

Картотека игр для детей дома

Назови как можно больше предметов

Цель: упражнять детей в чётком произношении слов.

Ход.

Воспитатель предлагает детям посмотреть вокруг себя и назвать как можно больше предметов, которые их окружают (*назвать только те, что находится в поле их зрения*)

Воспитатель следит, чтобы дети правильно и чётко произносили слова, не повторялись. Когда малыши не смогут больше ничего назвать сами, воспитатель может задавать им наводящие вопросы: «Что висит на стене?» и т.д.

Олины помощники

Цель: образовывать форму мн. числа глаголов.

Материал: кукла Оля.

Ход.

- К нам пришла кукла Оля со своими помощниками. Я их вам покажу, а вы угадайте, кто эти помощники и что они помогают делать Оле.

Кукла идёт по столу. Воспитатель указывает на её ноги.

- Что это? (Это ноги)

- Они Олины помощники. Что они делают? (*Ходят, прыгают, танцуют и т.д.*)

Далее указывает на другие части тела и задаёт аналогичные вопросы, дети отвечают (*руки берут, рисуют...; зубы жуют, кусают, грызут...; глаза смотрят, моргают...*)

Разноцветный сундучок

Цель: учить детей при согласовании существительных среднего (женского) рода с местоимением ориентироваться на окончание слова.

Материал: шкатулка, предметные картинки по количеству детей.

Ход.

Воспитатель:

Я картинки положила

В разноцветный сундучок.

Ну-ка, Ира, загляни-ка,

Вынь картинку, назови.

Дети вынимают картинку и называют, что на ней изображено.

Скажи, какой?

Цель: Учить детей выделять признаки предмета.

Ход.

Воспитатель (*либо ребёнок*) вынимает из коробки предметы, называет их, а дети указывают на какой-либо признак этого предмета.

Если дети затрудняются, воспитатель помогает: «Это кубик. Какой он?»

«Волшебный кубик»

Игровой материал: кубики с картинками на каждой грани.

Правила игры. Ребёнок бросает кубик. Затем он должен изобразить то, что нарисовано на верхней грани, и произнести соответствующий звук.

Ход.

Ребёнок вместе с воспитателем произносит: «Вертись, крутись, на бочок ложись», - и кидает кубик. На верхней грани - например, самолёт. Воспитатель спрашивает: «Что это?» и просит съимитировать гул самолёта.

Аналогично разыгрываются и другие грани кубика

«Эхо»

Правила игры. Педагог громко произносит любой гласный звук, а ребёнок повторяет его, но тихо.

Ход.

Воспитатель громко говорит: А-А-А. ребёнок-эхо тихо отвечает: а-а-а. И так далее. Можно так же использовать сочетание гласные звуков: ау, уа, эа и т.д.

«Садовник и цветы»

Цель: закрепить знания детей о цветах (*лесных ягодах, фруктах и т.д.*)

Ход.

Пять, шесть играющих сидят на стульях, расставленных по кругу. Это цветы. У них всех есть название (*можно, чтобы играющие выбрали картинку-цветок; ведущему показывать нельзя*). Ведущий-садовник говорит: «я так давно не видел чудесный белый цветок с жёлтым глазком, похожим на маленькое солнышко, не видел ромашку». Ромашка встаёт и делает шаг вперёд. Ромашка, поклонившись садовнику, говорит: «Благодарю Вас, дорогой садовник. Я счастлива, что вы захотели взглянуть именно на меня». Ромашка садится на другой стул. Игра продолжается до тех пор, пока садовник не перечислит все цветы.

Содержание этой игры можно легко изменить: «*Садовник и фруктовые деревья*», «*Лесовик и лесные ягоды*», «*Дрессировщик и его звери*» и т.д.

«Кто больше действий назовёт»

Цель: активно использовать в речи глаголы, образуя различные глагольные формы.

Материал. Картинки: предметы одежды, самолёт, кукла, собака, солнце, дождь, снег.

Ход.

Приходит Неумейка и приносит картинки. Задача детей подобрать слова, которые обозначают действия, относящиеся к предметам или явлениям, изображённым на картинках.

Например:

- Что можно сказать о самолёте? (*летит, гудит, поднимается*)

- Что можно делать с одеждой? (*стирать, гладить, зашивать*)

- Что можно сказать о дожде? (*идёт, капает, льёт, моросит, стучит по крыше*)

И т.д.

«Козлята и волк»

Цель. Заканчивать сказку по её началу.

Материал. атрибуты к сказке «Коза с козлятами», зайчик

Ход.

Воспитатель рассказывает начало сказки, демонстрируя фигурки персонажей.

- Слушайте, что было дальше: Ушла коза снова в лес. Козлята остались дома одни. Вдруг в дверь снова постучали. Козлята испугались, попрятались. А это был маленький показ... (*Дети договаривают: зайчик*)

Воспитатель: зайчик говорит....

Дети: не бойтесь меня, это я - маленький зайчик.

Воспитатель: Козлята угостили его....

Дети: морковкой, капустой...

Воспитатель: потом они стали...

И т.д.

«Разбуди кота»

Цель. Активизировать в речи детей наименование детёнышей животных.

Материал. Элементы костюма животных (*шапочка*)

Ход.

Кто-то из детей получает роль кота. Он садится, закрыв глаза, (*как бы спит*), на стул в центре круга, а остальные, по желанию избрав роль какого-либо детёныша животного, образуют круг. Тот, на кого укажет жестом воспитатель, подаёт голос (*издаёт звукоподражание, соответствующее персонажу*).

Задача кота: назвать, кто его разбудил (*петушок, лягушонок и т.д.*). Если персонаж назван правильно, исполнители меняются местами, и игра продолжается.

«Ветерок»

Цель. Развитие фонематического слуха.

Ход.

Дети встают в круг. Педагог произносит разные звуки. Если услышите звук, например, у, поднимите руки и медленно покружитесь.

Произносятся звуки у, и, а, о, у, и, у, а. Дети, услышав звук у, делают соответствующие движения

«Буратино-путешественник»

Цель. Ориентироваться в значении глаголов.

Материал. Кукла Буратино.

Ход.

Буратино - путешественник. Он путешествует по многим детским садам. Он расскажет о своих путешествиях, а вы отгадаете, в каких комнатах детского сада или на улице он побывал.

- Зашёл в комнату, где дети засучивают рукава, намыливают руки, вытираются.

- Зевают, отдыхают, спят...

- Пляшут, поют, кружатся...

Был Буратино в детском саду, когда дети:

- приходят, здороваются... *(Когда это бывает?)*

- обедают, благодарят...

- одеваются, прощаются...

- лепят снежную бабу, катаются на санках

Тема: «Домашние и дикие животные»

Цели:

Учить детей классифицировать домашних и диких животных.

Закреплять знания об их внешнем виде, месте обитания, способе, добывания пищи.

Продолжать учить ассоциативному чтению.

Развивать внимание, речь, мышление.

Воспитывать любовь к животным.

Ход занятия

Эмоциональный настрой *(дети стоят в кругу, держась за руки)*:

«Встаньте детки, встаньте в круг.

Каждый каждому здесь друг!

Вправо, влево повернитесь

И друг другу улыбнитесь

Будем крепко мы дружить ,

Будем дружбой дорожить!»

(Дети садятся на стулья)

1. Воспитатель демонстрирует 10 бит с дикими животными, раскладывает их на ковре и добавляет 10 бит с домашними животными, а затем предлагает детям поиграть в игру **«Помоги животным найти свой дом»***(игра на классификацию)*.

Дети раскладывают биты в два обруча: диких животных в обруч с елочкой, домашних - в обруч с домиком.

Воспитатель спрашивает, почему дети так разложили животных?

Ответы детей: потому что домашние живут дома, рядом с человеком, а дикие - в лесу, в степи, в горах.

Воспитатель: Кто ухаживает за домашними животными? Кто строит им жилища? Кто их кормит? *(человек)*. А кто все это делает для диких животных? *(сами животные)*.

2. **Игра «Подпиши картинку»** *(на ассоциативное чтение)*.

Дети «подписывают» биты с домашними и дикими животными.

Физкультминутка *(дети в кругу)*

«Зайка по лесу скакал,

Зайка корм себе искал.

Вдруг у зайки на макушке
Поднялись, как стрелки, ушки:
Шорох тихий раздаётся,
Кто-то по лесу крадется.
Заяц путает следы, убегает от беды.
Прыгнул в бок он, повернулся
И под кустиком свернулся».

3. Игра «Найди свою маму» (на знание названий детенышей домашних животных).

На стульчики садятся 6 детей в шапочках: коровы, лошади, овцы, свиньи, собаки, кошки. Другие 6 детей с этикетками теленка, жеребенка, ягненка, поросенка, щенка и котенка на груди должны встать за стульчик, где сидит ребенок в соответствующей шапочке.

Воспитатель спрашивает: Ты кто? - Я - теленок. А кто твоя мама? - Корова, и т.д.

- Ребята, каких животных вы изображаете? - Домашних.

Кто летает

Дети становятся в одну линию. Ведущий объясняет правила игры: «Я буду называть разные предметы или животных. Если я назову что-нибудь летающее - самолет или воробей, - вы должны поднять обе руки вверх, если нелетающее - не поднимайте. Кто ошибется - выходит из игры.

- | | |
|------------------|-------------|
| - Воробей. | - Ворона. |
| - Пчела. | - Стрекоза. |
| - Божья коровка. | - Собака. |
| - Слон. | - Кошка. |
| - Ракета. | - Стол. |
| - Змея. | - Облака. |
| - Орел. | И т. д. |

Дай определение словам

Цель: активизация словаря, развитие связной речи, внимания, мышления

Ход игры: я начну, а ты закончи:

Мама (какая?) – добрая, ласковая, строгая

Праздник (какой?) – веселый, долгожданный

Наоборот

Цель: формировать умение подбирать противоположные по смыслу слова

Ход игры: я начну, а вы продолжите:

Веселый праздник – грустный

Большой подарок – маленький

Светлое небо – ...

Чистое платье – ...

Хорошее настроение – ...

Теплая погода - ...

Четвертый лишний

Цель: развивать внимание, сообразительность, речь доказательную

Ход игры: послушайте и скажите, какое слово лишнее и почему:

- тарелка, стакан, корова, чашка

- чашка, стакан, тарелка, кружка

С мишкой

Цель: учить использовать глагол ЛЕЖАТЬ в повелительном наклонении

Наглядный материал: медвежонок, кровать

Ход игры:

В: этот мишка охотно ложится на бочок, спину, живот. Надо попросить его об этом.

Дети просят мишку употребляя глагол ЛЯГ

Усложняя задание, воспитатель создает новую игровую ситуацию с любой другой игрушкой

Драматизация сказки «Человек и животные»

Цель: закрепить у детей умение пользоваться простым распространенным предложением, правильно употреблять форму винительного падежа, закрепить навык диалоговой речи.

Ход игры: животные и птицы пришли к человеку и сказали:

- Дай нам работу

- А что вы умеете делать?

Лошадь сказала: «Я буду возить грузы»

Овца сказала: «Я буду давать шерсть»

Собака – охранять дом

Курицы – нести яйца

Петушок – рано утром всех будить.

Дидактическая игра «Найди ошибку»

Цели: учить отчетливо произносить многосложные слова громко, развивать слуховое внимание.

Ход игры: Воспитатель показывает игрушку и называет заведомо неправильное действие, которое якобы производит это животное. Дети должны ответить, правильно это или нет, а потом перечислить те действия, которые на самом деле может совершать данное животное. Например: «Собака читает. Может собака читать?» Дети отвечают: «Нет». А что может делать собака? Дети перечисляют. Затем называются другие животные.

Дидактическая игра «Доскажи слово»

Цели: учить отчетливо произносить многосложные слова громко, развивать слуховое внимание.

Ход игры: Воспитатель произносит фразу, но не договаривает слог в последнем слове. Дети должны закончить это слово.

Ра-ра-ра — начинается иг

Ры-ры-ры — у мальчика ша...

Ро-ро-ро — у нас новое вед...

Ру-ру-ру — продолжаем мы иг..

Ре-ре-ре — стоит дом на го...

Ри-ри-ри — на ветках снега...

Ар-ар-ар — кипит наш само....

Ры-ры-ры — детей много у го...

Дидактическая игра «Так бывает или нет»

Цели: учить замечать непоследовательность в суждениях, развивать логическое мышление.

Ход игры: Воспитатель объясняет правила игры:

Я буду рассказывать историю, в которой вы должны заметить то, чего не бывает.

«Летом, когда ярко светило солнце, мы с ребятами вышли на прогулку. Сделали из снега снеговика и стали кататься на санках». «Наступила весна. Все птицы улетели в теплые края. Медведь залез в свою берлогу и решил проспать всю весну...»

Дидактическая игра «Какое время года?»

Цели: учить соотносить описание природы в стихах или прозе с определенным временем года; развивать слуховое внимание, быстроту мышления.

Ход игры: Дети сидят на скамейке. Воспитатель задает вопрос «Когда это бывает?» и читает текст или загадку о разных временах года.

Дидактическая игра «Где что можно делать?»

Цели: активизация в речи глаголов, употребляющихся в определенной ситуации.

Ход игры: Воспитатель задает вопросы, дети отвечают на них.

Что можно делать в лесу? (*Гулять; собирать ягоды, грибы; охотится; слушать пение птиц; отдыхать*).

Что можно делать на реке? Что делают в больнице?

Дидактическая игра «Какая, какой, какое?»

Цели: учить подбирать определения, соответствующие данному примеру, явлению; активизировать усвоенные ранее слова.

Ход игры: Воспитатель называет какое-нибудь слово, а играющие по очереди называют как можно больше признаков, соответствующих данному предмету. Белка — рыжая, шустрая, большая, маленькая, красивая.....

Пальто — теплое, зимнее, новое, старое

Мама — добрая, ласковая, нежная, любимая, дорогая ...

Дом — деревянный, каменный, новый, панельный ...

Дидактическая игра «Закончи предложение»

Цели: учить дополнять предложения словом противоположного значения, развивать внимание.

Ход игры: Воспитатель начинает предложение, а дети его заканчивают, только говорят слова с противоположным значением.

Сахар сладкий. а перец - (горький).

Летом листья зеленые, а осенью(желтые).

Дорога широкая, а тропинка (узкая).