанавливать причинно-следственные связи, строить сложные предложения с союзами «потому что...», «не..., а...».

Оборудование: окно из картона, в котором меняются картинки с временем года; бумажная кукла с набором одежды.

Речевой материал: *какое время года? Как оделась кукла?* Слова и фразы с описанием признаков разных времен года. Предложения типа: *«Сейчас зима, потому что.... Шубу носят зимой, а не летом...»*

Ход игры

На столе педагога стоит «окно». Кукла смотрит в окно и одевается. Педагог спрашивает, правильно ли одета кукла. Дети отвечают: *«На улице зима, потому что много снега. Кукла надела платье (летнюю одежду). Платье носят не зимой, а летом»*. Далее педагог меняет картинку в окне и показывает куклу в другом наряде. Дети составляют другие предложения.

Что ты видел по телевизору?

Цели: учить детей составлять рассказ по серии картин, грамматически правильно строить предложения. Учить аналитическому чтению.

Оборудование: «телевизор», вырезанный из картонной коробки, серия картинок.

Речевой материал: слова и фразы, необходимые для составления рассказа по серии картин.

Ход игры

На столе педагога стоит «телевизор». Педагог предлагает детям посмотреть «кино». Дети рассматривают первую картинку, отвечают на вопросы педагога. Правильные ответы педагог записывает на доску или на наборное полотно выставляются таблички. Затем демонстрируется следующая картинка и т.д. На доске или наборном полотне получается рассказ. Дети его читают и пересказывают по опорным словам или по вопросному плану. На следующем занятии игру можно продолжить: еще раз просмотреть картинки «по телевизору» и составить рассказ устно.

Зима

Цели: учить составлять рассказ по сюжетной картине, развивать внимание, мышление.

Оборудование: сюжетная картина «Зимние развлечения», на которой отсутствуют некоторые детали предметов.

Речевой материал: Вопросы по содержанию картины. Текст описания картины. *Что забыл нарисовать художник? Чего нет? Нарисуй (дорисуй). Расскажи.*

Ход игры

Педагог демонстрирует детям сюжетную картину по теме «Зима», на которой изображены различные действия детей: девочка катается на лыжах; мальчик везет санки; девочка катается на коньках; дети лепят снежную бабу. На рисунке отсутствуют некоторые детали предметов: у санок нет веревочки; не нарисованы лыжные палки; не нарисован один конек; отсутствует изображение снежного кома, который катают дети.

Педагог предлагает детям внимательно рассмотреть картину, сказать, какое время года изобразил художник. Он просит детей уточнить, почему они так думают. Дети называют приметы зимы. Педагог записывает слова и выражения на доску. Затем он просит детей сказать, что делают дети на картине. Дети рассматривают фрагменты картины, называют действия детей. Педагог просит детей внимательно рассмотреть их и сказать, чего нет на картине. Они указывают на отсутствующие детали, называют их. Педагог может предложить детям дорисовать их: «Нарисуй (дорисуй) санки (ком, коньки и др.)»

Затем дети отвечают на вопросы педагога. Ответы детей выстраиваются в виде рассказа, который записывается на доске. Дети читают текст, соотносят его содержание с картиной. На следующем занятии дети описывают содержание картины самостоятельно.

Бывает - не бывает

Цели: развивать причинно-следственное мышление детей, учить составлять сложные предложения с союзом «потому что».

Оборудование: картина с изображением различных действий животных, как реальных, так и нереальных.

Речевой материал: *художник ошибся, так (не) бывает, собака не летает, потому что у нее нет крыльев, кошка не ест конфеты, потому что любит молоко...*

Ход игры

Педагог показывает детям картину, на которой изображены разные животные как в присущих им ситуациях, так и не характерных. Например, изображена летящая по воздуху собака; корова, прыгающая через скакалку; рыба, привязанная на веревку около конуры и т.д. Картину может нарисовать педагог или можно использовать готовую из детских журналов.

Педагог предлагает рассмотреть картину и спрашивает, правильно ли нарисовал художник. Помогает детям дать ответ на вопрос: «Художник ошибся. (Художник пошутил)». Далее педагог задает вопросы о конкретных животных: «Правильно художник нарисовал корову (собаку, рыбу, кота, ежика и др.)?» Помогает детям составить предложения с союзом «потому что»: «Художник неправильно нарисовал рыбу, потому что рыба плавает в море». В процессе рассматривания картинки можно учить детей пользоваться предложениями с элементами противопоставления: «Рыба плавает в море, а не живет в конуре».

Девочка и ежик

Цели: учить определять последовательность событий в серии сюжетных картинок, составлять рассказ по серии картинок, используя ответы на вопросы.

Оборудование: игрушечный ежик, машина-грузовик, телевизор, сделанный из картонной коробки, серия из четырех сюжетных картинок.

Речевой материал: вопросы по серии сюжетных картинок, текст рассказа. Ход игры

Педагог предлагает детям отгадать загадку: «Маленький, живет в лесу, колючий». После того как дети отгадали загадку, появляется ежик, который везет грузовик. На машине лежит «телевизор». Ежик здоровается с детьми и предлагает посмотреть по телевизору, что с ним случилось. Педагог устанавливает «телевизор» на столе, помещает на экране первую картинку. На картинке изображена девочка с корзинкой, которая пришла в лес за грибами. Педагог задает вопросы по картинке и записывает ответы детей на доске. После того, как вопросы к этой картинке будут исчерпаны, педагог ставит ее в наборное полотно, а на экране «телевизора» появляется следующая картинка, на которой изображена встреча девочки с обитателями леса: мамой-ежихой и ежатами, белочкой. Педагог задает вопросы и записывает ответы детей таким образом, чтобы они представляли фрагменты текста. По этой же схеме проводится работа с третьей картинкой, на которой изображено, как ежики и белочка подарили девочке много грибов.

Четвертую картинку педагог сразу не демонстрирует детям, а размещает ее на экране «телевизора» обратной стороной и предлагает детям придумать продолжение рассказа. Если дети затрудняются, он задает им дополнительные вопросы, а затем показывает картинку.

В результате работы с серией картинок составляется текст, который дети читают и соотносят его фрагменты с картинками, выставленными в наборном полотне.

На следующем занятии педагог предлагает детям самостоятельно разложить картинки в правильной последовательности и составить рассказ.

3. Утренняя зарядка, физкультминутка с детьми с ОВЗ

Комплекс упражнений утренней гимнастики для детей с ОВЗ в детском саду должен включать в себя не более десятка упражнений. Количество повторов каждого упражнения – по пять раз.

Комплекс упражнений утренней гимнастики для детей с ОВЗ в детском саду обычно включает три основных стадии: разминка, развивающие упражнения, и напоследок укрепляющие и закаливающие упражнения.

Главное – не забывать о том, что необходимо заинтересовать малыша выполнением комплекса упражнений утренней гимнастики, чтобы зарядка не стала для него рутинной. Для этого нужно превращать утреннюю гимнастику в увлекательную игру – делать упражнения под музыку, вводить в комплекс упражнений игровые элементы и т.д.

Комплекс упражнений утренней гимнастики: разминка

Разминка в комплексе упражнений утренней гимнастики ориентирована на развитие у ребенка правильной и легкой походки, координации движений и навыков преодоления препятствий. Разминка длится около трех минут и включает в себя преимущественно различные виды ходьбы и бега.

Эта часть комплекса упражнений утренней гимнастики проста, и может иметь массу вариаций. Для начала достаточно, чтобы ребенок просто походил вдоль стен комнаты по кругу, чередуя обычную ходьбу, ходьбу на носках, ходьбу на пятках, легкий бег. Как варианты, можно добавлять бег со сменой направления, ходьбу приставными шагами, ходьбу зигзагом вокруг препятствий (например, кеглей или табуреток), ходьбу боком.

Комплекс упражнений утренней гимнастики: развивающие упражнения

Этой части комплекса упражнений утренней гимнастики следует отводить около 5 минут. В идеале комплекс развивающих упражнений утренней гимнастики должен включать по одному упражнению на развитие каждой группы мышц: плечевого пояса и рук, мышц пресса и груди, ног, формирования осанки.

При выполнении всех упражнений необходимо следить за тем, чтобы ребенок дышал через нос.

Комплекс упражнений утренней гимнастики для мышц плечевого пояса и рук

Упражнение «Ушки»:

- Исходное положение: стоя, ноги на ширине плеч, руки на поясе, смотреть вперед.
- Выполнение: 1- наклон головы к правому плечу, не поднимая плеч. 2- вернуться в исходное положение. 3- наклон головы к левому плечу, не поднимая плеч. 4- вернуться в исходное положение

Упражнение «Птички»:

- Исходное положение: ноги слегка расставлены, руки опущены, висят вдоль тела.
- Выполнение: развести руки в стороны и помахать ими, чередуя широкие махи («как орел») и маленькие («как воробушек»). Опустить руки.

Упражнение «Поезд едет»:

- Исходное положение: ноги слегка расставлены, руки свободно опущены.
- Выполнение: сгибание и разгибание рук в локтях (делаем круговые движения, как будто крутим колеса паровоза при движении).

Комплекс упражнений утренней гимнастики для мышц туловища

Упражнение «Птички поют»:

- Исходное положение: ноги расставлены шире плеч, руки опущены вниз
- Выполнение: наклон вперед, руки отвести назад, сказать «карр», выпрямиться в исходную позицию.

Упражнение «Смотрим в окошко»:

- Исходное положение: сидя на стульчике, ноги параллельно, руки на коленях.
- Выполнение: наклон вперед, руки немного согнуть в локтях; повороты головой вправо-влево (будто выглядываем в окошко). В конце упражнения выпрямиться.

Упражнение «Охи-вздохи»

- Исходное положение: стоя, ноги на ширине плеч, руки на поясе.
- Выполнение: 1-поворот вправо, развести руки в стороны, сказать: «Ох!».
2- вернуться в исходное положение. То же в левую сторону.

Комплекс упражнений утренней гимнастики для мышц ног

Упражнение «мячик»:

Произвольные подскоки на месте, чередуемые с ходьбой.

Упражнение «с горки на горку»:

Полуприседания, чередуемые с ходьбой - будто поезд едет с горки на горку.

Упражнение «Струнка»:

- Исходное положение: ноги вместе, руки на поясе.
- Выполнение: подняться на носки, вытянуться вверх (как струнка), вернуться в исходную позицию.

Комплекс упражнений утренней гимнастики: общеукрепляющие упражнения

На этом этапе утренней гимнастики дети расслабляют мышцы и восстанавливают нормальный темп дыхания. Упражнения делают в течение 3-4 минут.

Общеукрепляющий комплекс упражнений утренней гимнастики может включать упражнения на становление правильного дыхания, разминку для глаз, пальцев рук, упражнения для профилактики плоскостопия. И даже обтирания холодной водой!

Дыхательные упражнения

«Воздушный шарик» (диафрагмальное дыхание):

- Исходное положение: стоя, ладонь на животе.

- Выполнение: На вдохе живот выпячивается вперед. Задержка дыхания. Выдох через неплотно сжатые губы, произнося звук [с]. Повторить 3 раза.

«Насос» (мышечный тренинг):

- Исходное положение: стоя, руки перед грудью, пальцы сжаты в кулаки.
- Выполнение: Наклониться вниз с прямыми ногами, сделать выдох, произнося звук [ш]. Выпрямляясь, сделать вдох через нос. Повторить 6 – 8 раз.

Упражнения для осанки

Лежа на животе, оторвать плечи от пола, руки развести в сторону. Затем положить на голову мешочек, набитый песком, и с этим снарядом походить (просто так, затем на носках, на пятках), сесть на пол и встать.

Упражнения для правильного формирования стопы

Сидя, перекладывать с места на место мяч, захватив его ступнями ног.

Собрать пальцами ног разложенную на полу веревку.

Как канатоходец, походить (боком и прямо) по лежащей на полу палке.