



Е. С. Букиневич  
А. Л. Лагунович

**Картотека  
дидактических  
игр и упражнений  
по развитию речи  
дошкольников**

*человек и общество*



УДК 373.291  
ББК 74.102  
Б90

**А в т о р ы:**  
воспитатели ГУО «Санаторный ясли-сад № 13 г. Мозыря»  
**Е. С. Букиневич, А. Л. Лагунович**

**Р е ц е н з е н т**  
методист отдела дошкольного воспитания  
УО МГОИРО **Ж. М. Грибанова**

Выражаем благодарность Галючок Любови Станиславовне, заместителю заведующего по основной деятельности ГУО «Санаторный ясли-сад № 13 г. Мозыря», за содействие в подготовке книги.

**Букиневич, Е. С.**

**Б90** Карточка дидактических игр и упражнений по развитию речи дошкольников к разделу «Человек и общество» / Е. С. Букиневич, А. Л. Лагунович. — Мозырь : Содействие, 2011. — 104 с.  
ISBN 978-985-520-438-2.

В издании представлены дидактические игры и упражнения по развитию речи дошкольников, систематизированные по 12 темам в рамках раздела «Человек и общество». По каждой теме представлено 8 карточек, разработанных с учетом основных направлений речевого развития: словарь, грамматический строй речи, звуковая культура речи, развитие связанной речи.

Адресуется специалистам различной квалификации, занятым в сфере практической деятельности в системе дошкольного образования.

УДК 373.291  
ББК 74.102

*Производственно-практическое издание*

**Букиневич** Елена Сергеевна  
**Лагунович** Алла Леонидовна

**Карточка дидактических игр и упражнений  
по развитию речи дошкольников  
к разделу «Человек и общество»**

Главный редактор *М. А. Дыгун*  
Ведущий редактор *Н. Ю. Майборода*  
Художественный редактор *И. А. Юматова*  
Художник обложки *И. Л. Савицкая*  
Компьютерная верстка *Е. И. Лилянская*  
Корректоры *Н. М. Кособуцкая, О. В. Сергушкова*

Подписано в печать 28.11.2011. Формат 60х84/16.

Бумага офсетная № 1. Ризография. Усл. печ. л. 6,06. Уч.-изд. л. 4,26.  
Дополнительный тираж 500 экз. Заказ 279.

Издатель и полиграфическое исполнение: ОДО «Образовательная компания «Содействие». ЛИ № 02330/490 от 14.04.2010. Ул. Пушкина, 32, 247760, г. Мозырь.  
Тел.: 8 (0236) 32-40-67, 32-97-81, 32-47-91. E-mail: oks\_rig@mail.ru

Полиграфическое исполнение обложки ООО «Принтгрупп».  
ЛП № 02330/0494198 от 03.04.2009. Ул. Ф. Скорины, 40, офис 207, 220141, г. Минск.

ISBN 978-985-520-438-2

© Букиневич Е. С., Лагунович А. Л., 2011  
© Оформление. ОДО «Образовательная компания «Содействие», 2011

## От авторов

Познание ребенком окружающей действительности происходит постепенно: сначала он познает то, что окружает его дома, в детском саду, постепенно его жизненный опыт обогащается знаниями об окружающих его людях, их деятельности и отношениях между собой. Помимо этого у ребенка старшего дошкольного возраста появляются знания о родном городе и стране, в которой он живет. Именно этот период детства является для ребенка тем периодом, когда он начинает воспринимать себя как часть общества, представлять свое место в мире взрослых, взаимодействовать с окружающей его действительностью, стремиться к совместной деятельности со сверстниками и взрослыми. Результатом этой деятельности является общение, включающее в себя обмен информацией, восприятие и понимание другого человека.

Ребенок не может жить без общения. Именно общение является тем видом деятельности, без которого невозможно полноценное развитие личности. Это тот ключевой момент, который определяет развитие таких отношений, как «ребенок — взрослый», «ребенок — окружающий мир» и т. д. Кроме того, развитие общения между ребенком и взрослым способствует развитию речи. Чтобы добиться выполнения задачи по всестороннему развитию ребенка, следует вести в том числе и методичную целенаправленную работу по развитию речи.

У детей старшего дошкольного возраста продолжается совершенствование словарного запаса, звуковой культуры речи, развивается грамматический строй речи, связная речь и т. д. Ребенок не только выделяет существенные признаки в предметах и явлениях, но и устанавливает причинно-следственные связи между ними, временные и другие отношения. Имея достаточно развитую активную речь, дошкольник пытается рассказать и ответить на вопросы так, чтобы окружающим его слушателям было понятно и интересно то, о чем он хочет сказать. Кроме того, одновременно с развитием самокритичного отношения к своему высказыванию у ребенка появляется и более критическое отношение к речи сверстников.

Чтобы процесс развития речи дошкольников проходил успешно, необходимо быть для своих воспитанников образцом правильной, грамотной речи. Педагог должен побуждать ребенка вступать в диалог, отвечать на поставленные вопросы, давая при этом развернутые ответы. Необходимо также учить дошкольников оценивать ту или иную ситуацию или поступок, делать самостоятельные выводы и способствовать формированию желания и умения правильно их формулировать. А для этого нет более благоприятной среды, как игровая деятельность.

Дидактические игры и упражнения по развитию речи являются достаточно сильным средством для развития языковых способностей, расширения лексического запаса и формирования

грамматических навыков у детей. Кроме того, любая дидактическая игра решает как минимум две задачи: познавательную и игровую.

В данном издании представлены дидактические игры и упражнения по разделу «Человек и общество». Все они имеют тематическую направленность, охватывают 12 тем к указанному разделу; каждая из тем включает в себя 8 карточек, по 2 — на решение определенной задачи.

1—2 — игры лексического характера (*обогащение словарного запаса, активизация словаря*);

3—4 — игры на развитие грамматического строя речи (*словоизменение, словообразование, употребление неизменяемых слов, согласование разных частей речи, употребление слов в косвенных падежах и т. д.*);

5—6 — игры на развития звуковой культуры речи (*закрепление правильного произношения звуков, дифференциация звуков, определение места каждого звука в слове, количества слогов в слове, слов в предложении и т. д.*);

7—8 — игры на развитие связной речи (*составление описательных рассказов с опорой на модель, по сюжетной картинке и серии картинок; с компонентами описания, рассуждения, повествования; творческих рассказов фантастического содержания и т. д.*).

К каждой игре дополнительно предлагаются 1—3 варианта. Это позволяет использовать игру как в индивидуальной работе, так и с подгруппой, осуществляя дифференцированный подход; дает возможность постепенно усложнять поставленную в игре дидактическую задачу.

Лексический материал игр, включенных в данное издание, довольно богат и разнообразен. Благодаря этому любой вариант игры может быть адаптирован под индивидуальные возможности ребенка. Кроме того, предложенные игры можно использовать не только в игровой деятельности, но и как элемент занятия, так как практически весь материал знаком детям посредством занятий, направленных на познание окружающего мира.

Следует отметить, что словарный запас детей старшего дошкольного возраста обогащается за счет тех слов, которые они научились образовывать самостоятельно и которые широко употребляются, за год словарь детей увеличивается приблизительно на 1 000—1 200 слов. Многие слова из пассивного переходят в активный словарь.

В структурном отношении речь старших дошкольников включает не только простые, но и сложные предложения; возрастает объем высказываний. Однако не обходится и без грамматических ошибок. Как долго они будут в ней встречаться, зависит от взрослого. Чем чаще воспитатель обращает внимание на ошибки детей,

чем чаще он их исправляет, давая правильный вариант, тем быстрее ребенок справится с проблемами в грамматическом плане. Посредством специальных игр в данном издании решается и этот вопрос.

К пяти-шести годам большинство детей уже правильно произносят все звуки, их фонематический слух достаточно развит. Это позволяет проводить дальнейшую работу по ознакомлению со звуковой стороной речи, которая, в конечном счете, направлена на осознание детьми звукового состава слова, словесной структуры.

В процессе игр и упражнений воспитатель учит детей понимать и употреблять термины «слово» и «звук», выделять слова из общего речевого потока, вслушиваться в их звучание, самостоятельно устанавливать последовательность звуков в слове, осознавать звуки и слоги как отдельные элементы слова. Внимание ребят специально обращается на такую особенность звуковой стороны слова, как длительность звучания (короткие и длинные слова). Кроме того, знакомясь со звуковой формой слова, ребенок учится анализировать его слоговое строение. Все это является подготовкой старших дошкольников к дальнейшему обучению в школе. Таким образом осуществляется преемственность между дошкольными образовательными и общеобразовательными учреждениями.

Игры и упражнения, представленные в издании, направлены и на выработку у детей правильного произношения звуков в словах, отчетливого и чистого произношения слов, умения слышать звуки в словах, подбирать слова на определенный звук и т. д.

У ребенка шестого года жизни совершенствуется связная монологическая речь. В этом возрасте ребенок уже способен рассказать о событиях, произошедших в его жизни, самостоятельно описать содержание сюжетного рисунка, без помощи взрослого описать предмет.

Данные навыки и умения следует закреплять и развивать дальше. Благодаря дидактическим играм этот процесс происходит в непосредственной обстановке, когда дети самостоятельно составляют фразовые высказывания, отвечают на вопросы, соотносят содержание своих высказываний с темой беседы и пр.

В книге также представлены игры, содержащие в себе приемы РТВ — ТРИЗ-технологии. Мы сочли это уместным по той причине, что педагоги часто задаются вопросами: «Как научить детей существовать в динамичном, быстро изменяющемся мире?», «Как сделать так, чтобы жизненные реалии помогли ребенку справиться с любыми задачами?».

В решении данной проблемы, в первую очередь, большую помощь может оказать сформированность у детей исследовательских навыков деятельности, их способность решать различные творческие задачи, которые ставит перед ними жизнь. Это актуально и потому, что дошкольник в силу своего возраста — искатель: его привлекает все неизвестное, ему интересно практически все,

что его окружает. Поэтому поиск ответов на поставленные вопросы побуждает практиков использовать среди современных инноваций в дошкольном образовании именно те методики и технологии, которые не только результативны, но и увлекательны. А одной из таких технологий является именно РТВ — ТРИЗ-технология.

Следует обратить внимание педагогов на то, что в дидактических играх и упражнениях, имеющих в данном издании, представлены только речевые цели, а постановка воспитательных — задача самого педагога. Не стоит забывать и о том, что руководство любой игрой — также работа воспитателя: только он способен адаптировать любую игру (с любыми поставленными задачами!) под своих детей. Главное, чтобы ребенку было интересно. А это возможно при учете индивидуальных особенностей и индивидуальных способностей детей.

В своей работе мы стремились создать картотеку, материалы которой могли бы использовать педагоги, работающие с детьми в двух возрастных группах: с детьми среднего и старшего дошкольного возраста.

Мы надеемся, что при правильной организации дети и педагоги в процессе игр получают положительные эмоции и достойные знания. Успехов вам, новых познаний и открытий!



## Тема: Школа

### 1. Игра «Загадки ранца»

**Цель:** активизировать в речи слова, обозначающие названия школьных принадлежностей; учить подбирать необходимые слова-действия, слова-определения к предметам.

**Материал:** школьные принадлежности, разложенные в определенном порядке, или предметные картинки с их изображением; ранец (портфель).

**Вариант 1. Игровые действия:** подобрать слова-определения к заданному слову.

**Воспитатель.** Ребята, Буратино, наш знакомый сказочный герой сказки, собрался в школу. Друзья подарили ему много школьных принадлежностей. Давайте посмотрим, что находится в ранце Буратино. Какие слова мы подберем, чтобы рассказать об этих предметах?

- Книга (какая?) — новая, красочная, красивая.
- Ручка (какая?) — шариковая, пластмассовая.
- Карандаш (какой?) — деревянный, заточенный.
- Тетрадь (какая?) — тонкая, зеленая.
- Ластик (какой?) — резиновый, новый.
- Пенал (какой?) — прозрачный, пластмассовый.
- Альбом (какой?) — белый, толстый.
- Кисточка (какая?) — длинная, мягкая.
- Цветные карандаши (какие?) — разноцветные, острые. И т. д.

**Вариант 2. Игровые действия:** выбрать школьные принадлежности, сложить их в ранец, рассказать, для чего они предназначены.

**Воспитатель.** Ребята, когда вы пойдете в школу, то вам нужно будет каждый день собирать в ранец необходимые для уроков принадлежности. Выберите только те предметы, которые вам понадобятся в школе. (Дети собирают ранец.)

— А теперь расскажите, для чего нужна каждая вещь, выбранная вами.

- Ручка нужна для того, чтобы писать.
- Книга — чтобы...
- Тетрадь — чтобы...
- Пенал — чтобы...
- Дневник — чтобы...
- Альбом — чтобы...
- Кисточка — чтобы...
- Карандаш — чтобы...
- Краски — чтобы...
- Фломастеры — чтобы... И т. д.



## 2. Игра «Доскажи словечко»

**Цель:** активизировать в речи слова, обозначающие названия школьных принадлежностей; учить дополнять предложения словами по смыслу.

**Материал:** школьные принадлежности или предметные картинки с их изображением.

**Вариант 1. Игровые действия:** придумать окончания предложений.

**Воспитатель.** Ребята, я начну предложение, а вы закончите.

- Школьные принадлежности носят в... (*портфеле*).
- В больнице лечат, а в школе... (*учат*).
- В школе урок начинается после... (*звонка*).
- После урока дети отдыхают на... (*перемене*).
- Дети в школе сидят за... (*партой*).
- Учитель пишет мелом на... (*доске*).
- В семье — сын, дочка, в школе они... (*ученики*).
- Хорошие и плохие отметки ставят в... (*дневник*).

**Вариант 2. Игровые действия:** дополнить предложения словами по смыслу.

**Воспитатель.** На адрес нашего детского сада пришло письмо. Но, наверно, оно попало под дождь, потому что некоторые слова невозможно прочесть. Помогите мне восстановить его содержание: подберите «потерянные» слова.

«Здравствуйте, ребята! Пишет вам Буратино. Со мной произошла вот такая история. Собрался я как-то в ... . Положил в портфель школьные ..: шариковую .., заточенный .., много ... в клеточку и линейку.

По дороге в .., я встретил кота ... и лису ... . Они стали спрашивать меня, куда я иду. Когда я ответил, что иду в .., они очень удивились, потому что не знали что это такое. Я им рассказал, что такое ... . Это большое красивое ... со светлыми просторными .., спортивным ... .

В школьной библиотеке много интересных .., в столовой очень вкусно ... . Но самое главное в школе — это .., когда все дети .., слушают объяснения .., ответы .., выполняют различные задания.

Кот ... и лиса ... внимательно выслушали меня и решили, что тоже будут ходить в .., только для взрослых. А вы в .., скоро пойдете? Когда научитесь писать, обязательно напишите мне письмо о своей ... .

До свидания, ребята!»



## 3. Игра «Изменяем слова»

**Цель:** упражнять детей в согласовании имен существительных и имен прилагательных в роде, числе, падеже; учить образовывать существительные и прилагательные во множественном числе.

**Материал:** картинка с изображением школы; мяч.

**Вариант 1. Игровые действия:** закончить предложение, используя слово «школа» в нужной форме.

**Воспитатель.** Ребята, Буратино снова прислал нам удивительное письмо: предложения в нем не закончены. А еще в письме лежит картинка с изображением школы. Наверное, это подсказка, каким словом можно закончить предложения. Давайте попробуем выполнить это трудное задание.

- На пригорке построена красивая... (*школа*).
- В новом районе города нет... (*школы*).
- Я скучаю по своей... (*школе*).
- Мы любим нашу... (*школу*).
- Мы гордимся своей новой... (*школой*).
- Я могу долго рассказывать о своей... (*школе*).

— А теперь добавьте слова «новый», «новая», «новые».

- Мама купила... (*новый*) портфель.
- Все книги в портфеле... (*новые*).
- Здание школы... (*новое*).
- У ученика ручка... (*новая*).
- Знания в школе дети получают... (*новые*). И т. д.

**Вариант 2. Игровые действия:** словить мяч, поставить слова предложенного воспитателем словосочетания в форме множественного числа.

**Воспитатель.** Ребята, кто поймает мяч, должен выполнить следующее задание: нужно говорить о предметах, будто их много.

- Красивый портфель — ... (*красивые портфели*).
- Широкая линейка — ... (*широкие линейки*).
- Красный карандаш — ... (*красные карандаши*).
- Удобный пенал — ... (*удобные пеналы*).
- Пластмассовая ручка — ... (*пластмассовые ручки*).
- Красочный учебник — ... (*красочные учебники*). И т. д.



#### 4. Игра «Школьные принадлежности»

**Цель:** упражнять в правильном употреблении предлогов, обозначающих пространственные отношения (в, на, около); учить согласовывать окончания имен существительных и числительных.

**Материал:** школьные принадлежности, разложенные в определенном порядке, или предметные картинки с их изображением.

**Вариант 1. Игровые действия:** объяснить, где должны находиться школьные принадлежности.

**Воспитатель.** Ребята, все школьные принадлежности должны находиться на своих местах, и их всегда нужно содержать в порядке. Посмотрите и скажите, где лежат школьные принадлежности.

- Книга лежит на... (столе).
- Ручка лежит в... (пенале).
- Карандаши лежат около... (альбома).
- Портфель лежит на... (стуле).
- Книга лежит в... (портфеле). И т. д.

**Вариант 2. Игровые действия:** назвать школьные принадлежности, определить их количество.

**Воспитатель.** Ребята, в Лесной школе учится много зверят, у них закончились школьные принадлежности. Они хотят, чтобы мы помогли им. Что мы можем сделать? (Предположения дошкольников.)

— Давайте отправим им посылку. (Воспитатель показывает цифры и школьные принадлежности: пять тетрадей, четыре ручки, три альбома, десять карандашей, шесть линеек и т. д. Дети должны назвать, сколько предметов «отсылает» в лесную школу воспитатель.)

**Вариант 3. Игровые действия:** разложить школьные принадлежности в определенном порядке (по словесному указанию воспитателя); описать, как лежат предметы.

**Воспитатель.** Ребята, у каждого из вас есть ручка, карандаш и линейка. Разложите эти предметы следующим образом:

- ручку положите справа от линейки, а линейку — справа от карандаша;
- ручку положите около карандаша, но выше линейки;
- карандаш положите выше линейки, но ниже ручки. И т. д.



#### 5. Игра «Кто лучше слушает»

**Цель:** развивать слуховое восприятие и фонематический слух; учить дифференцировать звуковую пару [ж] — [ш].

**Материал:** картинки с изображением школьных принадлежностей.

**Вариант 1. Игровые действия:** поднять руку, когда воспитатель произносит слово с заданным звуком.

**Воспитатель.** Я предлагаю вам поиграть в игру на внимание. Я буду называть слова, а вы внимательно слушать. Если услышите в слове звук [ш], поднимите руку и четко произнесите это слово.

• Слова: школа, книга, карандаш, пенал, школьница, ручка, шкаф, школьник и т. д.

— А теперь выполним те же действия, но поднимать руку нужно только тогда, когда услышите в слове звук [ж].

• Слова: ножницы, мел, доска, журнал и т. д.

Можно использовать стихотворные формы.

\* \* \*

Заболела книжка —

Изорвал ее братишка.

Я большую пожалею —

Я возьму ее и склею.

(А. Барто.)

**Вариант 2. Игровые действия:** один ребенок поднимает руку, когда произносятся слова со звуком [ж], а другой — со звуком [ш].

**Воспитатель.** Ребята, проведем игру в парах. Маша будет поднимать руку, когда услышит в слове звук [ш], а Женя — когда услышит звук [ж].

• Слова: линейка, тетрадь, школа, парта, карандаш, ножницы, дверь, портфель и т. д.

**Вариант 3. Игровые действия:** один ребенок придумывает слова со звуком [ш], а другой — со звуком [ж].

**Воспитатель.** Наташа, назови, пожалуйста, слова со звуком [ш], а Жора — со звуком [ж].

Выигрывает тот, кто назовет больше слов, не допустив ни одной ошибки.



## 6. Игра «Какой звук потерялся?»

**Цель:** учить детей вслушиваться в звучание слов; упражнять в самостоятельном назывании слов, четком произношении звуков.

**Материал:** предметные картинки по теме «Школа».

**Вариант 1. Игровые действия:** воспитатель произносит слово, намеренно пропуская первый звук, дети должны правильно назвать этот звук.

**Воспитатель.** Ребята, это ..нига. (Дети должны определить, что слово названо без первого звука и исправить слово воспитателя.)

— Молодцы! Исправили верно. А теперь определите, какой звук пропущен в следующих словах: ..тол, ..каф, ..учка и т. д. (Воспитатель называет слово, пропуская первый звук, и показывает картинку с изображением предмета, который был назван.)

— Я усложняю задание: попробуйте определить, какой звук пропущен в слове, но без картинки с изображением предмета, который я назову: ..льбом, ..источка, ..кола, ..учка и т. д.

**Вариант 2. Игровые действия:** определить и исправить слова, произнесенные неправильно, выделить их из текста, указать, какой звук пропущен.

\* \* \*

С удивлением спросила  
Мама Лену как-то раз:  
— Ты не знаешь, кто здесь был?  
Кто хозяйничал у нас?  
Кто собрал ..грушки с пола  
И расставил по местам,  
Вытер все ..ылинки с полок  
В ...каф сложил одежду сам?  
Мусор смел ..етлой в совок,  
Сам помыл свои ..апожки,  
Трудный выучил ..рок.

**Вариант 3. Игровые действия:** произнести слово правильно.

Дети получают письмо от Незнайки. Некоторые буквы в словах пропущены. Воспитатель читает письмо, дети подсказывают слова.

«Посылаю вам письмо. Догадайтесь, о чем я пишу.

Школьные принадлежности дети носят в ..ортфеле. Все ученики сидят за ..артой. Учительница ставит оценки в ..невник. В тетради я пишу ..учкой. Рисунки я рисую ..арандашом в ..льбоме».



## 7. Игра «Узнай по описанию»

**Цель:** упражнять в умении описывать предметы; развивать связную речь.

**Материал:** школьные принадлежности или предметные картинки с их изображением; «чудесный мешочек».

**Вариант 1. Игровые действия:** отгадать, о каком предмете рассказывают воспитатель и дети.

**Воспитатель.** Ребята, как вы знаете, в «чудесном мешочке» можно отыскать много разных вещей. Давайте узнаем, что в нем находится. Сначала я расскажу вам о предмете, затем опишу его, а вы попытаетесь назвать, что это.

• Например: этот предмет длинный, деревянный, одна сторона заточена. Что это? (Карандаш.)

— А теперь пусть каждый из вас выберет в «чудесном мешочке» любой предмет и опишет его, не доставая, а остальные ребята должны угадать, о каком предмете идет речь.

**Вариант 2. Игровые действия:** описать, не показывая другим детям, картинку с изображением предмета, необходимого в школе, остальные должны назвать этот предмет.

**Воспитатель.** Ребята, посмотрите на эти картинки. Что на них изображено? (Школьные принадлежности.) Выберите любое изображение и, не показывая другим, расскажите о нем.

• Например: у меня изображен предмет прямоугольной формы, красного цвета, в него складывают карандаши, ручки. (Пенал.)

• У меня изображен предмет, сделанный из пластмассы, на нем есть цифры, он помогает рисовать прямые линии. (Линейка.) И т. д.

**Вариант 3. Игровые действия:** описать предмет не глядя на него.

**Воспитатель.** Давайте поиграем. Пусть вещи «расскажут» о себе сами, а мы по его описанию отгадаем, какой предмет «говорит». Ваша задача — рассказать о предмете, не беря его в руки и не глядя на него так, чтобы мы сразу не отгадали, что вы описываете.

• Например: я — длинная, пластмассовая; с моей помощью дети пишут в тетрадках. (Ручка.)

• Я — бумажная, бываю большой и маленькой, во мне содержится много разной информации. (Книга.) И т. д.



## 8. Игра «Загадки Буквоежки»

**Цель:** развивать связную речь; формировать умение придумывать предложение с опорой на картинку, умение строить предложение доказательной формы высказывания.

**Материал:** сюжетная картинка по теме «Школа» с изображением детей, идущих в школу.

**Вариант 1. Игровые действия:** придумать предложения с опорой на картинку с изображением детей, идущих в школу.

**Воспитатель.** Ребята, вам знаком Буквоежка? Он прислал нам вот эту замечательную картинку.

- Как можно назвать эту картинку?
- Почему вы решили, что дети идут в школу?
- Как назвать детей, которые идут в школу?
- Что лежит у школьников в портфеле?
- В какое время года начинаются школьные занятия?

*(Дети отвечают полными предложениями.)*

**Вариант 2. Игровые действия:** придумать предложения-опровержения.

**Воспитатель.** Буквоежка прислал нам письмо с заданиями. В нем — предложения с верными и неверными сведениями о школе. Нам нужно определить, что является правдивым, а что — выдумкой. Если в предложении все правильно, хлопните в ладоши. Если предложение составлено не точно, исправьте его.

- Учиться в школе очень легко.
- В школе всегда много игрушек.
- В школе учатся до старости.
- Дети не хотят ходить в школу.
- Все люди на земле ходят в школу.
- Ученики в школе учатся ночью.
- Ученики носят в портфеле кирпичи.
- Дети пишут в тетради ручкой.
- Ученики ходят в школу, чтобы поиграть.
- Самая лучшая отметка в школе — десять баллов.



## Тема: Семья

### 1. Игра «Кто для кого?»

**Цель:** активизировать в речи детей слова, обозначающие родственные отношения.

**Материал:** фотографии с изображением членов семьи; сюжетные картинки.

**Вариант 1. Игровые действия:** поймать мяч, подобрать нужное слово, передать мяч обратно.

**Воспитатель.** Ребята, у всех вас есть близкие люди — ваша семья. Назовите самого близкого для вас человека. Давайте перечислим слова, которые обозначают родственные отношения между близкими людьми.

- Кто для папы и мамы мальчик? Девочка? *(Сын, дочка.)*
- Кто для дедушки и бабушки мальчик? Девочка? *(Внук, внучка.)*
- Кто для дедушки и бабушки папа? *(Сын.)*
- Кто для дедушки и бабушки мама? *(Дочь.)*
- Кто мальчик для девочки? *(Брат.)*
- Кто девочка для мальчика? *(Сестра.)*
- Кто для девочки и мальчика папа и мама? *(Родители.)*
- Я — твоя тетя, а ты — мой... *(племянник).*
- Я — твоя мама, а ты — моя... *(дочь).*
- Я — твоя бабушка, а ты — моя... *(внучка).*
- Я — твой брат, а ты — моя... *(сестра).*

**Вариант 2. Игровые действия:** перечислить пять названий разных предметов.

**Воспитатель.** Мне известно, что Даша знает пять названий блюд, которые готовит ее мама. Даша, перечисли их, пожалуйста, а мы сосчитаем.

- Я знаю пять названий блюд, которые готовит мама:...
- Я знаю пять названий электроприборов, которые есть в нашем доме:...
- Я знаю пять названий предметов мебели, которые есть в нашей квартире:...
- Я знаю пять названий предметов посуды, которые есть на нашей кухне:...
- Я знаю пять названий инструментов, которые есть в нашей семье:...
- Я знаю пять предметов одежды, которые носит мама:...
- Я знаю пять названий обуви, которые носят члены нашей семьи:...
- Я знаю пять вежливых слов, которые говорят в нашей семье:...





## 2. Игра «Скажи наоборот и по-другому»

**Цель:** активизировать в речи слова, обозначающие слова-предметы, слова-действия, слова-признаки; учить подбирать слова, противоположные по смыслу — антонимы, а также синонимы к разным частям речи; пополнять словарь детей словами, обозначающими некоторые этические качества человека.

**Материал:** сюжетные картинки на тему «Семья»; мяч; карточки-пиктограммы с изображением различных эмоциональных состояний человека.

**Вариант 1. Игровые действия:** воспитатель бросает мяч ребенку и произносит какое-либо слово, ребенок возвращает мяч и произносит противоположное по значению слово.

• **Слова для игры:** друг, знакомый, любить, помогать, убирать, стирать, работать, уважать, обижать, высокий, сильный, добрый, умный, веселый, новый, заботливый.

**Вариант 2. Игровые действия:** воспитатель бросает мяч ребенку и произносит какое-либо слово, ребенок возвращает мяч и называет слово-синоним.

• **Слова для игры:** любить, работать, заботиться, учить, дарить, развлекать, умный, веселый, дружный, ласковый, грустный.

**Вариант 3. Игровые действия:** показать карточку-пиктограмму и рассказать о возможной ситуации, которая вызвала данные эмоции.

**Воспитатель.** Ребята, в разных ситуациях мы испытываем разные чувства, у нас бывает разное настроение. Проведем игру: я буду называть ситуации, а вы — показывать карточки с соответствующими данному положению пиктограммами эмоций. (Ребенок показывает карточку-пиктограмму и рассказывает, какие чувства у него вызывает та или иная ситуация.)

- Мама заболела.
- Мальчик плачет.
- Ты разбил(а) чашку.
- Услышал(а) сильный гром.
- Посмотрел(а) интересный спектакль.
- Тебя не угостили конфетой.
- Ты идешь на день рождения друга.
- Папа не хочет с тобой играть.
- Очень долго идет дождь.
- Ты увидел(а) злую собаку.
- Папа подарил маме цветы.



## 3. Игра «Ласковое слово»

**Цель:** способствовать овладению навыками образования имен существительных единственного и множественного числа в уменьшительно-ласкательной форме с помощью суффиксов; упражнять в согласовании прилагательных с существительными в роде и числе, образовании уменьшительно-ласкательной формы относительных прилагательных.

**Материал:** предметы или предметные картинки (сумка, автомобиль, велосипед, кукла, очки).

**Вариант 1. Игровые действия:** ответить на вопросы воспитателя, распределив между собой роли «мамы» и «ребенка».

**Воспитатель.** Кто любит своих детей? (Мама, папа.)

— Как их можно ласково назвать? (Мамочка, папочка.)

— Как ласково мама с папой называют свою дочку? (Доченька.) Сына? (Сыночек.) Дочек? (Доченьки.) Сыновей? (Сыночки.)

— Как бабушка и дедушка ласково называют своего внука? (Внучок.) Внучку? (Внученька.) Внуков? (Внучата.)

Воспитатель предлагает детям разделить на пары «мама» — «ребенок» и в соответствии с выбранной ролью продолжить предложения.

• Я — твоя мамочка. А ты?

Я — твой сыночек (доченька).

• Ты — моя доченька. А я?

Ты — моя мамочка.

**Вариант 2. Игровые действия:** рассмотреть предметы или предметные картинки, ответить на вопросы воспитателя, используя слова с уменьшительно-ласкательным суффиксом.

Воспитатель предлагает вниманию детей предметы или предметные картинки, просит ответить на вопросы.

— Это сумка мамы. Чья сумка? (Мамочкина сумка.)

— Это автомобиль папы. Чей автомобиль? (Папочкин автомобиль.)

— Это велосипед брата? Чей велосипед? (Братишкин велосипед.)

— Это кукла сестры. Чья кукла? (Сестричкина кукла.)

— Это очки деда. Чьи это очки? (Дедушкины очки.)



#### 4. Игра «Утро в семье»

**Цель:** содействовать совершенствованию умения правильно употреблять пространственные предлоги; формировать у детей умение образовывать видовые пары глаголов; учить употреблять в речи синонимические конструкции.

**Материал:** сюжетные картинки (вариант 1, 3); пары сюжетных картинок (вариант 2).

**Вариант 1. Игровые действия:** беседа по содержанию сюжетной картинки.

Вниманию детей предлагаются сюжетные картинки, на которых изображены: пальто, висящее на вешалке; тапочки, стоящие под кроватью; книги, лежащие в тумбочке; зонтик, стоящий около двери.

По содержанию картинок можно задать следующие вопросы.

- Где висит пальто мамы? (*Пальто мамы висит на вешалке.*)
- Где стоят тапочки бабушки? (*Тапочки стоят под кроватью.*)
- Где лежат книги брата? (*Книги лежат в тумбочке.*)
- Где стоит зонтик дедушки? (*Зонтик стоит около двери.*)

**Вариант 2. Игровые действия:** рассматривание парных картинок.

Вниманию детей предлагаются пары картинок, по содержанию которых можно составить видовые пары глаголов, с изображением мамы и папы, брата и сестры, бабушки и дедушки, выполняющих одинаковые действия, но в разное время.

Например: мама достает пальто из шкафа, а папа уже достал пальто.

- Сестра играет на ковре, а брат уже поиграл.
- Бабушка пьет чай из чашки, а дедушка уже выпил чай.

**Вариант 3. Игровые действия:** рассматривание сюжетных картинок.

Вниманию детей предлагаются картинки, по содержанию которых можно составить синонимические конструкции, с изображением перчаток, свитера, фарфоровой чашки, резиновых сапог.

Воспитатель задает вопрос, дошкольники отвечают.

— Мама взяла с полки перчатки из кожи. Какие перчатки? (*Кожаные перчатки.*)

— Папа достал из шкафа свитер из шерсти. Какой свитер? (*Шерстяной свитер.*)

— Бабушка поставила в мойку чашку из фарфора. Какую чашку? (*Фарфоровую чашку.*)

— Дети обули сапоги из резины. Какие сапоги? (*Резиновые сапоги.*)



#### 5. Игра «Подарки»

**Цель:** способствовать усвоению детьми правильного произношения свистящего звука [з]; практиковать в дифференциации и различении его на слух.

**Материал:** предметы или игрушки, в названиях которых есть звук [з]; сюжетные картинки по содержанию чистоговорок (вариант 2).

**Вариант 1. Игровые действия:** рассматривание игрушек.

На столе перед детьми лежат предметы (*игрушки*) (не более 4-х), в названиях которых есть звук [з]. Воспитатель уточняет, знают ли дети названия предметов, и предлагает их вниманию рассказ, по ходу которого задает вопросы, а дошкольники отвечают.

**Воспитатель.** У девочки Лизы жила обезьянка Зина.

— У кого жила обезьянка? (*У Лизы.*) Как звали обезьянку? (*Зина.*)

Решила Лиза устроить Зине день рождения и подарить подарки: вазу, зонтик, зеркало.

— Что Лиза подарила обезьянке? (*Вазу, зонтик, зеркало.*)

Обезьянке понравились подарки, но она их захотела спрятать.

Сейчас вы закроете глазки, а когда откроете, то должны будете определить, что спрятала обезьянка. (*Воспитатель убирает по одной вещи, дети называют, какого предмета не стало.*)

**Вариант 2. Игровые действия:** рассматривание сюжетных картинок.

Вниманию детей предлагаются сюжетные картинки по содержанию чистоговорок.

- Азу-азу-азу — мама ставит на стол вазу.
- Зу-зу-зу — дедушка пасет козу.
- Уз-уз-уз — у папы большой груз.

Далее воспитатель читает рассказ. В беседе по его содержанию проводится работа по правильному и четкому произношению отрабатываемого звука (*используются картинки с изображением предметов, в названиях которых есть этот звук*).

**Воспитатель.** Вечером Зоина мама пришла домой с подарками. Для Зои она купила маленький... (*что?*) (*зонтик*), а себе большой... (*что?*) (*зонт*). Еще Зое она купила для цветов маленькую... (*что?*) (*вазочку*), а себе большую... (*что?*) (*вазу*).

В выходной день вся семья собралась ехать в лес за грибами, и мама принесла Зое для грибов маленькую... (*что?*) (*корзиночку*). А папе купила большую... (*что?*) (*корзину*).

— Какие предметы купила мама?

**Вариант 3. Игровые действия:** проговаривание скороговорок.

Предложить детям проговорить скороговорки, выделяя голосом звуки [з], [з'].

- У сестры Зои обезьяны на комбинезоне.
- Папа Зои подарил маме розы, а Зое мимозы.

Далее — работа по рассказу. Дети должны назвать слова, в которых есть звук [з]. (*Используются предметные картинки.*)

**Воспитатель.** У Зои был день рождения. К ней пришли гости. Они принесли подарки: зайчика, медвежонка, козленка, котенка. Мама и говорит: «В имени Зоя есть звук [з], поэтому и подаренные тебе игрушки имеют в своих названиях звук [з]. Назови, какие это игрушки. Зоя стала перечислять: «Зайчик, козленок».

— В каких словах есть звук [з]? Какие игрушки получила Зоя?



## 6. Игра «Мамины помощники»

**Цель:** готовить детей к усвоению правильного произношения сонорных звуков [л], [р], содействовать их дифференциации; практиковать в различении звуков [л], [р] на слух.

**Материал:** предметные картинки с изображением овощей и фруктов, в названиях которых есть звуки [л], [р]; сюжетная картинка на тему «Овощи и фрукты».

**Вариант 1. Игровые действия:** рассмотреть картинки.

Воспитатель показывает дошкольникам картинки, на которых изображены предметы, имеющие в своих названиях звуки [л], [р] (например: помидор, лук, яблоко, груша и т. д.). Дети должны назвать слова, четко произнося эти звуки.

Разыгрывается мини-сценка: «мама» предлагает «детям» купить овощи и фрукты (в их названиях должны быть звуки [л], [р]).

Далее ребята отгадывают загадки.

\*\*\*

В саду растет,  
Вкусна, как мед;  
Сорви и скушай,  
А зовется... (груша).

\*\*\*

Тридцать три одежды,  
И все без застежки.  
Кто их раздевает —  
Тот слезу проливает. (Лук.)

**Воспитатель.** Для чего купили грушу: для салата или компота? (Для компота.) А лук? (Для салата.)

Проговорить вместе с детьми чистоговорки:

- Ор-ор-ор — вырос красный помидор.
- Ли-ли-ли — суп соленый — не соли!

Предложить вниманию детей сюжетную картинку на тему «Овощи и фрукты». Ребята рассматривают изображенные на ней предметы, называют их, дифференцируя при этом звуки [л], [р].

**Вариант 2. Игровые действия:** проговорить чистоговорки и скороговорки.

Педагог предлагает проговорить чистоговорки (вариант 1).

Дошкольники повторяют скороговорки.

- Дед Данила делил дыню.
- Салат крошила Лара, Лиля Ларе помогала.

**Воспитатель.** Однажды девочка Рая вместе с мамой пошла на рынок, где купили много овощей и фруктов, в названиях которых встречается звук [р]. Как вы думаете, что они купили на рынке?

Дошкольники перечисляют названия фруктов и овощей с заданным звуком. Если они испытывают затруднения, воспитатель спрашивает: «Были ли среди их покупок картофель, капуста? В каком из слов есть звук [р]? А яблоки или груши были?». И т. д.

Если ребенок снова ошибется, педагог повторяет слово протяжно, выделяя звук [р] голосом: кар-р-р-тофель.



## 7. Игра «Моя семья»

**Цель:** развивать связную речь; умение составлять описательные рассказы по вопросам, плану; строить сложные предложения доказательной формы высказывания.

**Материал:** фотографии с изображением членов семьи; сюжетные картинки на тему «Семья».

**Вариант 1. Игровые действия:** закончить предложения, начатые воспитателем.

**Воспитатель.** Ребята, мне нужна ваша помощь: никак не могу придумать, как закончить предложения.

- Папа огорчился, потому что...
- Дедушка рассердился, потому что...
- Бабушка удивилась, потому что...
- Мама очень обрадовалась, когда...
- Мой брат заболел, потому что...
- Выходной день проходит весело, потому что...
- Когда у мамы день рождения, то я...

**Вариант 2. Игровые действия:** по фотографии рассказать о любом члене семьи.

**Воспитатель.** Ребята, сегодня мы попробуем описать человека по плану.

### План

- 1) Кто это?
- 2) Кем этот человек приходится для вас?
- 3) Пол, возраст описываемого человека.
- 4) Как он выглядит (рост, внешность, возраст)?
- 5) Что любит этот человек?
- 6) Кем он работает?
- 7) Чему он может научить окружающих?
- 8) Что вы можете сделать для этого человека, чтобы его обрадовать?

**Вариант 3. Игровые действия:** по фотографии или по представлению рассказать о родственнике или о ребенке из группы.

**Воспитатель.** Мы с вами описывали ваших близких. А теперь я хочу предложить вам рассказать о своих друзьях, используя план (вариант 2).



## 8. Игра «Узнай по описанию»

*Цель:* упражнять в умении описывать предметы; развивать связную речь.

*Материал:* предметы домашнего обихода или их уменьшенные копии; предметные картинки; «чудесный мешочек».

**Вариант 1. Игровые действия:** отгадать, о каком предмете рассказывают воспитатель и дети.

**Воспитатель.** Ребята, в нашем «чудесном мешочке» снова много разных предметов. Я не покажу вам и не назову, что у меня в руке, а расскажу о нем: этот предмет круглой формы, плоский, может быть пластмассовый и стеклянный. *(Тарелка.)*

А теперь пусть каждый из вас по очереди опустит руку в «чудесный мешочек» и расскажет о том предмете, который попадет.

**Вариант 2. Игровые действия:** выбрать картинку с изображением предметов домашнего обихода и, никому не показывая, рассказать о том, что на ней изображено.

**Воспитатель.** Ребята, посмотрите на эти картинки. Что на них изображено? *(Предметы домашнего обихода.)* Выберите любую картинку и, не показывая никому, расскажите о том, что на ней изображено.

Например: У меня предмет прямоугольной формы, сделан из металла, наощупь колючий. *(Терка.)*

- У меня предмет, сделанный из пластмассы, на нем есть цифры, он помогает взвешивать продукты. *(Весы.)*

- У меня предмет похож на цилиндр, стеклянный, прозрачный, очень хрупкий. *(Стакан.)*



## Тема: Труд селян

### 1. Игра «Подбери слово»

*Цель:* активизировать в речи слова по теме; упражнять в подборе определений к заданным словам.

*Материал:* картинки с изображением хлебобулочных изделий; предметные картинки с изображением рушника, зерна, хлебницы, мыши, колбасы, муки, колоса, ножа и др.

**Вариант 1. Игровые действия:** подобрать определения к заданному слову.

**Воспитатель.** Ребята, какой бывает хлеб?

- Хлеб *(какой?)* — душистый, теплый, вкусный, мягкий, свежий, черствый, ржаной, ароматный.
- Булка *(какая?)* — сдобная, пышная, мягкая, свежая.
- Сухари *(какие?)* — твердые, хрустящие, золотистые.
- Торт *(какой?)* — вкусный, красивый, сладкий, кремовый.
- Печенье *(какое?)* — маленькое, рассыпчатое, круглое, овсяное. И т. д.

**Вариант 2. Игровые действия:** подобрать к заданному слову подходящие по смыслу слова.

**Воспитатель.** Поиграем в игру: вы должны попасть в «домик», но чтобы до него добраться, вам нужно определить, как могут быть связаны хлеб и эти картинки. *(Педагог показывает предметные картинки, дошкольники находят связь.)*

Я — рушник, на мне подают хлеб.

Я — зерно, из меня мелют муку для хлеба.

Я — хлебница, во мне хранят хлеб.

Я — мышь, я ем зерна пшеницы и хлебные крошки.

Я — колбаса, со мной делают бутерброд с хлебом.

Я — мука, из меня пекут хлеб.

Я — колос, во мне зреют зерна пшеницы, из которой делают муку, а затем из нее пекут хлеб.

Я — нож, я режу хлеб.



## 2. Игра «Откуда хлеб на стол пришел?»

**Цель:** активизировать в речи слова, обозначающие признаки, действия предметов и явлений, происходящих с появлением хлеба на столе; учить объяснять значение слов.

**Материал:** схема производства хлеба.

**Игровые действия:** внимательно прослушать стихотворение, объяснить значения слов.

**Воспитатель.** Ребята, в стихотворении, которое я хочу вам прочитать, будет много слов, связанных с тем, как получают хлеб, как он попадает к нам на стол. Внимательно его прослушайте и объясните, как вы понимаете значение некоторых слов.

\* \* \*

Поднимается росток,  
Зеленеет стебелек —  
Скоро будет колосок.  
Станет поле щедрой нивой,  
Сильной, рослой, златогривой.  
Хлеб созрел.  
В полях моторы  
Песню жатвы завели —  
В степь выходят комбайнеры —  
Полевые корабли.  
Хлеб созрел, но к нам на стол  
Прямо с поля не пришел.  
С поля даже в магазины  
Хлебу ехать рановато,  
Он уселся на машины  
И спешит на элеватор.  
Едет хлеб на мельницу,  
Мельницу-чудесницу.  
Богатырь муковоз  
На завод муку повез.  
От завода-автомата  
Льется теплый хлебный запах.  
Так и скачут из печи —  
Плюшки, сушки, калачи!

(Р. Фархади.)

— А теперь объясните значение слов.

- Росток — это...
- Колосок — это...
- Нива — это...
- Комбайнеры — это...
- Элеватор — это...
- Мельница — это...
- Муковоз — это...
- Завод-автомат — это...



## 3. Игра «Играем со словами»

**Цель:** упражнять в согласовании имен существительных и имен прилагательных в роде, числе, падеже; образовывать уменьшительно-ласкательные формы от названий овощей и фруктов.

**Материал:** овощи и фрукты или картинки с их изображением.

**Вариант 1. Игровые действия:** изменить слова.

Воспитатель читает стихотворение.

\* \* \*

Вот корзиночка стоит, —  
Очень странная на вид.  
Догадайся поскорей,  
Что в корзиночке моей?

**Воспитатель.** Как вы думаете, что в корзинке? (Дети высказывают предположения.)

— Правильно, в ней находятся овощи и фрукты. Чтобы их вырастить, нужно приложить немало усилий. Но какие же они аппетитные, полезные, вкусные!

— Опишите их. Какие они?

Дошкольники по одному достают из корзины овощи и фрукты и описывают их, подбирая как можно больше слов-определений.

• Например: капуста — круглая, зеленая, вкусная, тяжелая, большая, хрустящая и т. д.

Можно предложить детям «приготовить салат» из овощей.

• Например: салат из моркови (какой?) — морковный; салат из огурцов (какой?) — огуречный. И т. д.

**Вариант 2. Игровые действия:** от слов-названий фруктов и овощей образовать слова в форме множественного числа.

**Воспитатель.** Ребята, кто поймает мяч, должен выполнить задание: нужно сказать об овощах и фруктах, как будто их много.

- Сочная груша — ... (много сочных груш).
  - Горький лук — ... (много горького лука).
  - Красный помидор — ... (много красных помидоров).
  - Хрустящая морковь — ... (много хрустящей моркови).
  - Рассыпчатый картофель — ... (много рассыпчатого картофеля).
- И т. д.



#### 4. Упражнение «Необычный огород»

**Цель:** активизировать в речи слова, обозначающие названия овощей, фруктов и ягод; упражнять в образовании сложных слов из двух простых.

**Материал:** картинки с изображением овощей, фруктов, ягод.

**Вариант 1. Игровые действия:** выбрать из предложенного стихотворения необычные слова.

**Воспитатель.** Ребята, послушайте стихотворение и скажите, какие необычные слова вы услышали.

\* \* \*

Показал садовод  
Нам такой огород,  
Где на грядках,  
Засеянных густо,  
Огурбузы росли,  
Помидыни росли,  
Редисвекла,  
Чеслук и репуста.  
Сельдерошек поспел,  
И моркофель дозрел,  
Стал уже осыпаться спаржовник.  
А таких баклачков  
Да мохнатых стручков  
Испугался бы каждый садовник.

(Н. Кончаловская.)

— Какие слова, на ваш взгляд, необычны?

— Бывают ли такие фрукты и овощи?

**Вариант 2. Игровые действия:** используя две картинки с изображением фруктов и овощей, придумать «новый» сорт, назвать его.

Например: арбуз + дыня = арбыня;

- огурец + помидор = огудор;
- морковь + свекла = моркля;
- капуста + картошка = каптошка. И т. д.

**Вариант 3. Игровые действия:** используя две картинки, на одной из которых изображен любой предмет, а на другой — овощ или фрукт, придумать новые слова.

**Воспитатель.** Представьте, что вы попали в лабораторию, где выращивают необычные овощи и фрукты. Вам нужно придумать, как они могут называться.

Например: капуста + стол = катол;

- свекла + книга = свенига. И т. д.



#### 5. Упражнение: «Скажи правильно»

**Цель:** закреплять навыки правильного произношения звуков [р], [л], [л']; упражнять в дифференциации звуков [р], [л].

**Материал:** картинки с изображением сельскохозяйственных машин.

**Вариант 1. Игровые действия:** чисто и правильно произнести стихотворный текст.

**Воспитатель.** Ребята, с наступлением весны сельским жителям приходится много трудиться — начинается весенняя пахота. В этом нелегком деле сельчанам в подмогу приходят помощники. Отгадайте, кто они. Повторяйте за мной загадку, четко произносите каждое слово, определяя слова со звуками [р], [л], [л'].

\* \* \*

Едет конь стальной, рычит,  
Сзади плуги волочит.

(Трактор.)

\* \* \*

Я сильнее десяти коней,  
Где в полях пройду весной —  
Летом станет хлеб стеной.

(Стрекоза.)

— Вы догадались, о чем эти загадки? (О тракторе.)

**Вариант 2. Игровые действия:** чисто и правильно произнести чистоговорки отдельно и по «цепочке»; назвать слова, содержащие основной слог.

**Воспитатель.** Ребята, представьте, что мы с вами находимся в поле. Что там происходит? Какие звуки издает работающая техника?

- Ра-ра-ра — выйти в поле мне пора.  
— В каком слове вы услышали слог -ра?
- Ру-ру-ру — начинаем мы игру.  
— В каком слове вы услышали слог -ру?
- Ро-ро-ро — принесите мне ведро.  
— В каком слове вы услышали слог -ро?
- Ры-ры-ры — сильно жарят комары.  
— В каком слове вы услышали слог -ры?
- Ля-ля-ля — засеваются поля.  
— В каком слове вы услышали слог -ля?
- Лю-лю-лю — лук зеленый я полю.  
— В каком слове вы услышали слог -лю?
- Лу-лу-ру — урожай с поля соберу.  
— В каком слове вы услышали слог -ру?
- Ра-ла-ра — нам домой уже пора.  
— В каком слове вы услышали слог -ра?

**Вариант 3. Игровые действия:** назвать слова, в которых есть одинаковые звуки — сначала звук [р], затем звуки [л], [л'].

**Воспитатель.** Ребята, послушайте стихотворение и запомните слова, в которых есть звуки [р], [л], [л'].

\* \* \*

С воза яблоко упало  
И, как водится, пропало,  
Потому что не попало  
Ни в повидло, ни в компот.

Хорошо, что не попало  
Превосходно, что пропало.  
Расчудесно, что упало, —  
Видишь, яблоня растет.

(В. Левандовский.)

— Назовите слова, в которых вы услышали звук [р]. Назовите слова со звуками [л], [л'].



## 6. Игра «Веселый пекарь»

**Цель:** закреплять навыки правильного звукопроизношения, выразительного интонирования речи, подбора рифмующихся слов; упражнять в умении находить в словах заданный звук.

**Материал:** предметные картинки с изображением хлебобулочных изделий.

**Вариант 1. Игровые действия:** чисто и четко произносить стихотворную фразу, договаривать строчку в рифму.

**Воспитатель.** Ребята, Веселый пекарь прислал нам стихотворение о вкусном пироге. Но, к сожалению, его почерк трудно читать, некоторые слова невозможно разобрать. Давайте попробуем самостоятельно подобрать подходящие слова.

\* \* \*

Я захотел устроить бал,  
И я гостей к себе... (*позвал*).  
Купил муку, купил творог,  
Испек рассыпчатый... (*пирог*).  
Пирог, ножи и вилки тут —  
Но что-то гости... (*не идут*).  
Я ждал, пока хватило сил,  
Потом кусочек... (*откусил*).  
Потом подвинул стул и сел  
И весь пирог в минутку... (*съел*).  
Когда же гости подошли  
То даже крошек... (*не нашли*).  
(Д. Хармс.)

\* \* \*

Для больших и малышей  
Будет много... (*калачей*).  
Для маленькой публики  
Свяжем в вязку... (*бублики*).  
Всем без исключения —  
Вкусное... (*печенье*).  
Наберем зерна мы в волю  
На пшеничном зрелом... (*поле*).

**Вариант 2. Игровые действия:** подобрать картинки с изображениями хлебобулочных изделий, в названиях которых встречается заданный звук.

Детям раздаются таблички с буквами, при помощи которых они должны обозначить заданные звуки в словах. Побеждает тот, кто соберет больше картинок, правильно выполнив задание.

• **Картинки:** батон, сухари, баранки, булочка, каравай, крендель, лаваш, блины, пирожки, хлеб, пряник, печенье, торт и т. д.



## 7. Игра «Закончи предложение»

**Цель:** развивать связную речь (умение строить предложения показательной формы высказывания); учить находить неправильные высказывания, исправлять их.

**Материал:** мяч; картинки с изображением овощей, фруктов, сельскохозяйственной продукции.

**Вариант 1. Игровые действия:** поймать мяч, закончить предложение, передать мяч другому.

**Воспитатель.** Ребята, к нам пришло письмо из далекой северной страны от медвежонка Умки. Он просит, чтобы мы ему помогли справиться с заданием, которое он не может одолеть. Вам нужно продолжить предложения, подобрав необходимые по смыслу слова (*фразы*).

- Овощи перед едой обязательно моют, чтобы...
- Если не поливать огород, то...
- Все овощи полезные, потому что...
- Чеснок несладкий, зато...
- Огород пропалывают для того, чтобы...
- Весной высаживают рассаду помидоров, чтобы...
- Если исчезнут все инструменты, необходимые огородникам, то...
- Весной трактор вспахивает землю, чтобы...
- Летом комбайн выходит в поле, потому что...
- Хлеб нужно беречь, потому что...

**Вариант 2. Игровые действия:** найти неправильные высказывания.

**Воспитатель.** Ребята, к нам пришло письмо от медвежонка Умки, в котором он написал, как он представляет себе процесс выращивания и сбора урожая. В некоторых своих высказываниях он допустил ошибки. Ваша задача — исправить их.

- Хлеб растет на дереве.
- На грядке выросли красные яблоки.
- Трактор на поле собирает урожай картофеля.
- Компот варят из морковки.
- Из зерен пшеницы получается мука.
- Овощи не полезны для здоровья.



## 8. Игра «Реклама»

*Цель:* развивать связную речь детей, умение описывать овощи и фрукты, сельскохозяйственную технику.

*Материал:* картинки с изображением овощей; свежие овощи и фрукты; игрушечные модели сельскохозяйственной техники.

**Вариант 1. Игровые действия:** придумать «рекламу» для своего товара.

Группа детей делится на две команды. Одна команда — «рекламные агенты», другая — «покупатели». Рекламные агенты создают рекламу (*текст*). После того как они покажут рекламу, «покупатели» должны ее оценить и отдать заказ тому рекламному агентству, чья работа им понравилась больше.

• Пример рекламы: У нас очень вкусный картофель. Из него можно приготовить много замечательных блюд. А на вид он ровный, гладкий, когда сварить — рассыпчатый, аппетитный.

**Вариант 2. Игровые действия:** придумать «рекламу» сельскохозяйственной техники.

**Воспитатель.** Ребята, посмотрите, сколько у нас игрушек. Какие виды машин среди них вы видите? (*Тракторы, комбайны, косилки и т. д.*)

— Как одним словом называют эту технику? (*Сельскохозяйственная.*)

— А для чего такая техника нужна?

— Чтобы покупатель приобрел товар, нужна реклама. Представьте, что вы продаете эти машины. Вам нужно так их описать, чтобы покупатель захотел что-нибудь у вас приобрести. У кого товар «купят», тот справился с заданием.

• Например: Это — трактор. Он современный, мощный, может пахать, сеять, рыхлить.

**Вариант 3. Игровые действия:** описать игрушку, не глядя на нее.

**Воспитатель.** Внимание! У нас пропала вся сельскохозяйственная техника! Кто сможет правильно описать по памяти машину, то поможет быстрее ее отыскать.

Дети по памяти описывают любую машину.



## Тема: Транспорт. ПДД

### 1. Игра: Городской транспорт

*Цель:* систематизировать представления детей о разных видах городского транспорта, о знаках дорожного движения; развивать умение отгадывать загадки, подбирать слова, подходящие по смыслу.

*Материал:* картинки с изображением различных видов транспорта.

**Вариант 1. Игровые действия:** отгадать загадки; подобрать слова, подходящие по смыслу; показать дорожный знак (*отгадку*) и назвать, что он обозначает.

**Воспитатель.** Ребята, вы видели на улице дорожные знаки? Зачем они нужны? Попробуйте догадаться, о каких знаках идет речь в загадках, подберите слова, подходящие по смыслу к каждой из них.

\*\*\*

\*\*\*

Затихают все моторы,

Он на страже... (*пешехода*).

Этот знак такого рода:

Переходим с куклой вместе

И внимательны... (*шоферы*),

Мы дорогу в этом... (*месте*).

Если знаки говорят:

(*«Пешеходный переход»*.)

«Близко школа! Детский... (*сад*)!»!

(*«Дети»*.)

\*\*\*

\*\*\*

Тут и вилка, тут и ложка —

И зайчишку, и Маришку,

Подзаправились... (*немножко*),

И соседского... (*мальчишку*)

Накормили и собаку.

Четко знак оповещает —

Говорим «спасибо»... (*знаку*).

Въезд машинам... (*запрещает*).

(*«Пункт питания»*.)

(*«Въезд запрещен»*.)

**Вариант 2. Игровые действия:** рассмотреть рисунки, найти изображения различных видов общественного транспорта.

**Воспитатель.** Наступило лето. Мои знакомые Даша и Миша собрались поехать к своим бабушкам в гости. У Даши бабушка живет в том же городе, а у Миши — в деревне. Давайте подскажем ребятам, какой вид транспорта им потребуется.

— На чем поедет Даша? А Миша?

— Рассмотрите картинки и скажите, как одним словом можно назвать все эти машины. (*Транспорт*.)

— Для чего нужен транспорт?

— Назовите, какие виды транспорта здесь изображены. (*Показ картинок*.)

— Какой вид транспорта предназначен для перевозки людей и грузов только в городе?

— Какой вид транспорта может ездить на большие расстояния?

— Какой вид транспорта может перевозить одновременно много людей?

— Какой транспорт может везти только одного человека?

— Часто ли вы ездите на транспорте? Куда?





## 2. Игра «Загадки»

**Цель:** активизировать в речи слова, обозначающие детали различных видов транспорта; учить узнавать транспорт по описанию характерной для него детали.

**Материал:** картинки с изображением различных видов транспорта (наземный, водный, воздушный).

**Вариант 1. Игровые действия:** отгадать загадки.

**Воспитатель.** Ребята, вы любите отгадывать загадки? Тогда внимательно слушайте.

- Палуба, якорь, корма, нос, каюта. Что это? (*Корабль.*)
- Крылья, кабина, хвост, мотор. Что это? (*Самолет.*)
- Кабина, кузов, колеса, руль, фары. Что это? (*Грузовик.*)
- Кабина, салон, колеса, руль, кресла. Что это? (*Автобус.*)
- Колеса, купе, вагоны. Что это? (*Поезд.*)
- Корма, нос, весла. Что это? (*Лодка.*)
- Колеса, руль, рама, седло. Что это? (*Велосипед.*)
- Винт, хвост, колеса, кабина. Что это? (*Вертолет.*)

**Вариант 2. Игровые действия:** найти картинку с изображением отгадки.

- Я работаю только от электрического тока. (*Трамвай, троллейбус, электричка.*)
- Я умею плавать. (*Лодка, корабль, подводная лодка.*)
- Я доставляю почту. (*Поезд, самолет, корабль, велосипед.*)
- Я — машина специального назначения. (*«Скорая помощь», автомобиль «Пожарной службы», «Милиция», «Аварийная» и т. д.*)
- Я работаю на полях. (*Трактор, комбайн, сеялка и т. д.*)
- Я — военный транспорт. (*Танк, самолет, корабль и т. д.*)
- Я работаю на стройке. (*Подземный кран, экскаватор, бульдозер и т. д.*)
- Я делаю город чище. (*Снегоуборочная, поливочная, мусороуборочная техника.*)

**Вариант 3. Игровые действия:** по аналогии подобрать слово, подходящее по смыслу.

- Море — корабль, небо — ... (*самолет*).
- Поезд — машинист, автобус — ... (*шофер*).
- Мотоцикл — два, троллейбус — ... (*четыре*).
- Самолет — аэропорт, корабль — ... (*порт*).
- Автомобиль — дорога, поезд — ... (*рельсы*).



## 3. Игра «Депо»

**Цель:** познакомить детей с неизменяемым словом «депо»; побуждать к употреблению неизменяемых слов; упражнять в согласовании прилагательных с существительными в роде, числе, падеже.

**Материал:** сюжетная картинка с изображением железнодорожного депо с прилегающими к нему постройками, перронами, путями, составами и т. д.

**Ход игры**

**Вариант 1. Игровые действия:** употреблять существительные в различных падежных формах.

Педагог объясняет детям, что есть слова, которые не изменяются, одно из таких слов — депо. Уточняется также и то, знают ли дети, что такое депо.

**Воспитатель.** Депо — это дом для поездов. Все поезда, которые не находятся в рейсе, стоят в депо. И те поезда, которым нужен ремонт, тоже находятся в депо.

Затем ребятам предлагается поиграть в игру: закончить предложения, используя слово «депо».

- Для поездов построили (*что?*) (*депо*).
- Где нет железной дороги, там нет (*чего?*) (*депо*).
- Железнодорожная колея привела поезд прямо (*к чему?*) (*к депо*).
- Железнодорожники гордятся своим (*чем?*) (*депо*).

**Вариант 2. Игровые действия:** изменить конструкцию «прилагательное + существительное».

Вниманию детей предлагается словосочетание «большое депо». Дети заканчивают предложение, изменяя словосочетание согласно смыслу.

- Есть (*что?*) (*большое депо*).
- Нет (*чего?*) (*большого депо*).
- Приехали (*к чему?*) (*к большому депо*).
- Гордятся (*чем?*) (*большим депо*).
- Написали (*о чем?*) (*о большом депо*).

**Вариант 3. Игровые действия:** изменить слова по смыслу.

Предлагаются пары слов. Дети должны составить простое предложение, изменяя слова по смыслу.

Например: поезд — депо. (*Поезд вышел из депо.*)

- Перрон — депо. (*С перрона поезд ушел в депо.*)
- Рельсы — депо. (*По рельсам поезд идет в депо.*)
- Железная дорога — депо. (*Железная дорога ведет к депо.*)



#### 4. Игра «Дом для транспорта»

**Цель:** формировать умение употреблять существительные в различных падежах; способствовать овладению умениями и навыками словообразования глаголов с помощью приставок.

**Материал:** игрушечные машинка, поезд, самолет, кораблик; картинки с изображением автостоянки, аэродрома, причала, перрона; макеты гаража, порта, ангара, депо; мяч.

**Вариант 1. Игровые действия:** обыгрывание макетов построек. Воспитатель рассказывает детям о том, что у каждого вида транспорта есть свой «дом»: у машины — гараж, у поезда — депо, у самолета — ангар, у корабля — порт.

**Воспитатель.** Где «живет» машина? (*В гараже.*)

— А поезд? (*В депо.*)

— Самолет? (*В ангаре.*)

— Корабль? (*В порту.*)

Далее дети дополняют предложения антонимичными существительными и глаголами в разных падежах.

**Воспитатель.** Водитель заводит машину куда? (*В гараж.*) А выводит откуда? (*Из гаража.*)

— Машину в гараж водитель что делает? (*Заводит.*) А из гаража что делает? (*Выводит.*)

— Капитан заводит корабль куда? (*В порт.*) Выводит откуда? (*Из порта.*)

— В порт капитан корабль что делает? (*Заводит.*) А из порта что делает? (*Выводит.*)

**Вариант 2. Игровые действия:** обыгрывание игрушек.

Педагог вспоминает с детьми названия «домов» для разных видов транспорта и знакомит их с названиями остановок транспорта: машина — автостоянка; поезд — перрон; самолет — аэропорт; корабль — причал.

Игра проводится по аналогии с вариантом 1.

**Воспитатель.** Машина уезжает откуда? (*С автостоянки.*) А приезжает куда? (*На автостоянку.*)

— С автостоянки машина что делает? (*Уезжает.*) А на автостоянку что делает? (*Приезжает.*)

— Самолет улетает откуда? (*С аэродрома.*) А прилетает куда? (*На аэродром.*)

— С аэродрома самолет что делает? (*Улетает.*) А на аэродром что делает? (*Прилетает.*)

**Вариант 3. Игровые действия:** игра с мячом.

Воспитатель бросает мяч ребенку и задает вопрос, ребенок отвечает на вопрос и возвращает мяч воспитателю.

**Воспитатель.** Корабль что делает? (*Заходит.*) Заходит куда? (*В порт.*) В порту что делает? (*Подходит.*) Подходит к чему? (*К причалу.*) И т. д.

В качестве наглядного материала можно поставить в ряд игрушечную модель того или иного вида транспорта, макет «домика» для этого транспорта и т. д. Например: корабль — макет порта — причала.



#### 5. Игра «Детали машины»

**Цель:** закреплять умения детей делить слова на слоги, называть первый звук в слове, определять количество слогов в слове.

**Материал:** рисунки с изображением деталей машины; схемы «домики» (1—3 слова, разбитые на слоги).

**Вариант 1. Игровые действия:** выполнить словесные инструкции педагога.

Педагог предлагает вниманию детей конверт, в котором лежат рисунки с изображением отдельных деталей машины. Дети называют каждую деталь. Затем воспитатель спрашивает, какое это слово — длинное или короткое (*отмерить шагами*), сколько слогов в слове, какой первый звук.

Например: колесо — в слове 3 слога (*ко-ле-со*), первый звук [к].

• Фара — в слове 2 слога (*фа-ра*), первый звук [ф].

• Руль — в слове 1 слог (*руль*), первый звук [р].

Воспитатель предлагает подобрать к каждому слову схему (*с определенным количеством слогов*), задает вопросы.

— Сколько окошек в этом «домике»? (*Три.*)

— Какие слова могут «жить» в этом «домике»? (*Колесо, машина, кабина.*)

— Какой первый звук в слове *колесо*? ([К].) В слове *машина*? ([М].) В слове *кабина*? ([К].)

— Какие слова «живут» в «домике» с двумя окошками? (*Кузов. Фара.*)

— Какой первый звук в слове *кузов*? ([К].) В слове *фара*? ([Ф].)

— Сколько окошек в «домике», в котором «живет» слово *руль*? (1.)

— Почему? (*В слове руль 1 слог.*)

— Какой первый звук в слове *руль*? ([Р].)

**Вариант 2. Игровые действия:** исправить ошибки, допущенные в иллюстрациях.

Воспитатель обращает внимание детей на то, что детали машины «потерялись» — оказались не в тех «домиках». Предлагается «расселить» их по своим «домикам».

• Например: картинка с изображением фары находится в «домике» с одним окошком.

Дети исправляют ошибку — перемещают картинку в «домик» с двумя окошками, объясняя, что в слове *фара* два слога, значит, это слово должно «жить» в домике с двумя окошками и т. д.



## 6. Упражнение «Мы едем, едем, едем...»

**Цель:** закрепить умение правильно произносить свистящие звуки [з], [с] и шипящие звуки [ж], [ш], навыки выразительного интонирования речи.

**Методические рекомендации:** чисто и правильно произносить фразы чистоговорок в разном ритме и с разным настроением.

**Вариант 1. Игровые действия:** пересказать и пропеть чистоговорки в разном ритме.

**Воспитатель.** Ребята, веселые водители просят вас отгадать загадки.

[С], [З]

\*\*\*

Что за чудо — синий дом,  
Ребятишек много в нем;  
Носит обувь из резины  
И питается бензином.

(Автобус.)

[Ж], [Ш]

\*\*\*

Дом по улице бежит,  
Дом подошвами шуршит,  
Он, держась за две веревки,  
Подбегает к остановке,  
Всех желающих берет  
И опять спешит вперед.

(Троллейбус.)

**Воспитатель.** А теперь давайте проговорим чистоговорки в разном темпе.

• Ус-ус-ус — убежал вперед троллейбус.

• Бус-бус-бус — его догнал автобус.

— Автобус и троллейбус — это пассажирский транспорт.

Троллейбус может довести нас до магазина. Чтобы попасть в магазин, люди переходят дорогу по пешеходному переходу — «зебре».

**Вариант 2. Игровые действия:** проговорить чистоговорки с разным настроением.

**Воспитатель.** Водители перевозят пассажиров не только в пределах города, но и за город, в другие города, а также могут довести и до моря. Нас они тоже приглашают отдохнуть на побережье. А вот на каком виде транспорта мы поедem, попробуйте отгадать.

\*\*\*

В этом доме — тишина;  
Полно окон, а дверь — одна.  
Дом летит над небесами...  
Мы уселись у окна,  
За окошком — вся страна.  
Дом отправился в полет,  
Значит, это — ... (самолет).

— А теперь давайте проговорим чистоговорки с разным настроением: сначала — весело, а потом — грустно.

• Ез-ез-ез — нас поезд привез.

• Зи-зи-зи — на курорт нас привези.

[С]

\*\*\*

Спозаранку за окошком  
Стук, и звон, и кутерьма —  
По прямым стальным дорожкам,  
Едут красные дома.

(Трамвай.)

[Ж]

\*\*\*

Не летает, не жужжит,  
Жук по улице бежит.  
Горят глаза у жука —  
Два блестящих огонька.

(Автомобиль.)



## 7. Игра «Транспорт в городе»

**Цель:** развивать связную речь; учить составлять описательный рассказ с помощью взрослого по картинке (серии картинок).

**Материал:** сюжетные картинки с изображением движущегося транспорта; игрушечный автобус.

**Вариант 1. Игровые действия:** отгадать загадку, придумать рассказ по одной картинке.

**Воспитатель.** Ребята, я принесла коробку, а в ней — сюрприз. Что это, вы узнаете, если отгадаете загадку.

\*\*\*

Что за чудо — синий дом?  
Ребятишек много в нем.  
Носит обувь из резины  
И питается бензином.

(Автобус.)

— Ребята, внимательно посмотрите на иллюстрацию и ответьте на вопросы.

- Что едет по дороге?
- Какого цвета автобус?
- Какие окна? Какие двери? Сколько их?
- Что написано на автобусе? (Номер.)
- Где находится место водителя?
- Для чего нужен автобус?
- Что еще можно рассказать о картинке?

**Вариант 2. Игровые действия:** придумать рассказ по серии сюжетных картинок.

**Воспитатель.** Ребята, внимательно посмотрите на иллюстрации, разложите их по порядку, составьте по ним рассказ.

- **Картинки:** «Дети идут вдоль дороги», «Дети переходят дорогу по пешеходному переходу», «Дети стоят возле светофора», «Дети перешли дорогу».



## 8. Игра «Закончи предложение»

*Цель:* развивать связную речь посредством составления рассказов на основе иллюстраций; упражнять в умении устанавливать причинно-следственные связи, на основе предыдущего слова (сочетания слов) составлять по смыслу развернутое предложение.

**Материал:** сюжетные картинки на тему «Улица. Дорога. Транспорт. ПДД».

**Вариант 1. Игровые действия:** продолжить предложение, составляя развернутое высказывание.

**Воспитатель.** Ребята, я предлагаю вам закончить предложение, которое я начну.

- Автобус остановился у светофора, потому что...
- Переходить улицу нужно по...
- Я пришла на остановку, чтобы...
- Нельзя играть на дороге, потому что...
- Мы подошли к светофору, чтобы...
- Водитель внимательно смотрит на дорогу, чтобы...
- Переходи улицу только там, где...
- Машина поливает улицу, чтобы...
- Машина быстро едет по улице, потому что...

**Вариант 2. Игровые действия:** составить предложение, используя сюжетные картинки.

**Воспитатель.** Ребята, перед вами разложены картинки. Внимательно рассмотрите их. Составьте по ним развернутое предложение.

**Вариант 3. Игровые действия:** дополнить предложение второстепенными членами.

**Воспитатель.** Я предлагаю каждому из вас добавить в предложение по одному слову так, чтобы предложение стало развернутым и содержательным.

Например: машина — машина ехала — машина ехала быстро — по улице быстро ехала машина — по широкой улице быстро ехала машина — сегодня по широкой улице быстро ехала машина с грузом. И т. д.

- Светофор — светофор горел — светофор горел на улице — светофор ярко горел на улице — светофор ярко горел на городской улице — сегодня светофор ярко горел на городской улице — сегодня на городской улице ярко горел светофор. И т. д.



## Тема: Почта. Средства связи

### 1. Игра «Работа почтальона»

*Цель:* закрепить представления детей о почтовой службе; активизировать употребление в речи слов, связанных с работой почтальона.

**Материал:** предметы или их изображения (вариант 1); мяч.

**Вариант 1. Игровые действия:** проводится диалог, дети сопровождают свои ответы демонстрацией соответствующих предметов или иллюстраций.

**Воспитатель.** Как называется здание, в котором работают почтальоны, можно послать телеграмму, оплатить счета? (Почта, отделение связи.)

— Кто приносит почту? (Почтальон.)

— Какие существуют печатные издания для взрослых? Детей? (Газеты и журналы.)

— Что можно получить на почте? (Бандероль, посылку, перевод.)

— В чем отправляют письмо? (В конверте.)

— Что пишут на конверте? (Адрес.)

— Что наклеивают на конверт? (Марки.)

**Вариант 2. Игровые действия:** проводится игра с мячом, выполняются словесные инструкции педагога.

Воспитатель называет слово, бросает мяч ребенку. Ребенок ловит мяч, подбирает подходящее по смыслу слово или словосочетание, возвращает мяч взрослому.

- Например: письмо — конверт; почтовый ящик — газета; отделение связи — телефонные переговоры; почтальон — сумка; письмо — марка; почтовый ящик — журнал; почтальон — газеты; письмо — адрес; почтовый ящик — письмо; отделение связи — бандероль; почтальон — письмо; почта — посылка.

**Вариант 3. Игровые действия:** определить «лишнее» слово.

Воспитатель называет слова, а дошкольники должны определить среди них «лишнее», объяснить свой выбор.

Например: письмо, адрес, река, конверт.

• Телеграмма, продавец, адрес, почтальон.

• Газета, книга, журнал, бандероль. И т. д.



## 2. Игра «Кто работает на почте?»

**Цель:** расширять словарь детей, используя термины, связанные с почтовой службой; конкретизировать представления детей о почтовой службе, ее задачах посредством знакомства с профессиями почтальона, телеграфиста, телефониста.

**Материал:** сюжетные картинки на тему «Почта», отражающие действия почтальона, телеграфиста, телефониста; предметы, необходимые для работы сотрудников отделения связи.

**Вариант 1. Игровые действия:** отгадать загадки, рассмотреть сюжетные картинки или фотографии.

\* \* \*

К дому-невеличке прилетают птички,  
Весточки, приветы понесут по свету.

(Почтовый ящик.)

Педагог вывешивает соответствующую иллюстрацию.

**Воспитатель.** Для чего нужны почтовые ящики? (В специальные почтовые ящики люди опускают письма и открытки. А из почтовых ящиков, которые находятся в подъездах, люди забирают письма, газеты и журналы.)

Педагог предлагает детям поиграть в игру: он называет действие, а ребенок — профессию того, кто это действие выполняет.

Например:

- Приносит почту. (Почтальон.)
- Сортирует газеты. (Почтальон.)
- Выдает денежные переводы, посылки и бандероли. (Почтальон.)

Воспитатель показывает детям сюжетные картинки о работе телеграфиста и телефониста и т. д., задает вопросы, на которые дошкольники дают ответы.

**Воспитатель.** Кто принимает телеграммы? (Телеграфист.)

— Кто пересылает телеграммы? (Телеграфист.)

— Кто принимает телефонные переговоры? (Телефонист.) И т. д.

**Вариант 2. Игровые действия:** отобрать предметы или предметные картинки; игра с мячом.

Воспитатель предлагает вспомнить (можно с опорой на сюжетные картинки), чем занимается почтальон. Потом показывает детям иллюстрации, посвященные работе телефониста и телеграфиста. Далее педагог предлагает ребятам отобрать предметы, необходимые для работы представителя одной из профессий (воспитатель называет профессию и бросает мяч ребенку, тот в свою очередь должен назвать соответствующее слово и вернуть мяч).

• Например: почтальон — сумка; телефонист — телефон; телеграфист — телеграмма и т. д.

Затем взрослый называет предмет, связанный с профессией, а ребенок — подходящую по смыслу профессию.

• Например: журнал — почтальон, наушники — телефонист; телеграмма — телеграфист и т. д.



## 3. Упражнение «Корреспонденция»

**Цель:** формировать у детей умения правильно изменять слова (употреблять существительные в различных падежах, в форме единственного и множественного числа, согласовывать существительные с числительными и т. п.).

**Методические рекомендации:** правильно изменять существительные по падежам, числам, согласовывать существительные с числительными.

**Материал:** предметные картинки или предметы на тему «Почта»; мешочки разного размера.

**Вариант 1. Игровые действия:** определить количество предметов, назвать их, согласовав существительные с числительными.

Вниманию детей предлагаются три мешочка разного размера, на каждом из которых написаны цифры 1, 2 и 5.

**Воспитатель.** Ребята, почтальон принес нам сегодня три мешочка: маленький, средний и большой. На каждом из них записаны цифры 1, 2 и 5. Давайте посмотрим, что в маленьком мешке с цифрой 1. Я буду доставать оттуда предметы, а вы помогайте мне — называйте, что я достаю и сколько. (Дошкольники составляют словосочетания «числительное + существительное».)

• Например: одно письмо, один журнал, одна газета, одна посылка, одна бандероль и т. п.

**Воспитатель.** Что лежит в среднем мешочке с цифрой 2?

Дошкольники отвечают по аналогии, согласовывая существительное с числительным.

• Например: два письма, два журнала, две газеты, две посылки, две бандероли и пр.

**Воспитатель.** Как вы думаете, что находится в самом большом мешочке с цифрой 5?

Дошкольники согласовывают существительные с числительным «пять».

• Например: пять писем, пять журналов, пять газет, пять посылок, пять бандеролей и пр.

**Вариант 2. Игровые действия:** научить дошкольников правильно употреблять существительные в падежных формах.

Дети стоят вокруг стола, на котором лежат письмо, журнал и газета.

**Воспитатель.** Что лежит на столе? (Письмо, журнал, газета.)

По очереди воспитатель убирает предметы, ребята в это время отворачиваются, чтобы не видеть, какого предмета не стало.

**Воспитатель.** Нет чего? (Письма, журнала, газеты.)

Затем предметы возвращаются на место.

**Воспитатель.** Мы обрадовались чему? (Письму, журналу, газете.)

— Мы удивлены чем? (Письмом, журналом, газетой.)

— Мы расскажем о чем? (О письме, о журнале, о газете.)



#### 4. Игра «На почте»

*Цель:* формировать у детей умение образовывать повелительную форму глаголов, образовывать видовые пары глаголов.

**Вариант 1. Игровые действия:** правильно изменять глаголы, образуя повелительную форму, видовые пары глаголов.

Воспитатель предлагает детям изменить слово так, чтобы в новом варианте слышалось требование.

• Например: писать — пиши, читать — читай, смотреть — смотри, отправить — отправь, получить — получи.

Далее воспитатель предлагает детям изменить слово (*глагол*) так, чтобы оно сначала отвечало на вопрос «что делает?», а потом «что сделал?».

• Например: Аня напишет бабушке письмо, а Коля уже... (*написал*).

• Папа читает газету, а мама уже... (*прочитала*).

Если дети хорошо справляются с заданием, его можно усложнить, предложив три глагола в разных временах.

Например: напишу — пишу — написал.

В результате ответ дошкольника должен иметь следующий вид: «Оля напишет письмо, я пишу, а Коля уже написал».

• Читать — «Папа прочитает газету, я читаю, а мама уже прочитала».

• Смотреть — «Аня посмотрит журнал, я смотрю, а Ваня уже посмотрел».

• Отправлять — «Саша отправит посылку, я отправляю, а Маша уже отправила».

**Вариант 2. Игровые действия:** добавить недостающий фрагмент рассказа.

Воспитатель предлагает вниманию дошкольников рассказ, а они добавляют недостающие фрагменты.

В почтовом отделении собралось много людей: мужчина отправляет посылку, а женщина... (*уже отправила*); девушка получает бандероль, а парень... (*уже получил*). Один почтальон выписывает газеты, а второй... (*уже выписал*).

Молодая женщина сказала детям: «Аня, отправь бабушке письмо! Коля, посмотри журнал!», — а потом обратилась к почтальону. — Примите, пожалуйста, у меня посылку и выдайте денежный перевод».



#### 5. Игра «Телеграф»

*Цель:* учить детей проводить звуковой анализ слов; закреплять умение делить слова на слоги, называть первый звук в слове.

**Материал:** схемы слов «дом», «дым», «том», «дог» с рисунками; фишки разных цветов; указка.

**Вариант 1. Игровые действия:** решать игровые ситуации.

Педагог сообщает детям, что к ним пришла телеграмма, в которой «напечатано» только одно слово — «дом» (*показывает схему слова «дом» с рисунком*). Далее детям предлагаются задания.

1. Определить, сколько звуков в слове *дом*. (*Три*.)

2. Прочитать слово *дом* 2—3 раза.

3. Определить, какой первый звук в слове. (*[Д]*.) Отметить его фишкой. (*Дети ставят фишку в первую клеточку*.)

4. Определить, какой второй звук в слове. (*[О]*.) Поставить фишку на соответствующее место. (*Вторая клеточка*.) Выделить звук интонационно. (*Дом*.)

5. Определить, какой третий звук в слове. (*[М]*.) Обозначить его фишкой. (*Третья клеточка*.)

6. Повторно прочитать слово *дом* с помощью указки.

Далее воспитатель предлагает детям «перевоплотиться» в телеграфистов: взрослый называет двух- и трехсловные слова (*письмо, марка, почта, газета, телефон и т. д.*), а дети по очереди отхлопывают ладошками количество слогов в названном слове — «передают слово по телеграфу». После воспитатель уточняет, какой первый звук в обозначенном слове, например, в слове *письмо* и т. д.

**Вариант 2. Игровые действия:** выполнить сюжетные роли.

Вниманию детей предлагается 2 слова: например, одно из них — *дом*, а второе отличается от первого только один звук (*дым, том, дог*). Дети должны «передать телеграмму» — выполнить звуковой анализ второго слова. Дети «телеграфисты» исправляют в телеграмме ошибки — находят звук, которым отличается второе слово от слова *дом*, называют место этого звука в слове (*начало, середина, конец*), делают звуковой анализ этого слова (*дым, том, дог и т. д.*); сравнивают две схемы.



## 6. Упражнение «У меня зазвонил телефон»

**Цель:** закреплять навык правильного произношения, выразительного интонирования речи.

**Методические рекомендации:** чисто и правильно произносить стихотворную фразу, декламировать стихотворный текст по «цепочке».

**Материал:** сказка К. Чуковского «У меня зазвонил телефон».

**Воспитатель.** Все вы знаете веселые сказки К. Чуковского. Сегодня мы вспомним одну из них. А какую — попробуйте догадаться! Для этого вам нужно отгадать загадки.

***	***
Поверчу волшебный круг И меня услышит друг. (Телефон.)	Кружок дырявый поверчу И говорю, с кем захочу. (Телефон.)

***	***
Этот чудо-аппарат Донесет быстрее ветра Голос друга, даже если Друг — за сотни километров. (Телефон.)	Сперва зазвонит он Обычным звонком, Потом говорит Чьим-нибудь голоском. (Телефон.)

— Повторяйте за мной текст каждой загадки, но в разном темпе.

— Итак, сегодня мы поговорим о сказке К. Чуковского «Телефон», вспомним несколько отрывков из нее. Только в каждом из них слова автора будем проговаривать с разной интонацией.

\*\*\*

[С], [Ш] (медленно)  
У меня зазвонил телефон.  
— Кто говорит?  
— Слон.  
— Откуда?  
— От верблюда.  
— Что вам надо?  
— Шоколада.  
— Для кого?  
— Для сына моего.  
— А много ли прислать?  
— Да пудов этак пять или шесть:  
Больше ему не съесть,  
Он у меня еще маленький.

[Ж], [Ш] (плавно)  
А потом позвонил крокодил  
И со слезами просил:  
— Мой милый, хороший,  
Пришли мне колоши,  
И мне, и жене, и Тотоше...  
Мы ждем не дождемся,  
Когда же ты снова пришлешь  
К нашему ужину дюжину  
Новых и сладких калош!

[Р] (сердито)  
А вчера поутру  
Кенгуру:  
— Не это ли квартира  
Мойдодыра?  
А я рассердился  
Да как заорю:  
— Это чужая квартира!!!

[Р] (испуганно)  
А потом позвонила свинья:  
— Приплите ко мне соловья.  
Мы сегодня вдвоем  
С соловьем  
Чудесную песню споем.  
— Нет, нет! Соловей  
Не поет для свиней!  
Позови-ка ты лучше ворону.  
(К. Чуковский.)



## 7. Игра «Потому что...»

**Цель:** помочь детям выявлять и выразить в речи причинно-следственные связи, способствуя овладению элементарными умениями вести рассуждения.

**Материал:** мяч; предметы, связанные с профессиями работников связи (телефон, газета, журнал, письмо и т. д.); сюжетные картинки на тему «Почта».

**Вариант 1. Игровые действия:** составить предложения-рассуждения.

Воспитатель предлагает вниманию детей словосочетания, демонстрируя соответствующие предметы (или их изображения на иллюстрациях). Детям необходимо использовать данное словосочетание составить предложения, в котором задействована конструкция «потому что...».

- Письмо не принесли, потому что... (неправильно написали адрес на конверте).
- Газету не выписали, потому что... (отделение связи было закрыто).
- Журнал не принесли, потому что... (его не выписали). И т. д.

**Вариант 2. Игровые действия:** передавать мяч друг другу, совместно составляя рассказ с элементами рассуждения.

Воспитатель предлагает детям составить рассказ на тему «Почта», используя в предложениях конструкцию «потому что...».

(Один ребенок придумывает 1—2 предложения и передает мяч другому участнику игры, который также придумывает свои предложения.)

• Например. Вечером на почте много людей, потому что они возвращаются с работы и заходят в отделение связи. Люди заходят на почту, потому что им нужно заплатить за телефон или получить денежный перевод. Обычно на почте работает несколько человек, потому что нужно, чтобы не было очередей. Почтальон не принял посылку, потому что в отделении не было ящика нужного размера. Почтальон не доставил корреспонденцию адресатам, потому что машина с почтой задержалась в пути. В отделении связи все ведут себя спокойно, потому что уважают труд работников почты.

В качестве помощи при составлении предложений дошкольникам можно предложить рассмотреть сюжетные картинки по теме игры.



## 8. Игра «Связь»

*Цель:* продолжать формировать связную речь при составлении повествовательных предложений с опорой на одну или несколько сюжетных картинок.

*Материал:* предметы (телефон, телеграмма, газета, журнал, письмо и т. д.); серии сюжетных картинок на тему «Почта».

**Вариант 1. Игровые действия:** дети соотносят предметы и действия, которые можно выполнить с их помощью.

Педагог предлагает детям подобрать к каждому предмету слова, обозначающие действия, которые можно с ним производить.

• Например: телефон — ... (*звонит, звенит звонок телефона, разговаривают по телефону, положили трубку телефона*); письмо — ... (*написали, отправили, доставили, получили, прочитали*).

**Вариант 2. Игровые действия:** рассмотреть сюжетные картинки, составить пары предложений с указанным словом.

Воспитатель предлагает детям составить два предложения с заданным словом.

Например: журнал — ... (*Мама выписала журнал. Почтальон положила журнал в почтовый ящик.*)

• Бандероль — ... (*Бабушка прислала бандероль. Папа пошел на почту и получил эту бандероль.*) И т. д.

**Вариант 3. Игровые действия:** рассмотреть серии сюжетных картинок.

Воспитатель предлагает вниманию детей серии сюжетных картинок по теме «Почта». Дети составляют рассказы-повествования с опорой на картинки.

• Например:

### Разговор по телефону

В квартире зазвонил телефон. К телефону подошла девочка и стала разговаривать. Закончив разговор, она положила трубку.

### Письмо подруге

Аня написала письмо своей подруге Тане. Письмо Аня положила в конверт, заклеила и опустила в почтовый ящик. Почтальон доставила письмо по указанному адресу. Таня прочитала письмо и обрадовалась.

### Путешествие газеты

Чтобы попасть к читателю, газета проходит долгий путь. Сначала ее печатают в типографии. Потом газету доставляют в почтовое отделение или киоск. В почтовом отделении почтальон сортирует газеты по адресам, а потом раскладывает их в почтовые ящики. А в киоске газету может купить любой человек.



## Тема: Республика Беларусь Знакомство с флагом и гербом

### 1. Игра «Скажи по-другому»

*Цель:* упражнять детей в подборе синонимов и антонимов к словам; пополнять словарь синонимов и антонимов.

*Материал:* мяч; иллюстрации с изображением разных городов Беларуси, пейзажей.

**Вариант 1. Игровые действия:** игра с мячом, придумать слова-синонимы.

Воспитатель. В этой игре я называю слово, а вы должны подобрать к этому слову похожее по смыслу слово.

- Беречь (*природу*) — сохранять, щадить, оберегать, хранить.
- Большой (*завод*) — огромный, крупный, громадный, гигантский.
- Высотный (*дом*) — многоэтажный.
- Добывать (*нефть*) — качать.
- Ехать — мчаться, гнать, нестись.
- Знаменитый (*человек*) — известный, прославленный, популярный.
- Прекрасный (*парк*) — красивый, изумительный.
- Родина — Отечество, Отчизна.
- Современный (*зал*) — новый, модернизированный.
- Старинный (*дворец*) — древний.

**Вариант 2. «Скажи наоборот».**

**Игровые действия:** ловить мяч, придумывать слова-антонимы. Воспитатель называет слово и бросает мяч ребенку, тот в свою очередь должен назвать слово противоположное по значению названному педагогом.

- Большой (*город*) — маленький, крохотный, небольшой.
- Высокий (*кран*) — низкий.
- Глубокий (*канал*) — мелкий.
- Древний (*замок*) — современный, новый.
- Загрязнять (*речку*) — очищать.
- Интересный (*случай*) — скучный.
- Красивый (*вид*) — безобразный, уродливый, неопрятный.
- Молодой (*человек*) — пожилой, старый.
- Разрушать (*дом*) — строить, восстанавливать.
- Огромный (*магазин*) — маленький, крохотный.
- Отчизна — чужбина.





## 2. Игра «Экскурсия по республике»

**Цель:** активизировать в речи слова-предметы, слова-признаки, слова-действия по теме.

**Материал:** иллюстрации с изображением различных городов Республики Беларусь, природных пейзажей.

**Вариант 1. Игровые действия:** подобрать слова-определения к заданному слову.

**Воспитатель.** Ребята, сегодня у нас в гостях мальчик Ваня. Он живет в другой стране и ничего не знает о нашей республике. Давайте расскажем ему о ней.

- Беларусь (*какая?*) — красивая, современная, процветающая и т. д.
- Белорусы (*какие?*) — трудолюбивые, заботливые, доброжелательные, терпеливые, умелые и т. д.
- Наш город (*какой?*) — красивый, зеленый, чистый, холмистый, шумный, многолюдный и т. д.

**Вариант 2. Игровые действия:** найти и объяснить несоответствия в высказываниях.

**Воспитатель.** Помогите мне выбрать только те предложения, которые соответствуют реальному положению вещей.

- Столица Беларуси — город Гомель. (*Минск.*)
- Самое большое озеро Беларуси — Белое. (*Нарочь.*)
- На флаге Беларуси — красный и белый цвет. (*Красный, зеленый, белый.*)
- В Беларуси все разговаривают на английском языке. (*Белорусский и русский языки.*)
- В лесах Беларуси водится много животных: медведи, волки, жирафы, антилопы. (*Медведи, волки, зайцы, лисы и др.*)
- Самая большая река Беларуси — Волга. (*Днепр.*)
- Знаменитая марка белорусской бытовой техники — «Морозко». (*«Атлант».*)
- В Беларуси четыре областных города. (*Шесть.*)
- Первый космонавт Беларуси — Юрий Гагарин. (*Петр Климук.*)



## 3. Игра «Мой город»

**Цель:** упражнять детей в согласовании имен существительных и имен прилагательных в роде, числе, падеже; в образовании множественного числа имен существительных и прилагательных.

**Материал:** иллюстрации с изображением городских пейзажей; мяч.

**Вариант 1. Игровые действия:** закончить предложение словом *город*, употребив его в правильной форме.

**Воспитатель.** Ребята, к нам пришло удивительное письмо: предложения в нем не закончены, зато есть картинка с изображением городского пейзажа. Догадайтесь, для чего эта картинка. (*Предположения детей.*) Тогда давайте попробуем закончить эти предложения, добавляя слово *город* в правильной форме.

- Я люблю свой славный... (*город*).
- Из-за тумана не видно красивого... (*города*).
- Я скучаю по своему родному... (*городу*).
- Мы украшаем наш славный... (*город*).
- Мы гордимся своим прекрасным... (*городом*).
- Я могу долго рассказывать о своем... (*городе*).
- А теперь добавим слова *белорусская, белорусский, белорусские*.
- Минск — ... (*белорусский*) город.
- Наша природа... (*белорусская*).
- Наши сказки... (*белорусские*).
- Национальный костюм... (*белорусский*).
- Наш язык — ... (*белорусский*). И т. д.

**Вариант 2. Игровые действия:** ловить мяч, видоизменять словосочетания согласно оговоренным условиям.

**Воспитатель.** Ребята, я буду бросать мяч каждому из вас по очереди, а ваша задача — поймать его и выполнить задание: нужно говорить о предметах и явлениях, как будто их много.

- Красивый город — ... (*красивые города*).
- Широкая река — ... (*широкие реки*).
- Глубокое озеро — ... (*глубокие озера*).
- Зеленый лес — ... (*зеленые леса*).
- Цветущий луг — ... (*цветущие луга*).
- Поющая птица — ... (*поющие птицы*).



#### 4. Игра «Скажи красиво о Беларуси»

**Цель:** упражнять в умении дополнять предложения; упражнять в установлении причинно-следственных связей; составлять предложения с использованием двух разных картинок.

**Материал:** иллюстрации с изображениями различных городов Республики Беларусь, природных пейзажей.

**Вариант 1. Игровые действия:** дополнить предложения, подобрать слова-определения.

**Воспитатель.** Ребята, наша страна очень красивая, в ней много озер, рек. Я люблю нашу страну.

А теперь расскажите мне, как вы любите свою страну. Помогут вам в этом предложения, которые нужно дополнить.

- Я рад, что живу в Республике Беларусь, потому что...
- Я люблю свою страну за то, что...
- Города страны становятся красивее, потому что...
- Мне нравится отдыхать в Беларуси, потому что...
- Я люблю свой народ за то, что...
- Мне нравится белорусский язык за то, что...
- Я горжусь тем, что Беларусь...
- Я уверена, что Беларусь...

**Вариант 2. Игровые действия:** подобрать две картинки, составить на их основе предложения.

**Воспитатель.** Я приготовила для вас необычное задание: вам нужно рассказать о нашей стране, опираясь на картинки, иллюстрации.

У меня есть картинки с изображением трактора и поля. Рассмотрите их, пожалуйста. А теперь придумайте предложение, в котором бы упоминалось о Беларуси, тракторе, поле одновременно. (*Белорусские тракторы пахут колхозные поля.*)

Каждый ребенок должен придумать не менее двух-трех предложений.

В конце игры можно прочесть стихотворение.

\* \* \*

Надо всю землю пролети:  
Есть на свете различные страны,  
Но такой, как у нас, не найти.  
Глубоки наши светлые воды,  
Широка и привольна земля.  
И гремят, не смолкая заводы,  
И шумят, расцветая поля.

(*М. Исаковский.*)



#### 5. Упражнение «Моя Беларусь»

**Цель:** развивать умение изменять силу голоса, интонацию, в зависимости от содержания высказывания; закреплять навыки правильного звукопроизношения.

**Игровые действия:** чисто и правильно произносить стихотворные фразы хором и по одному, с разной интонацией.

**Восторженно.**

\* \* \*

Небо чистое и глубокое  
И березовый тихий рай —  
Беларусь моя синеокая,  
Беларусь моя — родной край!

(*В. Каризна.*)

**Вопросительно.**

\* \* \*

Здесь домов вокруг так много,  
Много улиц, площадей,  
И отдельные дороги  
Для машин и для людей.  
Кто ответит мне, друзья,  
Где живу сегодня я?

**Плавно.**

\* \* \*

Как прекрасен рассвет в этой пуще,  
Когда солнце, сырое на вид,  
Разгораясь все пуще и пуще,  
Меж стволов в поднебесье летит.

(*А. Решетников.*)

**Гордо.**

\* \* \*

Надо всю землю пролети:  
Есть на свете различные страны,  
Но такой, как у нас, не найти.  
Глубоки наши светлые воды,  
Широка и привольна земля.  
И гремят, не смолкая заводы,  
И шумят, расцветая поля.

(*М. Исаковский.*)



## 6. Игра «Веселые звуки»

**Цель:** упражнять детей называть первый и последний звуки в слове, подбирать на последний звук первого слова второе слово, называть слова на заданный звук.

**Материал:** игрушка Буратино.

**Вариант 1. Игровые действия:** называть слова только на заданный звук.

**Воспитатель.** Ребята, я предлагаю вам поиграть в игру, в которой вы должны отвечать на мои вопросы, подбирая слова на выбранную вами букву.

• Например: Андрей выбрал букву «м».

— Как тебя зовут? (*Миша.*)

— Откуда ты приехал? (*Из Минска.*)

— На чем ты ехал? (*На машине.*)

— Что ты видел? (*Мост.*)

Если ребенок ошибается, то выполняет любое танцевальное движение, а затем продолжает игру.

**Вариант 2. Игровые действия:** назвать первый и последний звуки в слове.

**Воспитатель.** Ребята, Буратино скоро пойдет в школу, а сегодня пришел к нам на занятие, чтобы научиться узнавать в словах первый звук. Главное условие: звуки нужно произносить громко и отчетливо.

• **Слова:** мама, папа, Беларусь, Родина, река, лес, цветы, небо, имена детей из группы.

**Воспитатель.** А теперь назовите последний звук в каждом слове.

• **Слова:** флаг, герб, гимн, дом, клевер, рожь, луч, орнамент.

**Вариант 3. Игровые действия:** подобрать слова, начинающиеся со звука, которым оканчивается предыдущее слово.

**Воспитатель.** Сейчас мы проведем командную игру, для этого нужны две команды. (*Дети делятся на команды.*)

Игроки из первой команды называют слово, а игроки другой должны подобрать новое слово, начинающееся с того звука, на который заканчивается слово, названное детьми из первой команды.

• Например: ценок → кот → трава → арбуз → забор → Родина → август → транспорт. И т. д.

Воспитатель обращает внимание на согласный звук, которым заканчивается слово — твердый он или мягкий.



## 7. Упражнение «Нарисуем картинку словами»

**Цель:** развивать связную речь, воображение, умение правильно использовать в описании подобранные слова по смыслу, образные выражения.

**Игровые действия:** рассказать по представлению, о чем стихотворное произведение.

**Воспитатель.** Ребята, я хочу предложить поиграть в игру-преображение: сегодня вы побудете в роли необыкновенных художников, которые рисуют не красками и карандашами, а словами. Я прочту вам стихотворения, посвященные нашей Беларуси, природе, а вы закройте глаза и попробуйте представить эти образы. Потом опишите все то, что нарисовало ваше воображение, причем так, чтобы все смогли «увидеть» вашу картину.

\* \* \*

Мы хотим, чтоб птицы пели,  
Чтоб вокруг леса шумели,  
Чтобы были голубыми небеса,  
Чтобы речка серебрилась,  
Чтобы бабочка резвилась  
И была на ягодах роса!  
(*Е. Карганова.*)

\* \* \*

Я шагаю по лужайке —  
Великан в трусах и майке —  
Сверху ясно мне видна  
Вся Зеленая страна.  
Вот улитка — добрый гномик —  
На себе таскает домик.  
Вот квартира для жука —  
Дверка старого пенька.  
Вот стоит высотный дом,  
Муравьи хлопочут в нем.  
Вот цветок ромашки —  
В нем живут букашки.  
(*Е. Серова.*)

\* \* \*

Край зеленый —  
Беловежье!  
Тишь лесная,  
Воздух свежий.  
Ты стоишь перед глазами  
Со своими чудесами,  
Полон дивной красоты —  
Людам счастье даришь ты.  
(*Е. Лукиша.*)



## 8. Игра «Наш дом — Беларусь»

**Цель:** развивать связную речь, умение самостоятельно составлять рассказ-описание по иллюстрации, представлению.

**Материал:** открытки, фотографии, иллюстрации с видами города Минска (другого города).

**Вариант 1. Игровые действия:** описать иллюстрации с видами Минска (родного города); отгадать по описанию часть города (здание, сооружение).

**Воспитатель.** В наш город приезжает много гостей. Многие хотят познакомиться с достопримечательностями нашей столицы. Но без человека, который хорошо знает город, это трудно выполнимая задача. Поэтому давайте потренируемся выполнять обязанности гида.

**Гид** — это человек, который сопровождает гостей, знакомит их с интересными значимыми местами города, умеет рассказать о них что-либо запоминающееся, необычное.

Итак, пусть каждый из вас побудет в роли гида; покажет и расскажет об одной достопримечательности нашего города. А тот из «экскурсантов», кто первым догадается, о чем идет речь, получит изображение описываемого объекта в подарок.

• Например: «Это здание находится в центре города. Оно очень красивое, высокое, построено недавно. В нем всегда много народа. Люди приходят туда, чтобы отправиться в поездку». (Вокзал.)

Игра продолжается до тех пор, пока каждый ребенок не побудет в роли гида.

**Вариант 2. «Путешествуем по Беларуси».**

**Игровые действия:** описать по представлению любое достопримечательное место Беларуси, не называя его.

**Воспитатель.** Давайте отправимся в виртуальное, то есть воображаемое путешествие по нашей стране. Пусть каждый из вас расскажет нам о любом уголке нашей Родины, а мы попробуем определить, о чем идет речь. Ваш рассказ должен быть ярким, красочным, как будто вы рисуете красками.



## Тема: День защитника Отечества Мужские профессии

### 1. Игра «Назови профессию»

**Цель:** активизировать употребление в речи слов, обозначающих названия строительных и рабочих профессий; обогащать словарь детей новыми словами.

**Материал:** сюжетные картинки из серии «Мы строим дом»; мяч.

**Вариант 1. Игровые действия:** рассмотреть сюжетные картинки, вести диалог со взрослым.

Воспитатель рассматривает сюжетные картинки вместе с детьми, ребята называют профессии, которые им знакомы. Педагог предлагает найти и назвать профессии людей, отвечая на вопрос: «Кто что делает?».

**Воспитатель.** Кто водит грузовик? (Водитель.)

— Кто работает на бульдозере? (Бульдозерист.)

— Кто управляет экскаватором? (Экскаваторщик.)

— Кто ставит стекло? (Стекольщик.)

— Кто управляет краном? (Крановщик.)

— Кто кроет крышу? (Кровельщик.)

**Вариант 2. Игровые действия:** выполнить словесные инструкции воспитателя.

По аналогии с предыдущим вариантом игры дети называют рабочие профессии, но не спираясь на наглядность, а образовывая слова по смыслу.

Например: станки налаживает... (наладчик).

• Станки ремонтирует... (ремонтник).

• Станки собирает... (сборщик).

• Детали штампует... (штамповщик).

• Детали шлифует... (шлифовщик).

• Детали сваривает... (сварщик).

**Вариант 3. Игровые действия:** игра с мячом.

Педагог предлагает детям образовать название профессии от заданного слова или словосочетания, называет это слово и бросает мяч ребенку, а тот в ответ называет профессию и возвращает мяч взрослому.

• Например: налаживает — наладчик, водит грузовик — водитель, ремонтирует — ремонтник, ровняет площадку — бульдозерист, штампует — штамповщик, роет котлован — экскаваторщик, шлифует — шлифовщик, ставит стекло — стекольщик, сваривает металлические детали — сварщик, управляет краном — крановщик, собирает станки — сборщик, кроет крышу — кровельщик и т. д.



## 2. Игра «Кто где служит?»

**Цель:** совершенствовать умение правильно употреблять в речи пространственные предлоги.

**Материал:** мяч; предметные и сюжетные картинки (вариант 2, 3).

**Вариант 1. Игровые действия:** игра с мячом.

Воспитатель бросает мяч ребенку, тот отвечает на поставленный вопрос и возвращает мяч педагогу.

**Воспитатель.** Где служит пограничник? (*На границе.*)

— Кто прыгает из самолета с парашютом? (*Десантник.*)

— Откуда взлетает самолет? (*С аэродрома.*)

— Кто служит на подводке? (*Подводники.*) И т. д.

**Вариант 2. Игровые действия:** дети подбирают пару к картинкам, выбранным педагогом, и заканчивают начатые им предложения.

• Например, воспитатель показывает картинку с изображением танкиста, затем говорит: «Выходит», — а ребенок подбирает картинку с изображением танка и продолжает: «Из танка». В итоге получается предложение: «Танкист выходит из танка».

Ребенок может сам найти пару картинок и составить предложение самостоятельно или с помощью воспитателя.

- (*Пограничник*) служит на (*границе*).
- (*Десантник*) спускается на (*парашюте*).
- (*Летчик*) летает на (*самолете*).
- (*Подводка*) плавает под (*водой*).
- (*Моряк*) плавает на (*корабле*).

**Вариант 3. Игровые действия:** составить рассказ с опорой на картинку.

Вниманию детей предлагается набор сюжетных и предметных картинок, с опорой на которые они составляют рассказ.

Например: (*Солдаты*) служат нашей Родине.

- (*Пограничники*) охраняют Родину на (*границе*).
- (*Летчики*) защищают ее в (*небе*).
- (*Моряки*) берегут рубежи на (*море*).
- (*Подводники*) следят за порядком под (*водой*).



## 3. Игра «Защитники Родины»

**Цель:** формировать грамматический строй речи (умение употреблять имена существительные в различных падежах, во множественном числе); закрепить представление детей о военных профессиях.

**Материал:** сюжетные картинки, посвященные службе представителей военных профессий (вариант 1); парные картинки (вариант 2).

**Вариант 1. Игровые действия:** рассмотреть сюжетные картинки. Воспитатель предлагает вниманию детей сюжетные картинки, просит закончить предложения.

- Самолетом управляет кто? (*Летчик.*)
- На корабле плавает кто? (*Моряк.*)
- Танком управляет кто? (*Танкист.*)
- На границе служит кто? (*Пограничник.*)
- С парашютом прыгает кто? (*Десантник.*)
- Подводной лодкой управляет кто? (*Подводник.*)

**Вариант 2. Игровые действия:** найти подходящие по смыслу пары картинок.

Вниманию детей предлагаются пары картинок: танк — танкист, корабль — моряк, парашют — десантник, собака — пограничник, самолет — летчик и т. д. Картинки разделены на две группы: I — предметы, окружающие людей военных профессий, II — картинки с изображением представителей военных профессий. Дети находят пары картинок и отвечают на вопрос воспитателя: «Кому это нужно?».

- Танк нужен кому? (*Танкисту.*)
- Собака нужна кому? (*Пограничнику.*)
- Парашют нужен кому? (*Десантнику.*) И т. д.

**Вариант 3. Игровые действия:** игра с мячом.

Воспитатель бросает мяч ребенку и задает вопрос, тот отвечает на него и возвращает мяч педагогу.

**Воспитатель.** На границе служит один пограничник? (*Нет, на границе служит много пограничников.*)

— В армии служит один десантник? (*Нет, в армии служит много десантников.*)

— На корабле плавает один моряк? (*Нет, на корабле плавают много моряков.*) И т. д.



#### 4. Игра «Кто что делает?»

**Цель:** формировать у детей представление о слоговом строении слова, составе предложения.

**Материал:** сюжетные картинки, посвященные службе представителей военных профессий.

**Вариант 1. Игровые действия:** разобрать содержание сюжетных картинок, составить предложения, определить количество слогов в словах и слов в предложении.

Внимание детей предлагаются сюжетные картинки («Летчик летит на самолете», «Моряк плавает на корабле», «Десантник спускается на парашюте» и т. п.), один из дошкольников (по желанию) выбирает картинку, а воспитатель дает по ней ряд заданий. Играют по очереди все дети.

• Например: сюжетная картинка «Летчик летит на самолете».

**Задание 1.** Назвать каждый предмет, изображенный на картинке.

**Воспитатель.** Что ты видишь на картинке? (Летчика, небо, самолет.)

**Задание 2.** Определить хлопками, сколько слогов в каждом слове. (Лет-чик — 2 слога, не-бо — 2 слога, са-мо-лет — 3 слога).

**Задание 3.** Составить предложение. Определить количество слов в предложении. (Летчик летит на самолете. В предложении 4 слова: 3 длинных и 1 короткое.)

**Задание 4.** Найти «лишнее» слово — самое длинное (самое короткое). («Самолет» — самое длинное слово; «и» — самое короткое.)

Составляя предложения, ребенок прибегает к помощи воспитателя при подборе «окошек», соответствующих количеству слов в предложении.

**Вариант 2. Игровые действия:** подобрать слова, составить предложения в соответствии со схемами.

**Задание 1.** Подобрать слова к схемам: 2 слога (небо, море); 3 слога (граница, парашют); 4 слога (пограничник).

**Задание 2.** Составить предложение по схеме «длинное — длинное — короткое — длинное слово». (Моряк плавает на корабле. Летчик летает на самолете.)



#### 5. Игра «Рабочие профессии»

**Цель:** готовить детей к усвоению правильного произношения свистящих и шипящих звуков [щ], [ш], [с]; содействовать их дифференциации.

**Материал:** предметные картинки (крыша, стекло, стена, станок, доска, шапка), сюжетные картинки по содержанию чистоговорок.

**Вариант 1. Игровые действия:** проговорить чистоговорки и навания предметов с дифференциацией звуков [ш], [щ], [с].

Дети рассматривают изображенные предметы, называют их, четко проговаривая звуки, выделяя их голосом (дифференцируя их): крыш-и-ша, с-с-стекло, с-с-стена, с-с-станок, дос-с-ска, ш-ш-шапка и т. п.).

• Щик-щик — крышу кроет кровельщик.

• Щик-щик — стекло ставит стекольщик.

• Стекло стеклит стекольщик.

**Вариант 2. Игровые действия:** проговорить чистоговорки, дифференцируя звуки в словах.

• Щик-щик — выводит стены каменщик.

• Щик-щик — на кране крановщик.

• Штамповщик штампует.

• Сваривает сварщик, собирает сборщик.

Предложить детям ответить на вопросы, при этом в ответах дифференцируются звуки [щ], [ш], [с].

**Воспитатель.** Что нужно стекольщику? (С-с-стекло.)

— Где работает кровельщик? (На крыш-и-ше.) И. т. п.

**Вариант 3. Игровые действия:** подобрать сюжетные картинки с учетом поставленного воспитателем вопроса.

**Воспитатель.** Кто работает на заводе? (На заводе работают штамповщики, шлифовщики, сварщики, сборщики. (Демонстрация соответствующих картинок.))

**Воспитатель.** Кто работает на стройке? (На стройке работают экскаваторщики, стекольщики, крановщики, кровельщики. (Картинки.))

**Воспитатель.** Что делают рабочие на заводе? (Штамповщик штампует детали. Шлифовщик шлифует детали. Сварщик сваривает детали. Сборщик собирает станки. (Картинки.))

**Воспитатель.** Что делают рабочие на стройке? (Экскаваторщик роет котлован. Стекольщик стеклит окна. Крановщик работает на кране. Кровельщик кроет крышу. (Картинки.))



## 6. Игра «Найди ошибку»

*Цель: продолжать формировать у детей связную речь; развивать навыки объяснительной связной речи, мышления, внимания.*

*Материал: мяч; парные предметные картинки (вариант 3); сюжетные картинки (вариант 2).*

**Вариант 1. Игровые действия:** рассмотреть сюжетные картинки, определить, что в них неправильно.

Вниманию детей предлагаются сюжетные картинки с заведомо неправильным сюжетом (*танкист спускается на парашюте, моряк управляет танком и т. д.*). Ребенок выбирает по одной картинке, рассматривает ее, определяет несоответствие и исправляет ошибку.

- Например: сюжетная картинка «Моряк управляет танком».

**Воспитатель.** В чем ошибся художник? (*Моряк плавает на корабле, а танком управляет танкист.*)

**Вариант 2. Игровые действия:** исправить «ошибки» воспитателя, игра с мячом.

Воспитатель намеренно допускает в высказывании ошибку, бросает мяч ребенку, тот исправит ее, после чего возвращает мяч педагогу.

**Воспитатель.** Танком управляет минер. (*Нет, минер ставит мины. А танком должен управлять танкист.*)

— Связист ставит мины. (*Нет, связист обеспечивает связь. А мины ставит минер.*) И т. д.

**Вариант 3. Игровые действия:** рассмотреть парные картинки, подобрать к ним вторую.

Вниманию детей предлагаются пары картинок, подобранных неправильно: танк — десантник, моряк — самолет, парашют — минер и т. д. Дошкольники должны найти ошибку и исправить ее, правильно подобрав пару картинок.

- Например: моряк — корабль, летчик — самолет. (*Моряк плавает на корабле, поэтому подойдет картинка с изображением корабля, а самолетом управляет летчик, поэтому нужна картинка с изображением летчика. Значит, нужны пары картинок: моряк — корабль, летчик — самолет.*)



## 7. Игра «Строительная площадка»

*Цель: формировать навыки составления описательного рассказа; побуждать, рассказывая по рисунку, дописывать события, предшествующие изображенному, а также те, которые могут произойти по прошествии некоторого времени.*

*Материал: сюжетные картинки с изображением этапов строительства дома: бульдозер ровняет землю, экскаватор роет котлован, каменщики укладывают кирпичную стену и т. д.*

**Вариант 1. Игровые действия:** рассмотреть сюжетные картинки, придумать последующие действия.

Вниманию детей предлагаются по две сюжетные картинки, изображающие этапы строительства дома. Ребенок должен определить, в какой последовательности проходят изображенные этапы, а также то, какой этап будет следующий.

Например: 1 картинка — «Экскаватор роет котлован».

- 2 картинка — «Бульдозер ровняет землю на стройке».

**Ребенок.** Сначала бульдозер ровняет землю, потом экскаватор роет котлован, а затем грузовики привезут на стройку строительные материалы.

**Вариант 2. Игровые действия:** рассмотреть сложные картинки, придумать предшествующие события.

Например: 1 картинка — «Жильцы вселяются в новый дом».

- 2 картинка — «Маляры красят стены».

**Ребенок.** Сначала штукатуры выравнивают стены, затем маляры все красят, и только потом жильцы вселяются в новый дом.

**Вариант 3. Игровые действия:** рассмотреть сюжетную картинку, придумать предшествующие и последующие события.

Вниманию дошкольников предлагается одна из сюжетных картинок по теме игры, один из детей описывает картинку, придумывает предшествующие и последующие события.

- Например: картинка «Бетонщик мешает бетон».

**Ребенок.** На картинке изображен бетонщик, который в бетономешалке мешает бетон. Но сначала на стройку водители грузовиков привезли оборудование для замешивания бетона. А когда раствор будет готов, каменщики приступят к возведению кирпичных стен.

## 8. Игра «Кому что нужно?»

**Цель:** содействовать формированию отдельных видовых понятий, навыков употребления в самостоятельной речи некоторых обобщающих слов.

**Материал:** иллюстрации с изображением головных уборов военной формы различных видов войск; картинки с изображением военной техники.

**Вариант 1. Игровые действия:** «перевоплотиться» в другого человека.

**Воспитатель.** Ребята, вы все видели военных. Скажите, что в их облике самое характерное. (Они ходят в военной форме.) Рассмотрите иллюстрации, на них изображены головные уборы военной формы различных родов войск.

— Что изображено на фотографиях? (Головные уборы.)

Далее воспитатель вместе с детьми определяет, какому роду войск принадлежит тот или иной вид головного убора: бескозырка — морякам, шлем — танкистам и т. д.

Кроме того, воспитатель дает краткую информацию о данном головном уборе, задает вопрос: «Как называется этот головной убор? Кто его носит?». И т. п.

По окончании беседы воспитатель предлагает дошкольникам «перевоплотиться» в военного какого-либо рода войск, подобрать соответствующий головной убор и представиться.

Например: «Я взял бескозырку, потому что я — моряк».

• «Я — танкист, я взял шлем». И т. д.

**Вариант 2. Игровые действия:** классифицировать картинки по назначению.

На картинках изображена военная техника. Дети называют, что изображено, каким войскам она принадлежит. (Это танк, он нужен танкистам.)

Воспитатель предлагает детям отобрать картинки по их назначению и назвать их обобщающим словом.

• Например: автомат, пистолет, винтовка — это оружие; танк, вертолет, ракета, пушка — это военная техника.

**Вариант 3. Игровые действия:** подобрать пары картинок.

Детям предлагаются картинки с изображением представителей военных профессий, им необходимо дополнительно подобрать 2 картинки с соответствующим головным убором и с изображением военной техники.

• Например: летчик — шлем, самолет или вертолет; моряк — бескозырка, корабль и т. д.

После выполнения задания воспитатель спрашивает у ребенка, почему именно эти изображения он выбрал, к чему они относятся. (Шлем — головной убор, самолет или вертолет — военная техника — все это нужно летчикам).

## Тема: День 8 Марта Женские профессии

### 1. Игра «Женские профессии»

**Цель:** ввести в активный словарь дошкольника слова, обозначающие названия женских профессий; продолжать учить отгадывать загадки, соотносить описание действий человека с названием профессии.

**Материал:** текст стихотворения С. Михалкова; предметные картинки с изображением людей различных профессий.

**Вариант 1. Игровые действия:** выбрать из стихотворения слова, обозначающие названия женских профессий, объяснить, чем занимаются люди данных профессий.

**Воспитатель.** Послушайте отрывок из стихотворения «А что у вас?». О каких профессиях в нем говорится?

\* \* \*

...Галка села на заборе,  
Кот забрался на чердак.  
И сказал ребятам Боря  
Просто так...

— А у нас огонь погас —  
Это раз.  
Грузовик привез дрова —  
Это два.

А в-четвертых, наша мама  
Отправляется в полет,  
Потому что наша мама  
Называется — пилот!

С лесенки ответил Вова:  
— Мама — летчик?  
Что ж такого!

Вот у Коли, например,  
Мама — милиционер.  
А у Толи и у Веры

Обе мамы — инженеры!  
А у Лёвы мама — повар!  
Мама-летчик?  
Что ж такого?

— Всех важней, — сказала Ната, —  
Мама — вагоновожатый...

И спросила Нина тихо:  
— Разве плохо быть портнихой?

Кто трусы ребятам шьет?  
Ну, конечно, не пилот!  
Летчик водит самолеты —  
Это очень хорошо.

Повар делает компоты —  
Это тоже хорошо.

Доктор лечит нас от кори,  
Есть учительница в школе.  
Мама разные нужны!

Мама разные важны!  
(С. Михалков.)

— Чем занимаются люди этих профессий?

• Летчик — летает на самолете, перевозит людей и грузы.

• Милиционер — ...

• Инженер — ... И т. д.

**Вариант 2. Игровые действия:** определить, о каких профессиях идет речь, ориентируясь по названиям предметов, необходимых для данных профессий.

• Кастрюля, ложка, нож, борщ, половник, фартук — ... (повар).

• Нитка, иголка, ткань, платье, ножницы — ... (портной).

• Краски, кисти, карандаши, картины — ... (художник). И т. д.





## 2. Игра «Кто скажет правильно?»

**Цель:** упражнять в умении заканчивать предложение, начато педагогом, находить неправильные предложения (высказывания), исправлять их.

**Материал:** картинки с изображением женщин различных профессий.

**Вариант 1. Игровые действия:** закончить предложение, ответить на вопросы «кем?», «где?».

Воспитатель рассказывает детям, что мамы трудятся не только дома, но и на работе, затем предлагает закончить предложения.

• Если мама лечит больных, значит, она работает... (*врачом в больнице*).

• Если мама учит детей, значит, она работает... (*учительницей в школе*).

• Если мама продает товары, значит, она работает... (*продавцом в магазине*).

• Если работа мамы связана с приготовлением пиццы, значит, она работает... (*поваром в ресторане*).

• Если мама разносит письма и газеты, значит, она работает... (*почтальоном на почте*).

• Если мама продает билеты в автобусе, значит, она работает... (*кондуктором в автобусе, троллейбусе*).

• Если мама шьет одежду, значит, она работает... (*швеей в ателье*).

Воспитатель предлагает выбрать картинки с изображением предметов, которые нужны людям этих профессий, назвать, что на них изображено.

**Вариант 2. Игровые действия:** исправить предложения, в которых дана ошибочная информация.

**Воспитатель.** Ребята, Незнайка учится в школе вместе с остальными коротышками, но у него не совсем получается с определением занятий людей разных профессий, а еще он неправильно составляет предложения. Исправьте его, пожалуйста.

• Парикмахер учит детей на школе.

• Продавец шьет на машинке.

• Учитель делает детям прически.

• Врач на магазине продает сыр.

• Портниха лечит на больнице больных. И т. д.



## 3. Игра «Что подарить маме?»

**Цель:** упражнять в образовании множественного числа существительных, правильном употреблении слов в родительном падеже; учить подбирать к словам определения.

**Материал:** предметные картинки с изображением различных подарков.

**Вариант 1. Игровые действия:** рассмотреть картинку, назвать то, что на ней изображено, образовать множественное число слов-названий; подобрать слова-признаки для данного изображения.

**Воспитатель.** Ребята, у меня в корзине есть картинки-подарки — подсказка для вас, что можно подарить маме на праздник. Вот посмотрите, это — шар. Как говорят когда их много? (*Много шаров.*)

— Какие шары? (*Синие, красные, зеленые.*)

— Как одним словом сказать о том, что все шары разного цвета? (*Разноцветные.*)

— Один цветок — много... (*цветов.*)

— Цветы какие? (*Красивые, разноцветные и т. д.*)

— Открытка... (*много*) открыток.

— Открытка какая? (*Бумажная, красочная и т. д.*)

— Конфета... (*много*) конфет.

— Конфета какая? (*Шоколадная, вкусная и т. д.*)

**Вариант 2. Цель:** упражнять в образовании имен существительных с суффиксом *-иц* и уменьшительно-ласкательными суффиксами.

**Игровые действия:** назвать слова по образцу.

**Воспитатель.** Посмотрите, к нам в гости пришли Гном и Великан. Они не знают, что подарить своим мамам. Маме Гнома можно подарить маленький подарок, а маме Великана — огромный.

Например: для моей мамы — цветок, у мамы Гнома — цветочек, у мамы Великана — цветочище.

• Конфета — конфетка — конфетище.

• Мимоза — мимозочка — мимозище.

• Торт — тортик — тортище.

• Карандаш — карандашик — карандашище и т. д.



#### 4. Игра «Веселый повар»

**Цель:** учить различать смысловые оттенки глаголов, находить в тексте слова-действия.

**Вариант 1. Игровые действия:** найти в стихотворении все слова-действия, придумать другие слова-действия с другим значением, используя найденные в тексте.

**Воспитатель.** Послушайте, пожалуйста, веселое стихотворение о поваре.

\* \* \*

Повар готовил обед,  
А тут отключили свет.  
Повар леща берет  
И опускает в компот.  
Бросает в котел поленья,  
В печку бросает варенье.  
Мешает компот кочережкой,  
Угли бьет поварешкой.  
Сахар сыплет в бульон,  
И очень доволен он.  
То-то был винегрет,  
Когда починили свет.

(О. Григорьев.)

— Назовите слова-действия (что делал повар). Из этих слов составьте новые, с другим значением.

Например: готовил — приготовил, заготовил;

- берет — наберет, приберет;
- бросает — набросает, забросает и т. д.

**Вариант 2.** Игра «Если бы...».

**Цель:** упражнять в использовании конструкции «если бы, то» с целью распространения, дополнения предложений.

**Материал:** картинки с изображением женщин различных профессий.

**Игровые действия:** начинать предложение словами «Если бы не было...», затем выбрать любую картинку, изображающую женщину той или иной профессии, продолжить предложение по смыслу.

**Воспитатель.** Как вы думаете, какая профессия самая важная? Давайте пофантазируем и представим, что было бы, если бы не было продавцов, учителей, уборщиц... Каждый из вас начнет свой рассказ со слов «Если бы не было...», а кого не было бы, вам подскажет картинка.

- Если бы не было продавцов, то...
- Если бы не было врачей, то... И т. д.



#### 5. Игра «Слушай звуки»

**Цель:** закреплять навык правильного звукопроизношения; упражнять в умении определять позицию звука в слове (в начале, середине, конце).

**Материал:** карточки с транскрипцией звуков [р], [р'].

**Вариант 1. Игровые действия:** внимательно слушать произносимые педагогом слова, а если в них есть звуки [р] или [р'], поднимать соответствующую карточку и сказать, где находится этот звук: в начале, середине или конце слова.

**Воспитатель.** Ребята, какой праздник отмечается в начале весны? (8 Марта.) Послушайте стихотворение, посвященное этому празднику. Если вы услышите звуки [р] или [р'], поднимите соответствующую карточку и объясните, где находится звук: в начале, в середине или в конце слова.

\* \* \*

Мама, бабушка, сестра —  
Все нарядные с утра.  
Принимают поздравления,  
Хоть у них не день рожденья.  
Каждой — праздничный подарок  
И букет — он очень ярок.  
А еще сюрприз их ждет —  
Испекли мы с папой торт,  
Перемыли всю посуду,  
Навели порядок всюду.  
Мы забыли слово лень —  
Вот что значит женский день.  
А сестра спросила нас:  
«Это будет каждый раз?».

(В. Нестеренко.)

**Вариант 2. Игровые действия:** подобрать слова с заданным звуком; определить позицию звука в слове (в начале, середине, конце).

**Воспитатель.** На праздник 8 Марта маме подарили много подарков.

• Например: папа подарил подарки, в названиях которых есть звук [ц].

— Какие подарки подарил папа? (Цветок, цепочку, кольцо.)

Дети называют слово, определяют, где находится заданный звук в слове.

- Дедушка подарил подарки, в названиях которых есть звук [к]. (Книгу, конфеты, картину, сок.)
- Сын подарил подарки, в названиях которых есть звуки [м], [м']. (Мимозу, мороженое.)



## 6. Игра «Подарок маме»

**Цель:** развивать умение находить и подбирать слова, сходные по звучанию.

**Вариант 1. Игровые действия:** подобрать рифмующиеся слова.

**Воспитатель.** Ребята, поиграем в рифму. В стихотворении не хватает слов. Нам нужно подобрать их так, чтобы не потерялся смысл стихотворения.

\* \* \*

Маме подарок я сделать решила.  
Коробку с катушками я тихо... (открыла),  
Нитки и пяльцы достала я с пола,  
Вдела зеленую нитку в... (иголку).  
Мамин наперсток — на дочкином пальце.  
Белую ткань я надела на... (пяльцы),  
Иголкой веду за стежочком стежочек —  
Я вышиваю чудный... (цветочек):  
Сначала — зеленые стебельки,  
После — веселые... (лепестки),  
В центре цветка — ярко-желтый кружок.  
Я закрепляю последний... (стежок).  
Я разминаю уставшие пальцы,  
Я убираю старинные... (пяльцы),  
Нитку с иголкой в шкатулку кладу.  
В мамину комнату тихо... (войду),  
Встану на низкую табуретку  
И на комод постелю я... (салфетку).  
В комнату мама войдет, удивится:  
— Дочка, какая же ты... (мастерица)!

**Вариант 2. Игровые действия:** подобрать слова с заданным количеством слогов.

**Воспитатель.** Ребята, посмотрите на картинки. На них изображены различные предметы. Например, береза, картина и т. д. Сколько слогов в этих словах? (Три.)

Попробуйте подобрать слова, сходные не только по звучанию с этими словами, но и по количеству слогов в них.

- Береза — мимоза.
- Картина — корзина.
- Ракета — конфета и т. д.



## 7. Игра «Все профессии нужны, все профессии важны»

**Цель:** развивать связную речь, умение составлять рассказ по представлению.

**Материал:** предметные картинки, картинки с изображением женщин различных профессий.

**Вариант 1. Игровые действия:** взять на себя роль представителя той или иной профессии, доказать важность данной профессии, ее первостепенность.

**Воспитатель.** Ребята, перед вами картинки с изображением людей, занятых в различных видах деятельности. Подумайте, какая профессия, на ваш взгляд, самая важная, а затем выберите соответствующую картинку и подтвердите свой выбор доказательно.

• Я — врач, я лечу людей. Помогаю им быть здоровыми. Благодаря моей помощи люди быстрее справляются с болезнями.

• Я — учитель, я учу детей. Помогаю им стать образованными. Благодаря моей помощи все люди умеют писать и читать.

• Я — парикмахер, я делаю людям прически. Благодаря моей помощи они становятся красивее. И т. д.

**Вариант 2. Игровые действия:** составить несколько предложений, связанных между собой по смыслу, о той или иной профессии.

**Воспитатель.** Ребята, кем вы хотите работать, когда станете взрослыми?

— Я прочитаю вам стихотворение, а вы подумайте и расскажите, какую профессию вы выберете, когда станете большими.

\* \* \*

Стол, за которым ты сидишь,  
Кровать, в которой ты уснешь,  
Тетрадь, ботинки, пара лыж,  
Тарелка, вилка, ложка, нож,  
И каждый гвоздь, и каждый дом,  
И каждый ломоть хлеба —  
Все это создано трудом,  
А не свалилось с неба!  
За все, что сделано для нас,  
Мы благодарны людям.  
Придет пора, наступит час —  
И мы трудиться будем!

(С. Михалков.)

Дошкольники выполняют задание по образцу: «Когда я стану взрослым, то буду работать...».



## 8. Упражнение «Отгадай-ка»

*Цель: развивать умение составлять описательный рассказ о предмете, не глядя на него, выделять существенные признаки, по описанию узнавать предмет.*

*Материал: игрушечные копии рабочих инструментов.*

**Вариант 1. Игровые действия:** рассказать об инструменте, не глядя на него.

**Воспитатель.** Нашим мамам для работы нужны разные инструменты. Рассмотрите их, пожалуйста. (*Педагог выкладывает игрушечные копии инструментов.*)

— Давайте поиграем: пусть эти предметы «расскажут» о себе, а мы по описанию отгадаем, какой предмет «говорит». А теперь по очереди выбирайте какой-либо предмет и говорите за него. Только надо соблюдать правила игры: когда будете рассказывать о предмете, не смотрите на него, чтобы мы сразу не отгадали.

• Этот предмет металлический. У него длинная ручка. Этим предметом можно что-нибудь помешивать. (*Половник.*)

• Этот предмет чаще всего деревянный или пластмассовый. Он длинный, имеет рукоятку. Его используют для демонстрации наглядности. И т. д.

**Вариант 2.** «Объясни пословицу».

*Цель: учить детей понимать и объяснять смысл пословиц.*

**Игровые действия:** объяснить смысл пословицы.

**Воспитатель.** Ребята, существует множество пословиц о труде, придуманных народом. Давайте попробуем объяснить, что обозначают некоторые из них.

- Без труда не выловишь и рыбку из пруда.
- Терпение и труд все перетрут.
- Торопи людей за работой, а не за едой.
- Труд на ноги ставит, а лень валит.
- Учение и труд рядом живут.
- Кто любит трудиться, тому без дела не сидится.



## Тема: Библиотека

### 1. Игра «Путешествие по сказкам»

*Цель: ввести в активный словарь детей слова, обозначающие материал, из которого сделан предмет; упражнять в подборе определений к словам; активизировать в речи слова-названия сказок.*

*Материал: картинки с изображением сказочных персонажей; мяч.*

**Вариант 1. Игровые действия:** назвать материал, из которого сделан предмет; ответить на вопросы «какой?», «какая?», «какое?», «какие?».

**Воспитатель.** Ребята, волшебник Бука забрал у героев сказок их любимые вещи. Вернет их только в том случае, если мы правильно ответим на вопросы: «Из какого материала сделан предмет?», «И какие эти предметы?».

Например: азбука Буратино — из бумаги — бумажная;

- заюшкина избушка — из дерева — деревянная;
- шляпа Незнайки — из материала — матерчатая;
- очки Айболита — из стекла — стеклянные;
- туфельки Золушки — из хрустала — хрустальные;
- домик Наф-Нафа — из кирпича — кирпичный. И т. д.

**Вариант 2. Игровые действия:** правильно назвать сказку.

Педагог бросает мяч по очереди каждому ребенку и говорит первое слово из названия сказки, ребенок ловит мяч и называет сказку.

• Например: «Сивка-... (*Бурка*)», «Заюшкина... (*избушка*)» и т. д. (*«Гуси-лебеди», «Аленький цветочек», «Красная Шапочка», «Бременские музыканты», «Гадкий утенок», «Царевна-лягушка», «Мальчик-с-пальчик», «Крошечка-Хаврошечка» и пр.*)

**Вариант 3. Игровые действия:** назвать сказку, ориентируясь на картинку с изображением одного из персонажей сказки.

- Медведь: «Маша и медведь», «Три медведя» и т. д.
- Волк: «Три поросенка», «Сивка-Бурка» и пр.
- Девочка: «Красная Шапочка», «Гуси-лебеди» и т. п.



## 2. Игра «Узнай нас»

**Цель:** активизировать в речи слова-названия любимых сказочных героев; подбирать слова, подходящие по смыслу.

**Материал:** картинки с изображением сказочных персонажей.

**Игровые действия:** разгадать загадки; подобрать слова, подходящие по смыслу.

**Воспитатель.** Я знаю, что вы любите отгадывать загадки. А умеете ли вы подбирать слова, подходящие по смыслу? (Да.) Тогда проверим ваши умения.

\* \* \*

Появилась девочка в чашечке цветка,  
И была та девочка чуть больше... (ноготка).  
В скорлупе ореха девочка спала,  
Какая же девочка в цветке... (жила)?  
(Дюймовочка.)

\* \* \*

Бабушка девочку очень любила,  
Шапочку красную ей... (подарила).  
Девочка имя забыла свое.  
А ну, подскажите... (имя ее).  
(Красная Шапочка.)

\* \* \*

Лечит маленьких... (детей),  
Лечит птичек и зверей.  
Сквозь очки свои... (глядит)  
Добрый доктор... (Айболит).

\* \* \*

У отца был мальчик странный,  
Необычный — ... (деревянный).  
На земле и под водой,  
Ищет ключик... (золотой).  
(Буратино.)

\* \* \*

Она красива и мила,  
А имя ее от слова... («зола»)  
(Золушка.)

Можно предложить детям самим придумать загадки по любимым сказкам.



## 3. Игра «Размытое письмо»

**Цель:** упражнять в составлении распространенных предложений.

**Вариант 1. Игровые действия:** дополнить предложения.

**Воспитатель.** Вспомните, ребята, в каких сказках «живет» медведь. (Ответы.)

— Сегодня я получила посылку от Мишутки из сказки «Три медведя». А в ней лежало письмо, которое ему прислал брат. Но, к сожалению, оно намокло от дождя, поэтому некоторые слова размыты и их невозможно прочитать. Давайте поможем Мишутке прочитать это письмо.

«Здравствуй, Мишутка! Я пишу тебе из зоопарка. Как-то раз я не послушался маму и забрался так далеко, что... Я долго блуждал по лесу и... Выйдя на поляну, я попал... Я попал в яму, потому что... Там было так глубоко, что... Если бы у меня была лестница, то...

Я так долго ревел в яме, что... Пришли охотники и... Теперь я живу в... У нас есть площадка для... Мы играем с... За нами ухаживают... Они нас любят, потому что... Скоро к нам придет дрессировщик из... Надеюсь попасть в... Как здорово уметь...

Жди следующего письма из...

До свидания! Топтыгин».

**Вариант 2.** «Чего нет у Мишутки?».

**Цель:** упражнять в образовании существительных в форме родительного падежа единственного и множественного числа.

**Материал:** картинки с изображением различных предметов.

**Игровые действия:** рассказать, что потерял Мишутка в лесу.

**Воспитатель.** Мишутка потерял в лесу свой рюкзачок. А в нем были его любимые вещи. Остались только их изображения.

— Посмотрите, каких предметов нет у Мишутки? (Нет книг, нет мяча, нет машинок, нет шариков и т. д.)



#### 4. Игра «Слова-родственники»

**Цель:** учить детей подбирать однокоренные слова.

**Вариант 1. Игровые действия:** к предложенным словам подобрать родственные.

**Воспитатель.** В библиотеку пришел ученик и попросил книгу о словах-«родственниках». Но этой книги там не было. Что же делать мальчику? Попробуем ему помочь?

Итак, нам нужно подобрать слова, которые похожи друг на друга.

Например: лес — лесной, лесок, лесники.

- Дерево — деревянный, древесина.
- Чувство — чувствовать, чувствительный, сочувствие.
- Учение — учитель, ученик, учить.
- Гриб — грибник, грибочек, грибной.
- Стол — столовая, настольный.
- Соль — солить, соленый, солонка.
- Лист — листва, листочек, лиственный. И т. д.

Выигрывает тот, кто подберет больше слов.

**Вариант 2. Игровые действия:** найти «лишнее» слово.

**Воспитатель.** Будьте очень внимательны: из трех слов нужно выбрать одно, оно «чужое», а остальные два — слова-«родственники».

- Гусь, гусыня, гусеница.
- Боль, большой, больница.
- Море, морской, морщины.
- Сосна, сосновый, сосулька.
- Лес, лесник, лестница.
- Гора, горный, загорать.
- Носить, нос, носовой. И т. д.



#### 5. Игра «Говори правильно»

**Цель:** закреплять навыки правильного звукопроизношения, выразительного интонирования речи; учить подбирать пары рифмующихся слов.

**Игровые действия:** проговорить и назвать слова со звуками [з] — [з'], [ч], [ц].

**Воспитатель.** Ребята, я прочту вам небольшие стихотворения, а вы внимательно их послушайте, запоминая слова со звуками [з] — [з'], [ч], [ц].

[З]—[З']

\* \* \*

Заболела книжка:

Изорвал ее братишка.

Я большую пожалею,

Я возьму ее и склею.

(А. Барто.)

[Ц]

\* \* \*

Рвать цветы легко и просто

Детям маленького роста.

Но тому, кто так высок,

Нелегко сорвать... (цветок).

(С. Маршак.)

\* \* \*

И сказали блюдца:

— Надо бы — ... (вернуться).

(К. Чуковский.)

[Ч]

\* \* \*

Появилась девочка в чашечке цветка,

И была та девочка чуть больше ноготка.

В скорлупе ореха девочка спала,

Какая же девочка в цветке жила?

(Дюймовочка.)

— Назовите пары рифмующихся слов в каждом стихотворении.

**Вариант 2. Упражнение «Эхо».**

**Цель:** научить четко произносить слоговые ряды в отраженной речи.

**Материал:** экран.

**Игровые действия:** правильно произносить цепочку слогов.

**Воспитатель.** Ребята, представьте, что мы в лесу. А как известно, в лесу живет эхо. Мы его не видим, но слышим всегда.

— Давайте поиграем: вы будете в роли эха, а я — путешественника, который идет по лесу и напевает песенку из слогов, а вы по очереди должны их повторять.

Ведущий прикрывает рот экраном и произносит цепочку слогов, дети по очереди повторяют ее вслух.

- Са-ша-са, шо-шо-со; ша-ша-са, ши-ши-сы; су-су-шу, сы-сы-шы; шу-су-шу, ше-сэ-ше; ап-ап-ас, ош-ос-ош; ас-ап-ап, иш-ис-ис; ус-ус-уш, ис-ис-иш; уш-ус-уш, эш-эс-эш.

Выигрывает тот, кто правильно повторит цепочку без ошибок.



## 6. Игра «Подбери слово»

**Цель:** упражнять детей в подборе слов на заданный слог.

**Материал:** карточки с изображением сказочных персонажей.

**Вариант 1. Игровые действия:** подобрать слова, в которых имеется заданный слог.

**Воспитатель.** Поиграем со слогами. Я говорю слог, а вы слово, которое начинается с этого слога.

- Ту — туфли, туман, турка.
- Ки — кит, кисточка, кипяток.
- Гу — гуси, гусеница, гуашь.
- Ма — мама, машина, марка. И т. д.

**Вариант 2. «Найди похожие слова».**

**Цель:** развивать умение находить и подбирать слова, сходные по звучанию.

**Игровые действия:** находить в загадках слова, похожие по звучанию.

\* \* \*

Появилась девочка в чашечке цветка,  
И была та девочка чуть больше ноготка.  
В скорлупе ореха девочка спала,  
Какая же девочка в цветке жила?

(«Дюймовочка».)

\* \* \*

Сейчас потолкуем о книжке другой:  
Тут синее море, тут берег морской;  
Старик вышел к морю и невод забросил,  
Кого-то поймает и что-то попросит.

(«Сказка о золотой рыбке».)

\* \* \*

Бабушка девочку очень любила  
Шапочку красную ей подарила.  
Девочка имя забыла свое.  
А ну, подскажите имя ее.

(«Красная Шапочка».)



## 7. Упражнение «Небылицы»

**Цель:** развивать внимание путем определения небылиц в стихотворениях (назвать все обнаруженные небылицы); развивать фантазию, умение самостоятельно придумывать невероятные истории, включать их в свой рассказ.

**Материал:** фишки.

**Вариант 1. Игровые действия:** кто заметит в стихотворении небылицу, кладет перед собой фишку; в конце игры перечисляет все, что было замечено.

\* \* \*

Замяукали котятка:	Прибежал медведь
«Надоело нам мяукать!	И давай реветь:
Мы хотим, как поросята,	«Ку-ка-ре-ку!»
Хрюкать!»	Только зайныка
А за ними и утятя:	Был паинька:
«Не желаем больше крякать!	Не мяукал
Мы хотим, как лягушата,	И не хрюкал —
Квакать!»	Под капустою лежал,
Свинки замяукали:	По-заячьи лопотал
«Мяу, мяу!»	И зверюшек неразумных
Кошечки захрюкали:	Уговаривал:
«Хрю, хрю, хрю!»	«Кому велено чирикать —
Уточки заквкали:	Не мурлыкайте!
«Ква, ква, ква!»	Кому велено мурлыкать —
Воробышек прискакал	Не чирикайте!
И коровой замычал:	Не бывать вороне корою,
«Му-у-у!»	Не летать лягушатам под облаком!»

(К. Чуковский.)

**Вариант 2. Игровые действия:** самостоятельно придумать небылицу, веселый рассказ; учиться отмечать небылицы в рассказах других детей.

**Воспитатель.** Мы познакомились со многими интересными произведениями разных авторов. В них были и правдивые, и выдуманные истории, смешные и грустные.

Я хочу предложить вам сочинить небольшой веселый рассказ. Потом мы проведем конкурс на лучшего выдумщика-фантазера — сочинителя небылиц.

Итак, темы для наших небылиц следующие:

- «Если бы я был волшебником...».
- «Если бы я был художником...».
- «Приключения Незнайки в стране Вообразилии» и др.



## 8. Игра «Узнай сказку и ее героев»

*Цель:* упражнять в умении отвечать на вопросы полными, распространенными предложениями; развивать связную речь (умение строить отдельные высказывания).

*Материал:* иллюстрации к сказкам.

**Вариант 1. Игровые действия:** правильно определить название сказки и ее персонажа.

**Воспитатель.** Ребята, к нам в гости пришел Почтальон Печкин. Он принес телеграммы от сказочных героев. Нам нужно догадаться, кто их написал.

- «Приходил волк и съел шестерых козлят. Спасите моих братцев!» (*Козленок; «Волк и семеро козлят».*)

- «Буду, буду умываться по утрам и вечерам...». (*Грязнуля; «Мойдодыр».*)

- «Иа, поздравляю с днем рождения!» (*Винни-Пух; «Винни-Пух и все, все, все...».*)

- «Лиса заняла мой домик. Помогите!» (*Заяц; «Лиса и заяц».*)

- «Спасибо, ласточка, за чудесное спасение». (*Дюймовочка; «Дюймовочка».*)

После прочтения каждой телеграммы и определения персонажей, их составивших, нужно пересказать любой отрывок из данной сказки.

**Вариант 2. Игровые действия:** придумать содержание телеграммы.

**Воспитатель.** Представьте себя в роли любого героя сказки. Вам нужно придумать сообщение и отправить его. А мы с ребятами попробуем отгадать, от кого пришла телеграмма.

**Вариант 3. Игровые действия:** ответить на вопросы.

Дети делятся на две команды. Каждой команде предлагаются литературные загадки.

- В какой сказке волк испугался зайца? Расскажите, как это случилось.

- Вспомните, где хранилась Кощева смерть.

- Героиня какой сказки и за что получила в награду кусок льда?

- Героям каких сказок помогали животные? И т. д.



## Тема: Космос. День космонавтики

### 1. Игра «Назови планету»

*Цель:* уточнить представления детей о Солнечной системе (названия планет, их место в Солнечной системе, отличительные признаки); обогащать словарный запас детей на основе углубления представлений о предметах и явлениях окружающего мира.

*Материал:* макет Солнечной системы (Солнце, разноцветные круги-«планеты» на своих орбитах: коричневый, красный, фиолетовый, серебристый, голубой, коричнево-оранжевый, оранжево-желтый, зеленовато-голубой, синий).

**Вариант 1. Игровые действия:** закрепить названия планет.

**Воспитатель.** Ребята, давайте вспомним, какие планеты «живут» в нашей Солнечной системе. (*Ответы.*) Правильно, вокруг нашего Солнца вращается девять планет, и у каждой из них есть свои особенности. Так, например:

- Меркурий — коричневый — самая быстрая планета;

- Венера — серебристая — «кислая» планета, ее газы содержат серную кислоту;

- Земля — голубая — на ней есть вода в жидком состоянии и воздух;

- Марс — красный — его поверхность покрывает красный песок;

- Юпитер — коричнево-оранжевый — самая большая планета с красным пятном-вихрем;

- Сатурн — оранжево-желтый — планета с кольцом;

- Уран — зеленовато-голубой — «ленивая» планета: вращается вокруг Солнца, чуть лежа на боку;

- Нептун — синий — ледяная планета;

- Плутон — фиолетовый — холодная планета.

Педагог уточняет знания детей об отличительных признаках планет в произвольном порядке.

**Воспитатель.** Что есть только на планете Земля? (*Воздух и вода в жидком состоянии.*)

— Почему Марс называют «красной» планетой? (*Поверхность Марса покрыта красным песком.*)

— Какая планета самая быстрая? (*Меркурий.*)

— У какой планеты есть кольцо? (*У Сатурна.*)

— Газы какой планеты содержат кислоту? (*Венеры.*)

— Каким цветом мы изображаем Нептун? (*Синим.*) Плутон? (*Фиолетовым.*)

— Какую планету называют «ленивой»? (*Уран.*)

**Вариант 2. Игровые действия:** «путешествие» по Солнечной системе с целью определения места положения каждой из планет.

Воспитатель предлагает детям представить себя какой-нибудь планетой и найти свое место на орбите.

— Какая планета находится на 1-м месте? (*Меркурий.*) На 2-м месте? (*Венера.*) На 9-м месте? (*Плутон.*)





## 2. Игра «Галактика»

**Цель:** обогащать словарный запас детей терминами, обозначающими космические объекты; уточнить знания детей об объектах и явлениях космоса.

**Материал:** предметные картинки (варианты 1 и 2); сюжетные картинки (вариант 3).

**Вариант 1. Игровые действия:** рассмотреть картинки, разгадать загадки.

Педагог демонстрирует детям картинку, уточняет, что на ней изображено. После этого загадывает загадку. Ребенок находит отгадку на картинке и озвучивает ее.

\*\*\*

Ты эту планету узнаешь в лицо — Быстрая, словно ракета,  
Ее окружает большое кольцо. Красивая, с длинным хвостом  
(Сатурн.) Парит над Землею... (комета.)

\*\*\*

Бродит одиноко огненное око. Ночью рождаются, умирают днем,  
Всюду, где бывает, взглядом В речке отражаются золотым огнем,  
согревает. (Звезды.)  
(Солнце.)

\*\*\*

А мы летим на шарике, без крыльев и руля,  
На нашем теплом шарике по имени... (Земля).

**Воспитатель.** Что общего у Земли и Сатурна? (Это планеты.)  
— У метеорита и кометы? (Это небольшие космические объекты.) И т. д.

**Вариант 2. Игровые действия:** выбрать картинки, содержащие ответы на заданный вопрос.

Воспитатель задает вопросы. Свои ответы дети сопровождают демонстрацией соответствующих предметных картинок.

**Воспитатель.** Найдите дневную звезду. Как она называется? (Солнце.)

— Как называется человек, работающий в космосе? (Космонавт.)

— Найдите костюм космонавта. Как он называется? (Скафандр.)

— Как называется космический корабль? (Ракета.)

— Как называется «хвостатая звезда»? (Комета.)

**Вариант 3. Игровые действия:** рассмотреть и описать сюжетные картинки («космонавт в скафандре на ракете»; «Солнечная система»; «ночное небо со звездами, Луной и созвездиями» и т. д.).

Воспитатель просит одного из дошкольников рассказать, что он видит на картинке, следит за тем, чтобы ребенок употреблял в речи названия космических объектов и явлений.

• Например: «Что нарисовано на картинке? — На картинке нарисован космонавт в скафандре, летящий на ракете». И т. д.



## 3. Игра «Космический полет»

**Цель:** формировать навыки словообразования глаголов приставочным способом.

**Материал:** деформированный текст (в одном случае слова пропущены, в другом — заменены словами-картинками).

**Вариант 1. Игровые действия:** образовать слова с помощью приставок.

**Воспитатель.** Ребята, давайте поиграем в слова. Мы будем учиться из одного слова придумывать много новых. Работать сегодня будем с «космическими» словами. Какое из предложенных слов умеет «летать»? (Ракета, космонавт, комета, метеорит.) И так, наше первое задание — изменить слово «летать».

— Если ракета отправляется в полет, как можно сказать по-другому? (Ракета улетает в космос.)

— Если ракета приближается к космической станции? (Ракета подлетает к космической станции.) И т. д.

**Вариант 2. Игровые действия:** образовать новые формы глагола.

**Воспитатель.** Ребята, кое-где я допустила ошибки, вам нужно определить их и исправить. Слушайте внимательно!

— Ракета (летать) к станции. (Ракета подлетает к станции.)

— Космонавт (летать) на ракете. (Космонавт улетает на ракете.) И т. д.

**Вариант 3. Игровые действия:** работа с деформированным текстом.

Внимание детей предлагается текст, в котором некоторые слова пропущены, заменены рисунками (космонавт, ракета, станция, Земля). Задача дошкольников — вставить вместо пропущенных слов или рисунков глагол «летать», согласовав его с другими членами предложения.

- Космонавт... (летит) в космос.
- Космонавт... (улетает) на ракете.
- Ракета... (взлетает) со стартовой площадки.
- Ракета... (подлетает) к станции.
- Космонавт... (перелетает) в невесомости.
- Ракета... (прилетает) на Землю.



#### 4. Игра «Солнце и звезды»

**Цель:** учить правильному употреблению в речи синонимических конструкций (учить образовывать похожие по смыслу словосочетания, составлять с ними предложения).

**Материал:** парные картинки (Солнце — день; звезды — ночь; звезды — огненные шары).

**Вариант 1. Игровые действия:** отгадать загадки, рассмотреть картинки.

Детям предлагается отгадать загадку.

\* \* \*

Бродит одиноко огненное око.

Всюду, где бывает, взглядом согревает.

(Солнце.)

**Воспитатель.** Что такое Солнце? (Это звезда.)

— Когда можно увидеть Солнце? (Днем.)

Педагог показывает дошкольникам картинки с изображением Солнца и светлого времени суток. Просит составить предложения с опорой на картинки.

• Например: «Солнце — это звезда, которая светит днем. Солнце — это дневная звезда. Звезда, светящая днем, называется Солнце».

**Вариант 2. Игровые действия:** отгадать загадки, рассмотреть картинки.

\* \* \*

Постелен ковер, рассыпан горох.

Ни ковра не поднять, ни гороху не собрать.

(Небо, звезды.)

**Воспитатель.** Почему звезды видны только ночью? (Днем их затмевают солнечный свет.)

— Почему звезды кажутся такими маленькими? (Звезды находятся очень далеко от Земли.)

Педагог показывает детям пары картинок: Солнце — день, звезды — ночь; ребята повторяют, что такое Солнце, когда его можно увидеть (вариант 1). Затем предлагает составить предложения о второй паре картинок:

• Звезды видны ночью, когда темно.

• Звезды видны темной ночью.

• Я вижу звезды только ночью, когда темно.

**Вариант 3. Игровые действия:** рассмотреть картинки.

Вниманию детей предлагается три пары картинок, по содержанию которых они составляют предложения: «Солнце — день» — как в варианте 1; «звезды — ночь» — как в варианте 2.

Беседа по картинке, на которой изображены звезды в виде огненных шаров.

**Воспитатель.** Звезды — это очень большие огненные шары.

— Огромные огненные шары называются звездами.

— Звезды — это огромные огненные шары.



#### 5. Игра «Полет в космос»

**Цель:** практиковать детей в произношении близких в артикуляционном отношении звуков — звонких и глухих согласных [ð], [т]; практиковать в различении звуков [ð], [т] на слух.

**Материал:** предметные картинки с изображением космонавта, скафандра, ракеты, звезды, кометы; сюжетные картинки по содержанию чистоговорок.

**Вариант 1. Игровые действия:** рассмотреть картинки, четко произнести названия изображенных предметов.

Ребята рассматривают картинки, изображающие предметы, в названиях которых есть звуки [д] и [т]: скафандр, комета, звезда, ракета и пр. Дети называют слова, четко произнося данные звуки.

Затем педагог проводит игру на внимание: дети закрывают глаза, в это время воспитатель прячет одну из картинок, ребята снова открывают глаза и определяют, какого изображения не стало, описывают, что было нарисовано на спрятанной картинке.

**Вариант 2. Игровые действия:** четко проговорить чистоговорки, рассмотреть сюжетные картинки.

Вниманию детей предлагаются сюжетные картинки по содержанию чистоговорок.

• Та-та-та — умчалась вдаль ракета.

• Да-да-да — сверкает на небе звезда.

Предложить детям ответить на вопросы и выбрать картинку с соответствующим изображением.

**Воспитатель.** Кто летает в Космос? (Космонавт.)

— Что космонавт надевает в полет? (Скафандр.)

— На чем летает космонавт? (На ракете.)

— Куда летит ракета? (К звездам.)

— Что можно увидеть в космосе? (Комету.)

Картинки-ответы выставляются в ряд. Дошкольники их рассматривают и называют слова со звуком [д] (скафандр, звезды), а потом со звуком [т] (космонавт, ракета, комета).

**Вариант 3. Игровые действия:** проговорить чистоговорки, работа с текстом.

Воспитатель просит ребят повторить за ним чистоговорки (вариант 2).

• Ета-ета-ета — летит хвостатая комета.

• Ре-ре-ре — космонавт в скафандре.

Затем педагог предлагает вниманию дошкольников рассказ. Во время его чтения ребята, услышав слова, в которых есть звуки [д], [т], хлопают в ладоши.

• Космонавты скоро летят в космос.

• Для полета космонавты надевают скафандры.

• В космос космонавт летит на ракете.

• Ракета летит к звездам.

• В космосе можно увидеть комету.



## 6. Игра «Дети Солнца»

**Цель:** повторить с детьми названия планет; содействовать правильному произношению звуков [р] — [р'], [н], [л] и дифференциации звука [р].

**Материал:** изображение Солнечной системы; символы Солнца по количеству детей; разноцветные круги — символы планет.

**Вариант 1. Игровые действия:** повторить названия планет, проговаривать чистоговорки.

Воспитатель проводит беседу с дошкольниками, сопровождая свой рассказ иллюстрациями с изображением Солнечной системы.

**Воспитатель.** Солнце — дневная звезда, глава большой «семьи». Вы знаете, что у Солнца есть «дети» — планеты. Я напомним вам их названия, а вы внимательно слушайте и поднимайте свои солнышки, когда услышите имя планеты, которая заканчивается на звук [н]. (*Сатурн, Уран, Нептун, Плутон.*)

В названиях планет Уран и Сатурн дети дифференцируют звук [р].

Проговорить вместе с детьми чистоговорки.

- Он-он-он — планета холода Плутон.
- Ун-ун-ун — льдом покрыт Нептун.
- Ан-ан-ан — на боку лежит Уран.
- Урн-урн-урн — окольцованный Сатурн.

Предложить детям найти местоположение каждой из названных планет — Сатурна, Урана, Нептуна, Плутона — в Солнечной системе.

**Вариант 2. Игровые действия:** проговорить чистоговорки, дифференцировать звук [р].

Повторить чистоговорки (*вариант 1*).

Проговорить чистоговорки.

- Тер-тер-тер — пятым движется Юпитер.
- Арс-арс-арс — покраснел наш Марс.

Уточнить у детей, какой звонкий звук встречается в названиях этих двух планет. (*Звук [р].*)

Названия планет (*Юпитер и Марс*) проговариваются с дифференциацией звука [р]. Предложить детям найти орбиты этих планет в Солнечной системе.

**Вариант 3. Игровые действия:** проговорить чистоговорки с дифференциацией звука [р].

- Ере-ере-ере — два Новых года на Венере.
- Урий-урий-урий — быстро движется Меркурий.

Далее ребята находят «адреса» планет в Солнечной системе.



## 7. Игра «Космонавты»

**Цель:** закреплять умение давать развернутые ответы на вопросы; стимулировать развитие связной речи, умение строить простые полные предложения; продолжать учить составлять короткий рассказ с опорой на схему.

**Материал:** схема «Космонавт»; сюжетные картинки («Космонавт улетает на ракете», «Ракета улетает к звездам» и т. п.).

**Вариант 1. Игровые действия:** рассмотреть сюжетные картинки. С опорой на изображение каждый ребенок дает ответ на вопрос: «Что изображено на картинке?» (*На картинке нарисован космонавт, который надевает скафандр. И т. д.*)

**Вариант 2. Игровые действия:** составить простые полные предложения с опорой на две картинки (*два слова-названия*).

Перед детьми лежат пары картинок: Земля — космонавт, космонавт — скафандр, космонавт — ракета, ракета — звезды, космонавт — космическая станция и т. д.

Ребята должны составить предложения, используя слова-названия изображенных предметов.

• Космонавт — ракета: «Космонавты улетают в космос на ракете».

• Ракета — звезды: «Ракета улетает к далеким звездам». И т. д.

**Вариант 3. Игровые действия:** составить рассказ с опорой на таблицу (*табл. 1*).

Таблица 1

Планета Земля 1	Космонавт 2	Скафандр 3
Ракета 4	Звездное небо 5	Космическая станция 6

Опираясь на нее, дошкольники составляют рассказ: «Мы живем на планете Земля. С Земли в космос летают космонавты. Космонавт надевает скафандр и садится в ракету. Ракета улетает к звездам. В космосе космонавты живут на космической станции».



## 8. Игра «Путешествие во Вселенной»

*Цель: стимулировать развитие связной речи; побуждать детей выявлять причинно-следственные связи, выражать их в своих высказываниях.*

*Материал: макет Солнечной системы и звездного неба. Картинки-символы.*

**Вариант 1. Игровые действия:** рассмотреть макет Солнечной системы и звездного неба.

**Воспитатель.** Почему Солнце называют «дневной звездой»? (Потому что оно светит только днем.)

— Почему планету Земля называют «живой»? (Потому что на ней есть воздух и вода в жидком состоянии.)

— Почему космонавт надевает скафандр перед выходом в открытый космос? (Потому что в космосе нет воздуха.)

— Почему комету называют «хвостатой звездой»? (Потому что при приближении к Солнцу у нее образуется хвост.)

**Вариант 2. Игровые действия:** «совершить путешествие по Вселенной» в роли космического объекта.

Воспитатель предлагает детям представить себя в роли какого-нибудь космического объекта, выбрать соответствующий символ, рассказать о себе и занять свое «место» во Вселенной.

**Воспитатель.** У Солнца есть 9 планет-«детей». С разной скоростью они вращаются вокруг Солнца. Отойти от Солнца они не могут, потому что движутся каждая по своей орбите.

**1 ребенок.** Я — Солнце, дневная звезда. Так меня называют, потому что я освещаю Землю только днем. На меня нельзя смотреть незащищенным взглядом, потому что мой свет очень яркий.

**2 ребенок.** Я — планета Земля. Я единственная «живая» планета, потому что на моей поверхности есть воздух и вода в жидком состоянии.

**3 ребенок.** Я — Луна, я всегда рядом с Землей, потому что я естественный спутник Земли.

**4 ребенок.** Я — космонавт. Когда я полечу в космос, я надену скафандр, потому что в космосе нет воздуха.

**5 ребенок.** Я — комета. Меня называют «хвостатой звездой», потому что при приближении к солнцу у меня образуется хвост, состоящий из частиц пыли и газа.

**6 ребенок.** Я — созвездие. Так меня называют потому, что я состою из группы звезд.



## Тема: Наша страна. Наш город (село)

### 1. Игра «Ассоциации»

*Цель: обогащать словарный запас детей на основе углубления представлений о предметах и явлениях окружающего мира.*

*Материал: мяч; сюжетные картинки с изображением аптеки, магазина, рынка, почты, ателье, банка, поликлиники.*

**Вариант 1. Игровые действия:** игра с мячом, подбор по смыслу пар слов.

Воспитатель предлагает детям поиграть с мячом; произносит слово и бросает мяч ребенку, тот ловит его, называет другое слово, которое ассоциируется с первым, и возвращает мяч взрослому.

• Например: лекарство — аптека; продукты — магазин, рынок; прическа — парикмахерская; одежда — ателье, магазин, рынок; газета — почта, киоск; деньги — магазин, рынок, банк; медицинская помощь — аптека, поликлиника, больница.

**Вариант 2. Игровые действия:** рассмотреть сюжетные картинки.

Вниманию детей предлагаются сюжетные картинки с изображением городских объектов: аптеки, магазина, поликлиники, почты, ателье, парикмахерской, банка. Воспитатель называет один из объектов, ребенок подбирает слова-ассоциации к этому слову.

Например: аптека — лекарства, шприцы, медицинские приборы, витамины;

• магазин — молоко, мясо, сахар, макароны;

• парикмахерская — стрижка, укладка, прическа, завивка, сушка;

• ателье — раскрой, примерка, пошив;

• банк — денежные переводы, выдача денег, оплата коммунальных услуг;

• поликлиника — врач, медсестра, процедура, рецепт.

**Вариант 3. Игровые действия:** выполнить словесные инструкции воспитателя.

Воспитатель перечисляет названия нескольких предметов, которые можно приобрести в том или ином городском объекте, а дошкольники должны определить этот объект.

Например: рецепт, лекарство — аптека или поликлиника;

• мясо, молоко, хлеб — рынок или магазин;

• фен, расческа, ножницы — парикмахерская или магазин;

• одежда, ножницы, пуговицы — ателье или магазин. И т. д.



## 2. Игра «Какой, какая, какое...»

**Цель:** содействовать формированию отдельных видовых понятий, навыков употребления в речи некоторых обобщающих слов; обогащать словарный запас детей.

**Материал:** предметные (сюжетные) картинки по теме игры.

**Вариант 1. Игровые действия:** подобрать картинки согласно содержанию словосочетания.

Воспитатель предлагает вниманию детей три слова: «городской», «городская», «городское». Дети должны подобрать для каждого слова соответствующие изображения объектов города.

**Воспитатель.** Городской... (транспорт, сквер, бульвар, проспект и т. д.).

- Городская... (улица, дорога, больница и пр.).
- Городское... (радио, телевидение, управление и др.).

Далее можно ввести название, обозначающее конкретный город, в котором находится тот или иной объект.

**Воспитатель.** Минский... (стадион).

- Минская... (библиотека).
- Минское... (метро).

**Вариант 2. Игровые действия:** назвать обобщающие слова, употребить в речи видовые понятия.

Воспитатель интересуется у детей, знают ли они адрес, по которому проживают. Выслушав ответы, предлагает им подобрать обобщающее слово для выполнения следующего задания.

**Воспитатель.** Интернациональная, Лесная, Советская — ... (улицы).

- Деревянный, кирпичный, блочный — ... (дом).
- Однокомнатная, двухкомнатная, трехкомнатная — ... (квартира).
- Автобус, трамвай, троллейбус — ... (транспорт).

Затем условия игры меняются: воспитатель называет обобщающее слово, а дошкольники подбирают к нему конкретные примеры.

**Воспитатель.** Какие бывают дома? (Дома бывают деревянные, кирпичные, блочные.)

— Назовите виды транспорта. (Автобус, трамвай, троллейбус.) И т. д.



## 3. Игра «Сравни по...»

**Цель:** закреплять умение детей образовывать формы сравнительной степени имен прилагательных.

**Материал:** предметные картинки с изображением улицы, проспекта, 5- и 9-этажных домов, «Гастронома», супермаркета, ручья, реки; иллюстрации с видами Минска и других городов.

**Вариант 1. Игровые действия:** рассмотреть предметные картинки, выполнить словесные инструкции педагога.

Вниманию детей предлагаются предметные картинки. Воспитатель уточняет у ребят, что изображено, какие это объекты и т. д., а затем предлагает найти среди представленных иллюстраций аналогичные.

• Например: улица — проспект, «Гастроном» — супермаркет, река — ручей и пр.

Следующее задание — сравнить данные объекты.

**Воспитатель.** Река — узкая, а ручей? (Уже.)

- Улица — широкая, а проспект? (Шире.)
- Гомель — большой город, а Минск? (Больше.)
- Пятиэтажный дом — высокий, а девятиэтажный? (Выше.)
- «Гастроном» — большой магазин, а супермаркет? (Больше.)

Можно усложнить задание и предложить ребятам давать ответы в виде распространенных предложений.

Например: река узкая, а ручей уже.

- Улица широкая, а проспект шире.
- Гомель — большой город, а Минск больше.
- «Гастроном» — большой магазин, а супермаркет больше.

**Вариант 2. Игровые действия:** выполнить словесные инструкции педагога.

Воспитатель предлагает вниманию детей группы слов, из которых они должны составить предложения.

Например: узкий, река, ручей — «Река узкая, а ручей уже реки».

• Широкий, улица, проспект — «Улица широкая, а проспект шире улицы».

• Большой, Гомель, Минск — «Гомель — большой город, а Минск больше Гомеля».

• Большой, «Гастроном», супермаркет — ««Гастроном» — большой магазин, а супермаркет больше «Гастронома»». И т. д.



#### 4. Игра «Подбери слово»

**Цель:** развивать у детей умение образовывать глаголы с помощью приставок; поощрять использование в речи распространенных предложений.

**Материал:** сюжетные картинки, по содержанию которых можно составить предложения (вариант 3).

**Вариант 1. Игровые действия:** выполнить словесные инструкции педагога.

Воспитатель предлагает дошкольникам «поиграть» со словами, изменяя их при помощи приставок.

- Ехать — приехать, заехать, уехать.
- Течет — затечет, протечет.
- Строить — построить, выстроить.
- Бежать — пробежать, убежать.
- Везти — привезти, отвезти.
- Ремонтировать — отремонтировать.

**Вариант 2. Игровые действия:** рассмотреть сюжетные картинки.

Воспитатель предлагает детям рассмотреть картинки с изображением предметов и подобрать к каждой из них глагол, обозначающий действия, характерные для данного предмета.

- Река что делает? (*Протекает.*)
- Трамвай что сделал? (*Проехал.*)
- Дом что сделали? (*Построили.*)
- Лекарства что сделали? (*Привезли.*)
- Площадь что сделали? (*Отремонтировали.*)

**Вариант 3. Игровые действия:** рассмотреть сюжетные картинки, выполнить словесные инструкции педагога.

Воспитатель предлагает вниманию детей пары слов: река — город, трамвай — рельсы, дом — магазин, аптека — лекарство, город — площадь. Дошкольники с опорой на сюжетные картинки составляют предложения с данными парами слов.

Например: река — город: «Река протекает по городу».

- Трамвай — рельсы: «Трамвай пробежал по рельсам».
- Дом — магазин: «Дом построили рядом с магазином».
- Аптека — лекарство: «В аптеку привезли лекарство».
- Город — площадь: «В городе отремонтировали площадь».



#### 5. Игра «Город»

**Цель:** содействовать дальнейшему совершенствованию в произношении и дифференциации сонорных звуков [р], [л], [м], [н].

**Материал:** сюжетные картинки по содержанию чистоговорок; карточки с изображением предметов по теме игры, в названиях которых есть сонорные звуки.

**Вариант 1. Игровые действия:** рассмотреть сюжетные картинки.

Воспитатель предлагает вниманию детей слова, в которых есть один общий звук (*река, город, сквер, район*), уточняет, какой это звук, и т. д. Затем ребята рассматривают сюжетные картинки и проговаривают чистоговорки.

- Ор-ор-ор — на шоссе большой затор.
- Ор-ор-ор — проснулся школьный двор.
- Ер-ер-ер — разбили новый сквер.
- Рей-рей-рей — через двор течет ручей.

Воспитатель предлагает детям рассмотреть сюжетные картинки, определить, в названиях каких предметов, изображенных на них, есть звук [р] ([р']).

**Вариант 2. Игровые действия:** проговорить чистоговорки, дифференцируя выделенные звуки; выполнить словесные инструкции педагога.

Дети проговаривают чистоговорки (*вариант 1*).

- Од-од-од — спит уставший город.
- Адь-адь-адь — на ремонте площадь.
- Ин-ин-ин — открылся новый магазин.

Воспитатель предлагает дошкольникам произнести слова с выделением звука [р]: сквер-р-р, гор-р-род, р-р-река, тр-р-ранспор-р-рт. Затем дошкольник выделяют в словах сонорные звуки, например: м-м-магазин-н-н, сквер-р-р, пл-л-лощадь, дом-м-м и т. д.

Следующее задание — услышав в рассказе педагога слово, в котором есть звуки [р], [р'], дети должны хлопнуть в ладоши.

• Город стал красивым: отремонтировали площадь, разбили новый сквер, открыли новый магазин. В парке поставили новые аттракционы.

Вниманию детей предлагается стихотворение, читая которое воспитатель акцентирует внимание на словах с сонорными звуками; дошкольники должны определить эти слова, подняв карточки.

\* \* \*

Уснули клумбы, улицы пусты,  
И светофоры нам мигать устали.  
А утром вновь распусаются цветы  
И побегут веселые трамваи.

При повторном чтении дети могут помочь воспитателю, самостоятельно выделяя сонорные звуки голосом.



## 6. Игра «Моя страна»

**Цель:** продолжать формировать у детей представление о слоговом составе слова; учить сравнивать слова по протяженности.

**Материал:** предметные картинки с изображением города, реки, дома, магазина, автобуса; озера, дерева, карусели, страны, сквера, парка, супермаркета, транспорта, деревни, леса (к каждой картинке прилагаются «окошки», обозначающие количество слогов в слове).

**Вариант 1. Игровые действия:** рассмотреть картинки, выполнить словесные инструкции педагога.

Вниманию детей предлагаются предметные картинки, на которых изображены дом, парк, лес, сквер. Названия этих объектов проговаривает воспитатель или ребенок.

**Воспитатель.** Слово «парк» (дом, лес, сквер) короткое или длинное? (Короткое.)

— Сколько слогов в этом слове? (Один слог.) Давайте хлопнем столько раз в ладоши, сколько здесь слогов.

Таким же образом дети разбирают слова, состоящие из двух слогов: го-род, транс-порт, стра-на, ре-ка; а также состоящие из трех слогов: ма-га-зин, Бе-ла-русь, ав-то-бус, сто-ли-ца.

Далее воспитатель предлагает вниманию детей «домики» для слов с определенным количеством «окошек» и три слова: дом, река, магазин. Дети должны определить количество слогов в словах и «расселить» их по «домикам».

Например: дом — 1 слог (1 хлопок), значит, это слово «живет» в «домике» с 1 «окошком»;

• река — 2 слога (2 хлопка), значит, это слово «живет» в «домике» с 2 «окошками»;

• магазин — 3 слога (3 хлопка), значит, это слово «живет» в «домике» с 3 «окошками».

**Вариант 2. Игровые действия:** выполнить словесные инструкции педагога.

Педагог предлагает дошкольникам по два слова (обобщающих), каждый из ребят должен подобрать к ним слова, конкретизирующие эти понятия.

• Например: страна, река — Беларусь, Припять; транспорт, столица — автобус, Минск и др.

А затем в данных словах определяется количество слогов.

**Вариант 3. Игровые действия:** рассмотреть предметные или сюжетные картинки с «окошками» по количеству слогов в слове, обозначающем название изображенного предмета.

На наборном полотне выставляются пары картинок. Дети проговаривают по слогам названия изображенных предметов, отвечая на вопросы воспитателя.

• Предлагаемые пары слов: город — Гомель, столица — Минск, озеро — Нарочь, река — Припять, транспорт — автобус и т. д.

**Воспитатель.** Какое из данных слов длинное? Какое короткое? Сколько слогов в каждом слове?

Назовите слова, состоящие из одного слога. Из двух слогов. Из трех. Четырех.



## 7. Игра «Мой город»

**Цель:** развивать навыки повествовательной речи, подводить детей к составлению рассказов с опорой на модель.

**Материал:** набор фотографий с изображением родного города; схема-модель на тему «Мой город».

**Вариант 1. Игровые действия:** рассмотреть иллюстрации с изображением видов родного города.

**Воспитатель.** Ребята, в каком городе вы живете?

— В нашем городе есть река? Как она называется?

— Как называется дом, в котором много этажей?

— На каком этаже вы живете?

— На каком транспорте вы добираетесь до детского сада?

— Какие из городских пейзажей вы узнаете на этих фотографиях?

Беседуя с детьми, воспитатель стремится к тому, чтобы они давали правильные полные ответы.

Педагог предлагает дошкольникам выбрать по 1—2 иллюстрации с видами города, внимательно их рассмотреть и объяснить, что на них изображено. После беседы проводится игра.

**Воспитатель.** Я буду называть объекты, которые есть и которых нет в нашем городе. А вы должны будете показать иллюстрации с изображением этих объектов, если они есть, и рассказать о них; а если их нет, сообщить об этом.

— В нашем городе протекает река. (Да, в нашем городе протекает река. Она называется... (демонстрация фото).)

— В нашем городе есть цирк. (Нет, в нашем городе нет цирка.) И т. д.

**Вариант 2. Игровые действия:** составить рассказ с опорой на модель.

Вниманию детей предлагается схема-модель (табл. 2), по которой они должны составить рассказ.

Таблица 2

Фотография города 1	Река 2	Памятники 3
Транспорт 4	Дома 5	Люди 6
Дети 7	Улыбка 8	Сердце 9

• Мы живем в городе ..., в котором течет река ... . В ... есть памятники героям войны. В ... работает городской транспорт: ..., ..., ... . В ... много разных домов: ..., ..., ... . В ... живут ... (минчане, гомельчане и т. п.). Для детей в ... построены ... . В ... живет много счастливых людей. Мы любим свой город!



## 8. Игра «Что для чего?»

*Цель:* учить детей определять причинно-следственные связи с целью развития связной речи с компонентами рассуждения.

*Материал:* сюжетные картинки с изображением городских объектов: поликлиники, аптеки, магазина, парикмахерской, почты, ателье.

**Вариант 1. Игровые действия:** составить развернутые предложения.

Воспитатель задает вопрос, ребенок дает на него развернутый ответ.

**Воспитатель.** Что нужно сделать, чтобы купить лекарство? *(Чтобы купить лекарство, нужно сходить в аптеку.)*

— Что нужно сделать, чтобы купить продукты? *(Чтобы купить продукты, нужно сходить в магазин.)*

— Куда нужно сходить, чтобы сделать прическу? *(Чтобы сделать прическу, нужно сходить в парикмахерскую.)*

— Где можно выписать газеты и журналы? *(Чтобы выписать газеты и журналы, нужно сходить на почту.)* И т. д.

**Вариант 2. Игровые действия:** выбрать сюжетные картинки.

Ребенок выбирает одну сюжетную картинку, по ней педагог задает вопросы, на которые нужно дать развернутый ответ, выразив причинно-следственные связи.

**Воспитатель.** Для чего нужны аптеки? *(Аптеки нужны для того, чтобы покупать лекарства.)*

— Для чего нужны ателье? *(Ателье нужны для того, чтобы пошить одежду.)*

— Для чего нужны сберегательные банки? *(Банки нужны для того, чтобы оплатить коммунальные платежи.)* И т. д.

**Вариант 3. Игровые действия:** составить сложные предложения.

Воспитатель предлагает дошкольникам придумать предложения, используя конструкцию «мы идем в ..., чтобы ...».

**Например:** мы идем в магазин, чтобы купить продукты.

• Мы идем в поликлинику, чтобы выписать рецепт.

• Мы идем в парикмахерскую, чтобы сделать прическу. И т. д.



## Тема: Архитектура Строительство. Дизайн

### 1. Игра «Части дома»

*Цель:* познакомить детей с названиями основных частей, из которых состоит дом; активизировать в речи слова, обозначающие названия частей дома; упражнять в узнавании целого предмета по его части.

*Материал:* части дома; незаконченные рисунки с изображением домов; образцы строительного материала.

**Вариант 1. Игровые действия:** узнавать части дома.

На столе воспитателя лежат иллюстрации с изображениями различных конструкций дома (*крыша, фундамент, окно, стена и т. п.*). Дошкольники по очереди подходят к столу, выбирают одну из иллюстраций, называют то, что на ней изображено, объясняют назначение.

**Например:**

• Это лестница. По ней можно подниматься или спускаться.

• Это стена. На стенах держится потолок.

• Это пол. По нему в доме ходят люди.

• Это потолок — верхнее внутреннее покрытие дома.

• Это окно. Через него проходит свет и воздух.

• Это дверь. Ее открывают, когда входят, и закрывают, когда выходят.

• Это крыша — верхняя часть дома.

**Вариант 2. Игровые действия:** определить недостающую деталь в плоскостном изображении дома.

Воспитатель предлагает детям поиграть в «архитекторов» и закончить «проект дома». Для игры раздаются рисунки с изображением дома, однако в каждом из них не хватает той или иной детали. Педагог уточняет, чего не хватает в этом доме, можно ли жить в нем без этой части. Дошкольники описывают свои рисунки, объясняют, почему нельзя жить в недостроенном доме.

• **Например:** «На моей картинке дома не хватает окон. Без окна в доме жить нельзя, потому что зимой будет холодно и сыро», «На моей картинке дома нет крыши. Без крыши в доме жить нельзя. Крыша защищает от дождя». И т. д.

**Вариант 3. Игровые действия:** составить пары предметов, объяснить свой выбор.

Вниманию детей предлагаются фотографии с изображением предметов быта (*картина, стол, люстра, шторы и т. д.*), частей дома. Дети должны подобрать по смыслу пары фотографий и объяснить свой выбор.

**Например:** люстра — потолок — люстру прикрепляют к потолку.

• Шторы — окно — шторы вешают на окна.

Дошкольникам можно предложить выбрать по одной фотографии, объединиться в пары и объяснить свой выбор.





## 2. Игра «Кто в доме живет?»

**Цель:** активизировать в речи слова, обозначающие названия народов и названия их жилищ; обогащать словарный запас детей на основе представлений о предметах и явлениях окружающего мира.

**Материал:** картинки или фотографии с изображением жилищ разных народов и представителей разных национальностей.

**Вариант 1. Игровые действия:** рассматривание фотографий или картинок с изображением жилищ разных народов.

Воспитатель уточняет, знают ли дети, как называются жилища, характерные для того или иного народа. Просит при ответе использовать в качестве наглядности соответствующие иллюстрации.

**Воспитатель.** Бывают ли дома из льда? (Да, бывают. Они называются иглу.)

— Кто живет в иглу? (В иглу живут эскимосы.)

— Как называется дом из шкур оленей? (Такой дом называется чум.)

— Кто в нем живет? (В нем живут эвенки, жители Сибири.)

— Бывает ли дом из войлока? (Бывает, он называется юрта.)

— Кто в нем живет? (В нем живут киргизы, казахи, монголы.)

И т. д.

**Вариант 2. Игровые действия:** исправить ошибки, намеренно допущенные педагогом при подборе пар картинок по теме.

Воспитатель предлагает детям пары фотографий (картинок), при подборе которых специально допущена ошибка. Дошкольники должны исправить эту ошибку и объяснить, почему они так считают.

• «Индеец — изба».

**Ребенок.** Индеец живет в вигваме. А изба — жилище, которое строили славяне. Поэтому пара для картинки с изображением вигвама — картинка с изображением индейца, а для картинки с изображением избы — фотография человека славянской внешности.

• «Эскимос — юрта».

**Ребенок.** Эскимосы живут в условиях вечной мерзлоты, их дома сделаны из льда и называются иглу. А в юрте живут жители степей. Поэтому для составления пар картинок нужно изображение иглу и фотография жителя Азии.



## 3. Игра «Какой дом?»

**Цель:** упражнять детей в образовании имен прилагательных от существительных с помощью суффиксов; формировать умение составлять сложные слова из двух простых.

**Материал:** образцы стройматериалов; детские постройки; иллюстрации с изображением разных видов построек.

**Вариант 1. Игровые действия:** дать определение качественного признака дома, исходя из материала его изготовления.

Педагог предлагает дошкольникам назвать материал, из которого построен дом или какая-нибудь его часть, в форме качественного прилагательного.

Например: дом из льда — ... (ледяной).

• Дом из камня — ... (каменный).

• Дом из дерева — ... (деревянный).

• Дом из кирпича — ... (кирпичный).

• Панель из железобетона — ... (железобетонная).

• Окно из стекла — ... (стеклянное).

• Каркас из металла — ... (металлический).

Свои ответы ребята сопровождают демонстрацией соответствующих образцов материала.

**Вариант 2. Игровые действия:** составить сложные слова из двух простых.

Воспитатель предлагает детям составить одно слово из двух, а потом придумать предложение с этим словом.

Например: один, этаж. (Одноэтажный. Я живу в одноэтажном доме.)

• Квартиры, много. (Многokвартирный. В многokвартирном доме живет много людей.) И т. д.

**Вариант 3. Игровые действия:** исправить ошибки.

Воспитатель предлагает вниманию детей предложение, в котором допущена ошибка, ребята должны исправить ее, используя в речи другое слово (сложное слово или прилагательное, образованное от существительного).

**Воспитатель.** В многoэтажном доме одна квартира. (Нет, в многoэтажном доме много квартир — он многokвартирный.)

— Рамы в окнах из стекла. (Нет, рамы в окнах из дерева или пластика — они деревянные или пластиковые.) И т. д.



#### 4. Игра «Гном и дом»

**Цель:** учить детей употреблять существительные в различных падежах; способствовать овладению навыками словообразования (образовывать новые слова с помощью суффиксов и путем слияния двух слов).

**Материал:** мяч; игрушечный гном; сюжетные картинки по содержанию стихотворения И. Лопухиной «Гном и дом».

**Вариант 1. Игровые действия:** выполнить словесные инструкции педагога, обыграть игрушки, провести игру с мячом.

Проводится игра с мячом: воспитатель предлагает детям ответить на вопросы гнома, изменяя слово «дом» согласно тексту и передавая мяч друг другу.

**Воспитатель.** Я вижу большой что? (*Дом.*)

- Нет большого чего? (*Дома.*)
- Подходим к чему? (*К дому.*)
- Восхищаемся чем? (*Домом.*)
- Рассказываем о чем? (*О доме.*)
- Как можно назвать маленький дом? (*Домик.*)
- Как можно назвать крошечный дом? (*Домишко.*)
- Как можно назвать огромный дом? (*Домище.*)
- Как называется человек, который любит сидеть дома? (*Домосед.*)
- Как называется еда, приготовленная дома? (*Домашняя.*) И т. д.

**Вариант 2. Игровые действия:** прослушать стихотворение, подобрать однокоренные слова к слову *дом*.

Педагог читает стихотворение, делая паузы, дети подбирают и называют слова в рифму.

##### Гном и дом

Жил да был веселый гном,  
Он в лесу построил... (*дом*).  
А за печкой, за трубой,  
Жил у гнома... (*домовой*).  
Рядом жил поменьше гномик.  
Под кустом он сделал... (*домик*).  
Самый маленький гномишко  
Под грибом сложил... (*домишко*).  
Старый, мудрый гном-гномище  
Выстроил себе... (*домище*).  
Был он стар, и был он сед,  
И большой был... (*домосед*).  
Есть любил он суп вчерашний,  
Пил он только квас... (*домашний*).  
Каждый день соседи-гномы  
Навещали деда... (*дома*).  
Всех встречал радушно гном,  
Все любили этот... (*дом*).  
*(И. Лопухина.)*



#### 5. Упражнение «У нас в гостях строители»

**Цель:** закреплять навык правильного звукопроизношения, выразительного интонирования речи; развивать слуховое внимание и фонематическое восприятие; учить детей слышать в словах звуки, правильно выделять во фразах нужные слова.

**Методические рекомендации:** чисто и правильно произносить фразу чистоговорки, декламировать стихотворный текст по «цепочке».

**Воспитатель.** Ребята, давайте расскажем нашим гостям строителям, какие мы знаем стихотворения и загадки.

Педагог предлагает выделять при помощи голоса слова, в которых есть заданные звуки; четко проговаривать чистоговорки.

##### [Д], [Т]

Пускай мне хорошо в гостях,      В каких бы ни был я местах —  
Но лучше дом родной.              Всегда вернусь домой.

*(Е. Нефедова.)*

- Ить-ить-ить — дом мы будет строить.
- Да-да-да — я вернусь домой всегда.

##### [Ж]

В селе или в городе, это не важно,  
Дом может быть низким и многоэтажным;  
Поверьте, что в нем мне живется отлично!  
Тепло и уютно в моем мне жилище!

*(Е. Нефедова.)*

- Жу-жу-жу — новый дом я вижу.

##### [С]

Пусть не сердятся родители,      Тот чего-нибудь да стоит!  
Что измажутся строители,      И неважно, что пока  
Потому что тот, кто строит,      Этот домик из песка!

*(Б. Заходер.)*

- Ус-ус-ус — построен новый корпус.
- Ол-ол-ол — кладут в квартире пол.

##### [Л], [Р]

Из дерева, камня, бетонный, кирпичный...  
Поверьте, что в нем мне живется отлично!  
Тепло и уютно в жилище моем,  
Нет места родней, чем любимый мой... (*дом*).

*(Е. Нефедова.)*

Последний отрывок читает сначала педагог, а потом повторяют дошкольники по строчке, с разной интонацией.

##### [С]

Восхищенно.	На стройке строители строили дом.
Удивленно.	Строили-строили и такого настроили!
Обреченно.	Перестроить нужно дом...
Вопросительно.	Перестроить нужно дом?
Убедительно.	Снова стройку разведем И построим новый дом!



## 6. Игра «Сравни дома»

**Цель:** продолжать формировать у детей представления о слоговом строении слова; развивать умения подбирать слова с заданным количеством слогов, определять количество слогов в слове.

**Материал:** схемы с рисунками для слов «дом», «домик», «домище»; фишки-домики.

**Вариант 1. Игровые действия:** «измерить» длину слова, «расселить» слова по «квартирам».

**Задание 1.** «Измерить» шагами или при помощи хлопков слова *дом, домик, домище*. (Все слова имеют разную «длину».)

**Задание 2.** Произнести слова по слогам, определить количество слогов в слове, определить самое длинное и самое короткое слово. (*Дом — один слог, домик — два слога, домище — три слога. Самое короткое слово — дом, самое длинное слово — домище.*)

**Задание 3.** «Расселить» слова по «квартирам» (подобрать к каждому слову определенную схему). (*Дом — схема с одним «окошком»; домик — схема с двумя «окошками»; домище — схема с тремя «окошками».*)

**Задание 4.** Подобрать слова с определенным количеством слогов (слова по теме игры). (*Дом — дым, дверь, пол и т. д. До-мик — сте-на, ок-но, ра-ма, за-мок, кры-ша, цер-ковь, кре-пость, баш-ня и т. д. До-ми-ще — по-то-лок, лест-ни-ца и т. д.*)

**Вариант 2. Игровые действия:** выполнить словесные инструкции педагога.

Вниманию детей предлагается рассказ с незавершенными предложениями. Дошкольники должны их закончить, используя слова по теме; в названных словах определяют количество слогов. За правильно выполненное задание каждый ребенок получает фишку в виде домика.

- Мы видим новый что? (*Дом — 1 слог.*)
- В доме есть что? (*Сте-ны — 2 слога; пол — 1 слог; по-то-лок — 3 слога; ок-на — 2 слога; две-ри — 2 слога; кры-ша — 2 слога.*)
- На стены клеят что? (*О-бо-и — 3 слога.*)
- На пол кладут что? (*Ла-ми-нат — 3 слога.*)
- На потолок вешают что? (*Люст-ру — 2 слога.*)
- Окна состоят из чего? (*Ра-мы — 2 слога; стек-ла — 2 слога.*)
- У двери есть что? (*За-мок — 2 слога.*)
- На крыше делают что? (*Кров-лю — 2 слога.*)



## 7. Игра «Архитектура Беларуси»

**Цель:** продолжать формирование у дошкольников связной речи; развивать навыки объяснительной связной речи; закрепить представления детей о названиях объектов архитектуры Беларуси прошлого и настоящего.

**Материал:** фотографии с изображением архитектурных памятников Беларуси и современных построек; игрушка-символ (по выбору детей или воспитателя).

**Вариант 1. Игровые действия:** объяснить свой выбор.

Вниманию детей предлагаются фотографии (или другой иллюстративный материал) с изображением архитектурных построек (исторические: *церковь, ратуша, дворец, замок, башня*; современные: *библиотека, жилой дом, больница, магазин и т. д.*). Один ребенок выбирает фотографию, рассказывает, что на ней изображено.

• Например: «На этой фотографии изображено здание с куполами, на куполах — кресты. Под крышей одной из построек видны колокола. Над входом — большая икона. Значит, это церковь», или: «На фотографии изображено здание в несколько этажей. Во дворе видны машины скорой помощи, врачи и больные. Значит, это больница». И т. д.

**Вариант 2. Игровые действия:** передавать игрушку-символ друг другу.

Воспитатель предлагает дошкольникам назвать постройку, определить, является ли она историческим объектом или была построена в наши дни.

Воспитатель. Какие здания люди строили в прошлом? (*Люди строили замки, которые защищали поселения от врагов, церкви, ратуши, в которых размещалось городское управление, башни, которые служили в качестве оборонительных сооружений и т. д.*)

— Что строят в наше время? (*В наше время строят много домов, магазинов, больниц.*) И т. д.

**Вариант 3. Игровые действия:** подобрать иллюстрации объектов, аналогичных по назначению названным воспитателем.

Педагог предлагает ребятам подобрать иллюстрации, на которых изображен объект, похожий на предложенный им; дошкольники должны аргументировать свой выбор.

Воспитатель. Что похоже на собор? (*На собор похожа церковь; собор — это самая большая церковь в городе.*)

— Что похоже на поликлинику? (*На поликлинику похожа больница, так как в ней также работают врачи разных специальностей.*)

— Что похоже на башню? (*Вопрос может остаться без ответа, так как башня — это оборонительное сооружение, в наше время необходимости в них нет.*)



## 8. Игра «Архитектура сказок»

**Цель:** развивать диалогическую речь, умение давать четкие ответы на поставленные вопросы; вспомнить с детьми известные им сказки; развивать умение детей составлять творческие рассказы фантастического содержания.

**Материал:** картинки с изображением жилищ сказочных героев и самих героев; парные карточки одинакового цвета.

**Вариант 1. Игровые действия:** провести литературную викторину.

Воспитатель задает вопросы, ребенок дает краткий, четкий ответ.

**Воспитатель.** Где живет Баба Яга? (*Баба Яга живет в избушке на курьих ножках.*)

— Где живет Снежная Королева? (*Снежная Королева живет в ледяном дворце.*)

— Какой домик был у Дюймовочки? (*У Дюймовочки домиком служил цветок.*) И т. д.

**Вариант 2. Игровые действия:** подобрать парные по цвету карточки.

Перед детьми на столе лежат карточки разных цветов, у воспитателя — второй комплект карточек. Воспитатель называет сказку и показывает карточку определенного цвета. Ребенок показывает карточку такого же цвета, называет главных героев сказки и их жилище.

**Воспитатель.** «Малыш и Карлсон, который живет на крыше». (*Главные герои — Малыш (живет в доме) и Карлсон (живет на крыше).*)

— «Снежная Королева». (*Главные герои — Снежная Королева (живет в ледяном дворце), Кай и Герда (живут в доме).*) И т. д.

**Вариант 3. Игровые действия:** придумать фантастический рассказ.

Дети выбирают картинку с изображением сказочного героя и картинку с изображением жилища, но из другой сказки; на их основе сочиняется небольшой рассказ.

• Например:

### Избушка на курьих ножках и Колобок

Катился-катился Колобок и прикатился к избушке на курьих ножках. Увидел он избушку и подумал: «Вот где я спрячусь от лисы!» А тут и лиса: «Колобок, Колобок, я тебя съем». А Колобок в ответ: «Избушка, стань к Лисе задом, а ко мне передом...» И т. д.

## Литература

1. Игры и занятия по развитию речи дошкольников. М., 2007. 128 с.
2. Илларионова Ю. Г. Учите детей отгадывать загадки. М., 1985. 160 с.
3. Казарина Е. В. Дидактические игры и упражнения в изобразительной деятельности. Мозырь, 2004. 83 с.
4. Кобитина И. И. Знакомим дошкольников с планетами и звездами. Минск, 2004. 124 с.
5. Ладутько Л. К. Познаем мир и себя. Минск, 2004. 184 с.
6. Ладутько Л. К., Шкляр С. В. Ребенок познает рукотворный мир. Минск, 2008. 376 с.
7. Лобынько Л. В. Современные подходы к процессу образования старших дошкольников. Минск, 2010. 220 с.
8. Максаков А. И. Правильно ли говорит ваш ребенок? М., 1988. 159 с.
9. Максаков А. И., Тумакова Г. А. Учите, играя: игры и упражнения со звучащим словом. М., 2005. 176 с.
10. Нефедова К. П. Дом, какой он? М., 2004. 72 с.
11. Пралеска : программа дошкольного образования / Е. А. Панько [и др. ] ; под общ. ред. Е. А. Панько. Минск, 2007. 320 с.
12. Пятница Т. В. 1 500 загадок от логопеда в подарок. Минск, 2005. 144 с.
13. Пятница Т. В. Лексика + грамматика = ... Мозырь, 2004. 122 с. Ч. 1.
14. Пятница Т. В. Лексика + грамматика = ... Мозырь, 2005. 99 с. Ч. 2.
15. Старжинская Н. С. Подготовка к обучению грамоте в детском саду. Минск, 2011. 224 с.
16. Федорович Т. Н., Юматова И. А. Путешествие по родной стране. Архитектура. Мозырь, 2010. 28 с.
17. Чего на свете не бывает? / Е. Л. Агеева [и др.] ; под общ. ред. Е. Л. Агеевой. М., 1991. 64 с.

## Содержание

От авторов .....	1
Тема: Школа .....	1
Тема: Семья .....	1
Тема: Труд селян .....	2
Тема: Транспорт. ПДД .....	3
Тема: Почта. Средства связи .....	3
Тема: Республика Беларусь. Знакомство с флагом и гербом ....	4
Тема: День защитника Отечества. Мужские профессии .....	5
Тема: День 8 Марта. Женские профессии .....	6
Тема: Библиотека .....	7
Тема: Космос. День космонавтики .....	7
Тема: Наша страна. Наш город (село) .....	8
Тема: Архитектура. Строительство. Дизайн .....	9
Литература .....	10



**Мы содействуем самореализации!**



**Букиневич  
Елена Сергеевна**



**Лагунович  
Алла Леонидовна**



Об авторах книги родители воспитанников отзываются с уважением и теплотой. Эти внимательные, заботливые, компетентные и творческие педагоги умеют найти подход к каждому ребенку, заинтересовать его, подарить радость обучения и общения.

Своим главным приоритетом **Букиневич Елена Сергеевна** ставит задачу помочь ребенку пройти путь от «несмышленища» к личности. С каждым выпуском детей из детского сада в школу она убеждается в правильном выборе своей профессии.

**Лагунович Алла Леонидовна** в своей работе стремится помочь малышам адаптироваться в современном динамичном мире со всем его многообразием; считает, что каждый ребенок должен стать, прежде всего, Человеком.



ISBN 978-985-520-438-2



9 789855 204382

**«Образовательная компания «Содействие»**  
приглашает к взаимовыгодному  
сотрудничеству авторов  
и специалистов для организации продаж.

**С нами можно связаться по телефонам:**

**8 (0236) 32-97-81, 32-40-67,**

**8 (0236) 32-42-46 (тел./факс),**

**8 (029) 163-47-22, 8 (029) 234-47-22.**

**E-mail: oks\_rig@mail.ru, oks\_pirl@mail.ru**