

Карточка речевых игр для младшей группы

Чей голос?

Цель. Различать животных и детенышей по звукоподражанию. Соотносить названия животных и их детенышей (мышка мышонок, утка-утенок, лягушка-лягушонок, корова-теленки).

Материал. Игрушки: мышка-мышонок, утка-утенок, лягушка-лягушонок, корова-теленки.

Организация. В гости к детям приходят (приезжают) звери. Звери хотят поиграть. Надо догадаться, чей это голос.

— Му-у-у — кто так мычит? (*Корова.*) А тоненько кто мычит? (*Теленок.*)

— Ква-ква — чей голос? Грубый голос? А кто тоненько квакает? (*Лягушонок.*) Лягушка большая, квакает грубым голосом. А ее детеныш квакает тоненько. Кто детеныш у лягушки? (*Лягушонок.*)

Аналогично обыгрываются остальные игрушки. После игры дети могут поиграть с игрушками. Чтобы это сделать, надо правильно позвать: «Лягушонок, иди ко мне», «Утенок, иди ко мне».

Построим домик

Цель. Активизировать наименования, обозначающие детенышей животных. Вежливо выражать побуждения (просьбу).

Материал. Поднос с игрушками, изображающими детенышей животных: бельчат, зайчат, утят, мышат и т. д. — по количеству детей. Строительный материал.

Организация. Воспитатель вносит поднос с игрушками. Дети окружают его. Воспитатель:

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

— Кого тебе дать, Оля? А тебе?

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

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

Поручения

Цель. Активизировать наименования, обозначающие дете-дышей животных. Упражнять в образовании форм глаголов.

Материал. Игрушки: бельчонок и котенок.

Организация. Раздается мяуканье.

Воспитатель:

— Кто это мяукает? Где он?

Выходит в раздевалку вместе с детьми:

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

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

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

Дружные ребята

Цель. Соотносить названия животных и их детенышей. Активизировать наименования детенышей животных во множественном числе. Развивать слуховое внимание.

Материал. Белка и лиса.

Организация. Воспитатель объясняет детям содержание игры:

— Сейчас поиграем в игру «Дружные ребята». Встаньте в пары. Теперьстройтесь в две колонны. Первая колонна — бельчата, вторая — лисята. Вот ваши дома (ставит в разных концах зала стулья, на которые сажает белку и лису). Когда услышите танцевальную музыку, будете танцевать и бегать — резвиться на лужайке. При команде «Опасно!» все бегите к своим мамам. Выигрывает та команда, которая скорее соберется.

Игра повторяется три-четыре раза. Активизации наименований детенышей животных, соотносению их с названиями взрослых животных способствуют также пластические этюды, упражнения. Педагог принимает на себя роль взрослого животного, дети — детеныши. Например, педагог — курица, а дети — цыплята. Курица с цыплятами гуляет по полянке. Все разгребают травку, ищут червячков, пьют водичку, чистят перышки. При команде «Опасно!» все дети-цыплята бегут под крыло к маме-курице.

Будут на зиму дрова

Цель. Соотносить глагол, его формы с собственными движениями.

Организация. Дети встают парами, лицом друг к другу, взявшись за руки (подав правую руку один другому). С началом стихотворения изображают, будто пилят дрова.

Мы сейчас бревно распилим,
Пилим-пилим, пилим-пилим,
Раз-два! Раз-два!
Будут на зиму дрова.

Качели

Цель. Соотносить производное слово (глагол и имя существительное) и выразительные движения.

Организация. Проводится стоя. Воспитатель читает стихотворение, которое дети сопровождают ритмическими движениями.

Все лето качели
Качались и пели,
И мы на качелях
На небо летели.

Дети качают руками вперед-назад, слегка пружиня в коленях.

Настали осенние дни.
Качели остались одни.

Уменьшая ход качелей, пружинят в коленях и уменьшают взмах руками до остановки.

Лежат на качелях
Два желтых листка.
И ветер качели
Качает слегка.

Выполняют легкое покачивание.

Ветер

(Подвижная игра)

Цель. Овладение приставочным способом образования глаголов (выглянули, помчался, запрыгал и т.д.).

Оборудование: шапочки зайцев.

Организация. Перед игрой детям надевают на голову шапки с ушами зайчиков. Дети-зайчики располагаются по кругу, присаживаются на корточки. С началом стихотворения дети медленно поднимаются и делают прыжки на двух ногах с продвижением.

Из сугроба на опушке
Чьи-то выглянули ушки,
И помчался — скок да скок —
Белый маленький клубок.

На слова: Вот запрыгал он с разгона
 По проталинкам зеленым,
 Он вокруг березок кружит,
 Перепрыгивая лужи!

прыгают на другую сторону участка, где нарисованы небольшого размера круги — лужи, и перепрыгивают их.

Ветер, ветер!
Догоняй-ка!
Не догнать лихого зайку!

Все вместе произносят эти строки и разбегаются по залу. Ребенок-ветерок должен салить убегающих.

Игра проводится с небольшими подгруппами детей (6-8 человек). Если играющих больше восьми, выбираются два «ветерка».

Бабушка Маланья

(Народная игра)

Цель. Соотносить слово и выразительное движение рук и пальцев.

Организация. Все образуют хоровод, ведущий встает в середину. Все поют:

У Маланьи у старушки	С такими ушами,
Жили в маленькой избушке	С такими глазами,
Семь сыновей,	С такой головой,
Все без бровей,	С такой бородой.

Слова сопровождаются выразительными движениями: об ушах — руки в стороны; о глазах — приставляются к лицу согнутые в колечко большой и указательный пальцы; о голове — руки смыкаются над головой, образуя полукруг; о бороде — движения рук от подбородка вниз с наклоном туловища.

Ничего не ели,
На нее глядели,
Делали вот так.

Присаживаются на корточки, руки согнуты и подпирают подбородок. Ведущий в кругу показывает какое-нибудь движение, а все ему подражают. Движение обозначается словом. Затем в круг идет кто-нибудь другой, и игра повторяется.

Где мы были, мы не скажем (Подвижная игра)

Цель. Активизировать глагольную лексику. Соотносить слово и движение. Употреблять сложноподчиненные предложения.

Организация. Водящий отходит в сторону, а дети договариваются, какую деятельность они будут изображать. На вопросы водящего: «Где вы были? Что вы видали?», дети отвечают: «Где мы были, мы не скажем, а что делали покажем», — и показывают различные движения (стирают белье, рисуют картину и т. д.). Водящий должен по движениям правильно назвать действие, которое дети выполняли, употребляя форму глагола второго лица множественного числа. Например: «Вы пилили дрова». При правильном ответе дети убегают, а водящий их догоняет. Пойманный становится водящим.

Игра имеет два варианта: «Дед Мазай и зайцы» и «Дедушка Егор». Игру предваряет диалог:

— Здравствуй, дедушка Мазай (дедушка Егор с длинной белой бородой)!

— Здравствуйте, зайцы (дети). Где вы бывали, что вы видали?

— Где мы были, мы не скажем, а что делали покажем. Эта игра доступна не всем младшим дошкольникам. Она становится популярной в более старших возрастах.

Куточка – Рябушечка

Цель. Соотносить глагол с обстоятельством (куда? зачем?), образовывать глагол по звукоподражанию (пищать). Развивать диалогическое взаимодействие.

Оборудование: шапочка курочки, ведеко.

Организация. Из детей выбирают Курочку-Рябушечку. Ей на голову надевают шапочку. По сигналу водящего начинается диалог.

— Курочка-Рябушечка, куда идешь?

— На речку.

— Курочка-Рябушечка, зачем идешь?

— За водой.

— Курочка-Рябушечка, зачем тебе вода?

— Цыплят поить. Они пить хотят, на всю улицу пищат: «Пи-пи-пи».

После слов «на всю улицу пищат» дети-цыплята убегают от курочки и пищат: «Пи-пи-пи». Дотронувшись до пойманного ребенка, курочка произносит: «Иди к колодцу пить водицу». Пойманные дети выходят из игры. Игра повторяется с выбором новой Курочки-Рябушечки.

Молчанка

Цель. Образовывать глаголы приставочным способом.

Организация. Перед началом игры играющие хором произносят:

Первенчики, червенчики,
Зазвенели бубенчики.
По свежей росе,
По чужой полосе.
Там чашки, орешки,
Медок, сахарок.
Молчок!

После слова «молчок» все должны замолчать и не двигаться. Ведущий-воспитатель смотрит за детьми. Если кто-то рассмеется, заговорит или пошевелится, он дает ведущему фант.

В конце игры дети выкупают фанты. Они выполняют действия по команде: залезь под стол и вылезти обратно, подпрыгни на месте два раза; выйди в раздевалку и войди обратно; отодвинь стульчики задвинь обратно; выгляни в окошко; присядь и встань; подбрось мячик; перепрыгни через веревочку и др.

В эту игру с интересом играют дети всех дошкольных возрастов. В группе малышей разыгрывать фант лучше сразу, как только кто-то из играющих рассмеется или заговорит; задания придумывает воспитатель. Более старшие дети команды придумывают сами.

Молчок

Цель. Образовывать глаголы от имени существительного.

Материал. Барабан, дудочка, звонок, труба, машина с сигналом, свисток.

Организация. Дети хором говорят знакомый им текст:

Раз, два, три, четыре, пять.
Начинаем мы играть:
Чик-чок, рот на крючок
И молчок!

Сказав слово «молчок», дети должны замолчать и даже не улыбаться. Эту задачу не очень легко выполнить многим детям. Кто нарушил правила игры, дает фант. Когда фантов около пяти, они разыгрываются. Для этого воспитатель подбирает барабан, дудочку, звонок, трубу, машину с сигналом, свисток. Педагог сидит спиной к детям. Ребенок из победителей берет чей-либо фант, показывает детям, подходит к воспитателю и спрашивает: «Что этому фанту делать?» Воспитатель дает различные задания: барабанить на барабанах, дудеть на дудочке и т.п.

Кто выполнит поручение, тот получает свой фант обратно.

В средней и старшей группах дети сами дают задания.

Вариант игры. Дети имитируют действия.

Смешинка

Цель. Понимать и соотносить с движением глаголы, образованные приставочным способом.

Организация. Выбирают Смешинку при помощи считалки:

Жили-были
Я ли, ты ли.
Между нами вышел спор.
Кто затеял, позабыли
И не дружим до сих пор.
Вдруг игра на этот раз
Помирить сумеет нас?

Ребенок, которому досталась эта роль, смешит других детей: копирует движения медведя, хитрой лисы, трусливого зайца, неожиданно чихает, поет, говорит смешную считалку (стихотворение) и т. д. Дети должны не поддаваться Смешинке — тот, кто засмеется, платит фант. Если фантов около десяти, их разыгрывают. Воспитатель придумывает движения-задания: пройти прямо, спуститься вниз, подняться вверх, влезть, залезть, пролезть, прыгнуть, наклониться, выпрямиться, перешагнуть, перепрыгнуть, присесть и пр. Ребенок, который неправильно выполняет заданное действие, не получает фант. В этом случае фант разыгрывается повторно либо на помощь приходит второй ребенок, который сумеет выполнить задание.

Все игры с разыгрыванием фантов интереснее проходят и осваиваются в разновозрастном коллективе, когда игровой опыт естественным образом передается от старшего ребенка к младшему. Поэтому в многокомплектном детском саду их желательно организовывать, приглашая к общению детей из разных групп (на участке, в музыкальном зале). Если игры организуются сразу с малышами, в них поначалу взрослый сам берет на себя как организацию, так и придумывание заданий.

Добавь слово

Цель. Дополнять предложения с пропущенным глаголом, находить нужное по смыслу слово.

Материал. Кукла Гена.

Организация. Игра начинается со вступительной беседы о том, как дети помогают родителям, что они умеют делать.

Воспитатель. К нам в гости пришел Гена. Он тоже любит помогать родным: бабушке, дедушке, папе, маме, братишке и сестренке. А что умеет делать Гена, мы сейчас угадаем.

Гена. Я умею постель... *убирать*. (Глагол подбирают дети).

Я умею пол... *подметать*.

Я умею пыль... *вытирать*.

Я умею посуду... *мыть, ополаскивать*.

Я умею цветы... *поливать*.

Я помогаю стол... *накрывать*.

Я помогаю тарелки... *расставлять*.

Я помогаю валки... *раскладывать*.

Я помогаю крошки... *сметать*.

Я помогаю комнату... *убирать*.

При повторном проведении игры дети от хоровых высказываний переходят к ответам по указанию Гены.

Скажи наоборот

Цель. Подбирать однокоренные и разнокоренные глаголы-антонимы (слова с противоположным значением).

Материал. Чиполлино (или любой другой знакомый персонаж).

Организация. Воспитатель рассказывает детям историю о Чиполлино:

— Чиполлино пришел в детский сад. Все ему здесь нравится: зарядку делать, с детьми играть, лепить из пластилина, петь и танцевать, обедать и ложиться спать. Но он почему-то грустит. Почему? Да потому, что не умеет подбирать «слова-наоборот», слова с противоположным значением. Поможем Чиполлино, дети? Я буду называть слово, а вы с Чиполлино придумайте «слово-наоборот», слово с противоположным значением.

Для игры подойдут следующие пары слов (антоним называют дети): входить-выходить, вбегать-выбегать, прибегать-убегать, привозить-увозить, прилетать-улетать, приходить-уходить, подплывать-отплывать, говорить-молчать, вставать-ложиться, мириться-ссориться, закрывать-открывать, надевать-снимать, одевать-раздевать, нагревать-охлаждать, смеяться-плакать, улыбаться-хмуриться, хвалить-ругать, кричать-молчать.

— Теперь Чиполлино понял, что значит наоборот.

Гуси

Цель. Обогащать речь однокоренными наименованиями.

Материал. Гусь, гусыня, гусята (игрушки или картинки).

Организация. Воспитатель рассматривает с детьми игрушки (картинки):

— Это... (*гусь, гусак*). Он крыластый, горластый, у него красные ласты. Ноги, как ласты.

— А это — мама... (*гусыня*). У гуся и гусыни — детки... (*гусьтки*). Правильно говорить гусята. Один — гусенок, а когда их много, это — гусята. Много у гусыни гусят.

Тот, кто с гусятами близко знаком,

Знает: гусята гуляют гуськом.

Тот же, кто близко знаком с гусаком,

К ним ни за что не пойдет босиком.

— Покажите, как гусята гуляют гуськом. Шеи вытянули, лапами-ластами шлепают, переваливаются. Идут гуськом за мамой-гусыней и папой-гусаком.

Что сделал Умейка?

Цель. Составлять (распространять) предложение с однородными сказуемыми.

Материал. Бумага, ножницы и т.д. (по усмотрению воспитателя).

Организация. В гости пришел Умейка, который умеет все делать (заранее подготовленный ребенок, можно из старшей группы). Ему воспитатель дает задание так, чтобы никто не слышал: «Подойди к столу, возьми бумагу, отрежь полоску и отдай Сереже». Ребенок начинает выполнять задание, а дети в это время внимательно следят за ним. Выигрывает тот ребенок, который правильно перечислил все действия, выполненные Умейкой. Ребенок-победитель получает право заменить гостя.

Задания Умейке могут быть самые разные: беги к двери, попрыгай и прибеги обратно; подойди к столу, возьми книгу и дай Вадиму; возьми машину, поставь в гараж; выйди из комнаты и войди обратно; подойди к кубику и перепрыгни через него; возьми мяч и подбрось его вверх; возьми куклу и уложи ее спать.

Кто как голос подает?

Цель. Образовывать глаголы от звукоподражательных слов.

Материал. Игрушки: кошка, собачка, курочка, петушок, автомобиль.

Организация. Воспитатель:

— В гости к нам приехали игрушки. Рассмотрим их. Воспитатель показывает, а дети называют игрушку.

— Вот... *кошка*, вот... *собачка*. А это чей голос, кто поет «Кукареку!»? (*Петушок.*) Как кукарекает петушок? (*Ку-каре ку!*)

— Куд-куда, куд-куда! Кто это? (*Курочка.*) Как кудахчет курочка? (*Куд-куда, куд-куда!*)

— Гав, гав, гав! Кто это? (*Собачка.*) Как лает собачка? (*Гав, гав, гав!*)

— Мяу, мяу! Кто это? (*Кошка.*) Как мяукает кошка? (*Мяу, мяу!*)

— Гав, гав, гав! Чей голос? (*Собачки.*) Что она делает? (*Гавкает, лает.*)

— Мяу, мяу! Чей голос? (*Кошки.*) Что кошка делает? (*Мяукает.*)

— Куд-куда, куд-куда! Чей голос? (*Курочки.*) Что делает курочка? (*Кудахчет.*)

— Кукареку! Это кто? (*Петух.*) Что делает петушок? (*Кукарекает.*)

Один – много.

Цель. учить употреблять существительные во множественном числе.

Оборудование. мяч.

Описание игры. Воспитатель предлагает детям бросать ей по очереди мяч и называть любой овощ (предмет, игрушку, и т.п. часть тела и т. п). Поймав мяч, воспитатель бросает его другому ребенку и называет слово во множественном числе: кукла- куклы, огурец- огурцы, нос- носы и т.п.

Затем воспитатель предлагает : «А сейчас я буду называть один предмет, а вы мяч ловите и называете слово, которое обозначает много предметов и бросайте мяч обратно».

Кто чем питается?

Цель: использовать существительные в творительном падеже.

Оборудование: картинки животных (белка, лиса, заяц, мышь, дятел, корова, лошадь, кошка) и изображения различного корма: трава, кора, сено, куры, молоко, жуки, гусеницы, орехи, грибы и т.п.

Описание игры: Детям раздают картинки с изображением животных. Водящий (вначале педагог) достает картинки с кормом из мешочка и спрашивает : «Кто питается сеном?». Игрок, у которого корова, отвечает: «Корова питается сеном», получает карточку. Игроки, попустившие корм своего животного, оставляют их голодными. «Чем питаются кошки?»- спрашивает воспитатель. Если малыш правильно называет корм, воспитатель высказывает удовлетворение: «ну вот, и кошку накормили!».