

Картотека подвижных игр на координационной лестнице.

Варианты подвижных игр.

Игры с бегом: «Два мороза», «Мы веселые ребята», «Перебежки», «Пустое место», «Встречные перебежки», игра – эстафета «Посадка картошки», «Огни светофора», «Найди свой кубик».

Игры с прыжками: «Кто лучше прыгает», «Классы», «С кочки на кочку», «Кто скорее до флажка».

Игры с ходьбой: «Холодно – горячо», «Автобусы», «Регулировщик».

Дифференцированные игры для детей с высоким уровнем двигательной активности.

«Выложи дорогу», «Через болото», «Передай мяч», «Пингвины», «Не ошибись», «Будь внимательным», «Дорожное – не дорожное», «Перенеси предмет», «Вперед спиной», «Повтори за мной», «Меняемся местами», «У кого больше», «Быстро по местам», «Меняемся местами».

Дифференцированные игры для детей с низким уровнем двигательной активности.

«Догнать соперника», «Успей первым».

Игра «Догнать соперника».

Задача: упражнять в выполнении основных движений на координационной лестнице.

Ход игры. Дети выстраиваются в две колонны перед координационными лестницами. По сигналу воспитателя дети выполняют задания в определенной последовательности: ходьба приставным шагом, учащенная ходьба, ходьба с подскоками и обычная ходьба. В процессе выполнения заданий каждая колонна старается догнать друг друга; та, которой это удается, побеждает.

Игра «Найди свой кубик».



Задачи: развитие координации движений, внимания, ориентировки в пространстве.

Ход игры. В каждой из ячеек «Лесенки» стоит ребенок и лежит цветной кубик. По сигналу дети начинают бегать в разных направлениях, не толкаясь. По второму сигналу дети останавливаются и закрывают глаза. В это время воспитатель меняет кубики местами.

По третьему сигналу дети открывают глаза. Каждый должен добежать до ячейки, где лежит его кубик и поднять кубик над головой. Выигрывает тот, кто первым правильно выполнит задание.

Игра «Повтори за мной».

Задачи: упражнять в выполнении основных движений на координационной лестнице, развивать самостоятельность, активность, творчество в движении.

Ход игры. Первый ребенок показывает движение на «Лесенке», другие дети повторяют. Ведущий выбирает того, кто повторил движение точнее всех. Новый ведущий предлагает следующее движение.

Игра «Вперед спиной».

Задачи: развитие координации движений, умения взаимодействовать в команде.

Ход игры. Из «лесенок» делаются две параллельные «трассы», которые соревнующиеся команды должны преодолеть, двигаясь вперед спиной. Побеждает команда, первая прошедшая «трассу».

Игра «Регулировщик».



Задачи: закрепление навыка выполнения движений в соответствии с сигналами «регулировщика», развитие внимания.

Ход игры. Во время ходьбы по «Лесенке» в колонне по одному воспитатель (он идет первым) меняет положение рук: в сторону, на пояс, вверх, за голову, за спину. Дети выполняют за ним все движения, кроме одного – руки на пояс. Это движение – запрещенное. Тот, кто ошибается, выходит из строя, становится в конце колонны и продолжает игру. Через некоторое время запрещенным движением объявляется другое.

Игра «Будь внимательным».

Задачи: закрепление навыка выполнения движений в соответствии с сигналами ведущего, развитие внимания.

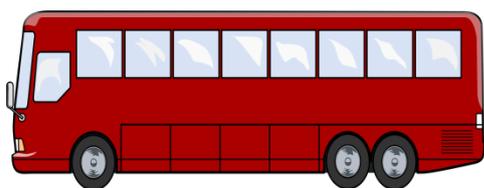
Ход игры. Дети запоминают, что и когда надо делать. Идут по «лесенке» и внимательно слушают сигналы регулировщика дорожного движения. По сигналу: «Светофор!» - стоим на месте; по сигналу: «Переход!» - шагаем; по сигналу: «Автомобиль!» - держим в руках руль, меняем вид ходьбы.

Игра «Посадка картошки».

Задачи: развитие координации движений, быстроты.

Ход игры. «Лесенки» - «грядки» расположены на противоположных концах зала. Все играющие делятся на пары и выстраиваются в две шеренги по одному возле своей линии старта, друг против друга. На одной стороне зала в каждую ячейку «грядки» положить по одному мячу. По сигналу первые игроки переносят мячи на другой конец зала и кладут в соответствующую ячейку, мяч берет второй игрок из пары и возвращает мяч на первую «грядку». Побеждает пара, которая первой закончит эстафету.

Игра «Автобусы».



Задачи: развитие координации движений, умения взаимодействовать в команде.

Ход игры. «Автобусы» - это команды детей: «водитель» и «пассажиры». По команде «Марш!» первые игроки в каждой команде быстрым шагом идут по своим «лесенкам», огибают их и возвращаются в колонны, где к ним присоединяются вторые по счету и вместе они снова проделывают тот же путь и т.д., играющие держат друг друга за пояс. Когда автобус (передний игрок – «водитель») возвратится на место с полным составом пассажиров, он должен подать сигнал свистком. Выигрывает

команда, первой прибывшая на конечную остановку. Вид ходьбы по «лесенке» выбирается перед игрой.

Игра «Холодно – горячо».

Задачи: закрепление навыков выполнения движений в соответствии с сигналами ведущего, развитие внимания.

Ход игры. Дети ходят по «лесенке» под счет или удары бубна. На сигнал «горячо» идут на носках, на сигнал «холодно» - в полу приседе.

Игра «Не ошибись».

Задачи: закрепление навыка выполнения движений в соответствии с сигналами ведущего, развитие внимания.

Ход игры. Дети шеренгой стоят перед «лесенкой». Ведущий - напротив. Ведущий выполняет простые движения на «лесенке» с использованием рук и ног. Дети должны выполнять те же движения, что и ведущий. Допустивший ошибку выбывает. Выигрывает оставшийся последним. Простые движения можно заменить на более сложные, включить асимметричные движения (правая рука вверх, левая вперед) и т.д. Ведущий одновременно с показом движения может назвать имя одного из играющих, который и должен это движение повторить, а остальные игроки наблюдают. Ведущий поговаривает движение (руки вверх), а выполняет в этот момент другое действие (руки вниз). Дети должны выполнять движение по показу ведущего, не обращая внимания на его сбивающие команды. Во время игры ведущему необходимо следить за тем, чтобы все дети видели его одинаково хорошо.

Игра «Передай мяч».



Задачи: развитие координации движений, умения взаимодействовать в команде.

Ход игры. Играющие строятся в две колонны, в ячейки «лесенки». Перед колоннами положить по одному мячу. По сигналу «передай» первые в колоннах берут мячи и передают их через голову позади стоящим, затем поворачиваются лицом к колонне. Получивший мяч передает его назад через голову, затем тоже поворачивается лицом к колонне и т.д. Выигрывает колонна, которая правильно передала и не роняла мяч. Передавать мяч можно только через голову. Не сумевший принять мяч бежит за ним, встает на свое место и продолжает игру.

Варианты: передавать мяч вправо или влево, поворачивая корпус; передавать мяч между колен.

Игра «Мы веселые ребята».

Задачи: развитие быстроты, координации движений, внимания, ориентировки в пространстве.

Ход игры. Дети стоят на одной стороне площадки по одному в каждой ячейке «лесенки». На противоположной стороне располагается другая «лесенка». Сбоку от детей, на середине, между двумя линиями, находится ловишка, назначенный воспитателем. Дети хором произносят: «Мы веселые ребята, любим бегать и скакать, ну, попробуй нас догнать. Раз, два, три-

лови!» После слова «лови», дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка догоняет бегущих. Тот, кого ловишка дотронулся, прежде чем играющий занял свое место, считается пойманным и садится возле ловишки. После 2 – 3 перебежек производится пересчет пойманных и выбирается новый ловишка. Перебегать на другую сторону можно только после слова «лови». Тот, до кого дотронулся ловишка отходит в сторону. Того, кто перебежал на другую сторону, за черту, ловить нельзя. Можно ввести второго ловишку. На пути убегающих могут быть преграды (бег между предметами).

Игра «Меняемся местами».

Ход игры. В центр зала кладется длинный шнур. Дети делятся на две команды, каждая занимает свою лесенку на разных сторонах зала. По сигналу «Беги!» дети разбегаются по своей части площадки, а по сигналу «Меняйтесь!» команды меняются местами. Поощряется команда, которая в полном составе первой перебежала на другую сторону зала, то есть поменяла свое место.

Игра «Пустое место».

Задачи: развитие координации движений, реакции на сигнал, ориентировки в пространстве.

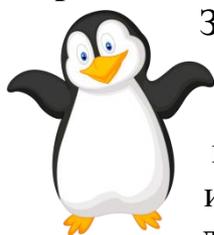
Ход игры. Выбирается один ведущий. Остальные участники игры становятся лицом друг к другу на «лесенки», лежащие параллельно друг другу на расстоянии 1 метр (по одному в каждую ячейку). Цель игры пустое место — надо оказаться быстрее соперника. Ведущий начинает бежать вокруг «лесенок», и определенный момент пятнает любого стоящего, не прекращая движения. Запятнанный в то же время бросается бежать в другую сторону. Участник первым добежавший до пустого места, занимает его, опоздавший становится ведущим. Меняет направление движения и уже сам пятнает следующего участника.

Игра «Встречные перебежки».

Задачи: развитие координации движений, быстроты.

Ход игры. Две группы детей с равным количеством играющих становятся на противоположных сторонах площадки на «лесенках» в шеренги. У каждой группы детей на руках ленточки своего цвета – синие, жёлтые. По сигналу воспитателя: «Синие!» - дети с синими лентами бегут на противоположную сторону, стоящие напротив протягивают вперёд ладоши и ждут, когда бегущие прикоснуться к ним рукой. После касания бегущий возвращается на свое место и поднимает руку вверх. Побеждает тот, кто вернулся первым.

Игра «Пингвины».



Задачи: развитие координации движений, умения взаимодействовать в команде.

Ход игры. Игроки делятся на две команды и выстраиваются в колонну по одному возле «лесенки». Первые игроки зажимают мяч коленями и по сигналу начинают двигаться до конца лесенки и возвращаются обратно бегом, взяв

мяч в руки. Выигрывает команда, которая первой прошла всю дистанцию.

Игра «Кто скорее до флажка».



Задачи: закрепление навыка выполнения движений, развитие координации движений, умения взаимодействовать в команде.

Ход игры. Дети распределяются на две колонны с равным количеством играющих в каждой. Дается задание: по сигналу воспитателя выполнить упражнение на «лесенке» и бегом возвратиться в конец своей колонны. Воспитатель отмечает тех детей в каждой колонне, которые быстро и правильно справились с заданием.

Игра «Огни светофора».



Задачи: закрепление навыка выполнения движений в соответствии с сигналами, развитие внимания.

Ход игры. В игре все дети – «пешеходы». Когда регулировщик движения показывает на «светофоре» желтый свет, то все дети выстраиваются в шеренгу на «лесенке», когда «зажигается» зеленый свет – можно ходить, бегать, прыгать по всему залу; при красном свете – все замирают на месте. Ошибившийся – выбывает из игры. Сигналы светофора меняются в произвольном порядке. На светофоре – красный свет! Опасен путь – прохода нет! А если желтый свет горит, - он «приготовься» говорит. Зеленый вспыхнул впереди – свободен путь – переходи.

Познавательное развитие (математика) с использованием координационной лестницы.

Число и числовая прямая.

Игра «Числовой ряд».

Задачи: развивать быстроту реакции, внимание, мышление, умение работать вместе, согласованно; совершенствовать навыки количественного и порядкового счета, перестроения в колонну по одному, в пары, тройки.

Ход игры. Педагог предлагает детям выполнить математическую разминку на «лесенке» и показать, как они знают цифры и умеют считать. У игроков в руках карточки с числами от 1 до 10.

Задания:

- Постройтесь по порядку от 1 до 10. Посчитайтесь.
- Постройтесь по порядку от 10 до 1. Посчитайтесь.
- Постройтесь так, чтобы числа, которые больше 10, находились справа от этого числа, а числа, которые меньше 10 – слева (ребенок с числом 10 выводится в середину).
- Постройтесь парами. Найдите свою пару так, чтобы одно число в паре было больше другого на 1.

Педагог называет числа, которые должны остаться, остальные выходят за черту. На сигнал игрок с названным числом ищет партнера (пару) так, чтобы его число было на один больше.

Правила: внимательно слушать задание, выполнять в быстром темпе, стараться не ошибаться, объяснять свой выбор.

Игра «Угадай число».

Задачи: развивать внимание, мышление, быстроту реакции, умения анализировать, сравнивать; совершенствовать навык выполнения бега по заданию, умения сравнивать числа в числовом ряду, находить последующее и предыдущее числа.

Ход игры. Педагог предлагает детям выполнить математическую разминку на «лесенке». Игроки делятся на 2 команды и выбирают карточки с числами от 1 до 10. Педагог объясняет правила игры: те участники команд, у кого на карточках число, о котором говорится в задании, должны быстро занять одну из ячеек и сказать «Это я».

Задания:

- Угадай число, которое больше 7, но меньше 9.
- Угадай число, которое больше 4 на 2 и на 1 меньше 7.
- Назови число, предыдущее по отношению к числу 10.
- Назови число, следующее за числом 8. И т. д.

Правила: членам команд необходимо проверять правильность ответов, сравнивая числа на карточках выбежавших игроков, делать выводы.

Игра «Восстанови цифровую дорожку».

Задачи: закреплять знания о силуэтном изображении цифр; развивать внимание, быстроту, ловкость и координацию движений; умение анализировать образец.

Ход игры. Чтобы дойти до сказочного замка, дети должны собрать цифровую дорожку на «Лесенке» по порядку и прыжками вернуться назад, выполняя обратный счёт.

Игра «Перемена мест».

Задачи: закреплять знание порядка расположения чисел в числовом ряду (каждое следующее число на 1 больше); совершенствовать навыки выполнения основных движений.

Ход игры. Педагог рассказывает: «Ёжик учится считать, но никак не может найти место задуманным числам, потому что забыл правило построения числового ряда» Дети должны вспомнить это правило: каждое следующее число больше предыдущего на один.

Вопрос: больше это увеличение или уменьшение?

Дети становятся на «лесенку» на кружки с числами от 1 до 10. Поочередно дети находят на противоположной «лесенке» число на 1 больше, чем написано на кружке, на котором он стоит, и занять своё место.

Временные представления

Игра «Вчера, сегодня, завтра»

Задачи: закреплять знания детей с понятиями «вчера», «сегодня», «завтра».

Ход игры: педагог объясняет, что каждый день, кроме своего названия, имеет ещё другое имя (вчера, сегодня, завтра).

День, который наступил – называется сегодня.

День, который уже закончился – вчера.

А день, который ещё только будет – завтра, их мы будем обозначать шагами «вперед, назад» в соответствии с текстом стихотворения.

Пробудился я сегодня —

На дворе сияет солнце.

Я подумал:

«Как вчера.

Если завтра будет то же,

Если завтра будет солнце,

Замечательно! Ура!»

А вчера что я подумал?

Я подумал про сегодня:

«Если завтра будет солнце,

Замечательно! Ура!»

Значит, я вчера подумал,

Что сегодня — это завтра.

Но когда пройдёт сегодня,

Назовут его «вчера».

Значит, так: проснусь я завтра

И подумаю:

«Сегодня

На дворе сияет солнце —

И сегодня, как вчера».

А потом настанет завтра,

Будет новое сегодня.

Как чудесно жить на свете!

Замечательно! Ура!

Игра «Живая неделя».

Задачи: закрепить знания о днях недели и частях суток, умения в количественном и порядковом счёте (до 7, знания о том, что в неделе 7 дней, что они следуют по порядку, есть выходные и рабочие дни; формировать понимание текучести времени (части суток сменяют друг друга; одни сутки сменяют другие); развивать память, само- и взаимоконтроль, интерес к играм с математическим содержанием.

Ход игры. Семь детей у «лесенки» построились и пересчитались по порядку.

Первый ребенок слева делает шаг вперед в ячейку «лесенки» и говорит: «Я – понедельник. Какой день следующий?». Выходит второй ребенок и говорит:

«Я - вторник. Какой день следующий?» и т.д. Вся группа дает

задание «дням недели», загадывает загадки. Они могут быть самые разные: например, назови день, который находится между вторником и четвергом, пятницей и воскресеньем, после четверга, перед понедельником и т. д. Назовите все выходные дни недели. Назови дни недели, в которые люди трудятся. Усложнение игры в том, что играющие могут построиться от любого дня недели, например, от вторника до вторника.

Счёт, сравнение по количеству.

Игра «У кого соседи».

Задачи: развивать внимание, быстроту реакции, мышления; знание «соседей» числа.

Ход игры. Дети выбирают себе медали – цифры и выстраиваются на «лесенке» по порядку. Каждый называет своё число. Потом каждый называет своих соседей. Ведущий говорит: «Я загадал того, у кого соседи 3 и 5!» Если игрок догадался, то он говорит «Я!» и становится новым водящим.

Игра «Математическая разминка».

Задачи: развивать быстроту реакции, мышление; совершенствовать навыки количественного и порядкового счёта.

Содержание задания:

- Постройтесь на «Лесенке» по порядку от 1 до 10. Посчитайтесь.
- Постройтесь по порядку от 10 до 1. Посчитайтесь.
- Постройтесь так, чтобы числа, которые больше 10, находились справа от этого числа, а числа, которые меньше этого числа слева.
- Постройтесь парами. Найдите свою пару так, чтобы одно число в паре было больше другого на 1, на 2.

Игра «Убери число».

Задачи: развивать внимание, быстроту реакции, мышления; совершенствовать навыки счёта, закрепить обратный счёт от 10, последовательность построения числового ряда до 10.

Содержание: дети делятся на 2 группы по 10 человек с карточками от 1 до 10 в руках, выполняя задание на слух:

- Я число 3. Убери моих «соседей».
- Я число 5. Убери число, которое больше меня на 1 и т.д.

Логика, сравнение, анализ, объединение множеств.

Игра «Заколдованные реки».

Задачи: продолжать знакомить детей с логической операцией классификации; упражнять в разделении множеств на группы по какому-либо заданному признаку; дать представление о пересекающихся множествах; учить самостоятельно находить идеи для создания новых групп предметов, анализировать, сравнивать, обобщать, выделять признаки и

свойства в объектах или определять их отсутствие, удерживать в памяти одновременно 2–3 признака, находить предметы, соответствующие этим признакам; развивать внимание, быстроту, мышление, координационные способности, эстетическое восприятие, умение сотрудничать друг с другом.

Содержание: педагог кладет на пол две «лесенки» красного и желтого цвета так, чтобы они пересекались – это «заколдованные реки». Детям предлагается снять обувь и заполнить «реки» по заданию разноцветными шарами, расположенными вне «лесенок». Внутри желтой «лесенки» должны находиться большие шарики, внутри красной – красные.

Шары лежат на площадке в произвольном порядке. Дети прокатывают одной ногой любой шарик к «лесенке», не задевая другие, и закатывают его в «лесенку».

В процессе выполнения упражнения игроки приходят к выводу о том, где расположить красные большие шарики, объясняют свои решения.

Вопросы:

- Какие шарики лежат внутри желтой «лесенки»? (*Большие разноцветные.*)
- Какие шарики лежат внутри красной? (*Красные маленькие.*)
- Какие шарики лежат одновременно внутри красной и желтой «лесенке»? (*В пересечении «лесенок» лежат красные большие шарики.*) Объясните, почему? (*По своим признакам они относятся к двум «лесенкам».*)
- Какие шарики остались вне «лесенок»? (*Маленькие, разноцветные.*) Почему? (*Ответы детей.*)

Правила: обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: двигать выбранный шарик необходимо стопой медленно и осторожно, чтобы не столкнуться другие; закатывать шарики в «лесенки» нужно в соответствии с их признаками. Побуждать детей проверять правильность выполнения задания.

Игра «Чудо – ларчик».

Цели: учить самостоятельному поиску основания для создания новых групп предметов; совершенствовать навык ходьбы с остановкой по сигналу; развивать логическое мышление, умения строить логические цепочки, анализируя результат, оценивать правильность выполнения задания товарищами.

Содержание: педагог открывает «Чудо – ларчик», достает из него картинки и раскладывает их на «лесенках» в произвольном порядке. Дети, выполняя ходьбу по залу под маршевую музыку, находят на полу две картинки, которые объединены общим признаком или действием.

Выкладываются следующие группы картинок:

- книга, замок, часы, ключ;
- рыба, альбом, каша, карандаш;
- мяч, шапка, тетрадь, шарф;
- линейка, игла, таблетки, нитки;
- чайка, стрекоза, чашка, блюдце;

– кисточка, шоколад, машина, краски;

– кружка, гвозди, фонарик, молоток.

По сигналу «Стоп!» игроки останавливаются и объясняют свой выбор, выделяя тот или иной общий признак или действие.

Пространственные представления

Игра «Синхронное плавание».

Задачи: формировать умение ориентироваться в движении.

Форма проведения игры: групповая, подгрупповая.

Описание игры: Дети стоят на «лесенке» на одинаковом расстоянии друг от друга. Воспитатель даёт инструкции по передвижению в пространстве одновременно всем детям. Например, все сделали шаг вперёд, шаг вправо, два шага влево, повернулись вправо, сделали шаг назад и т.д.

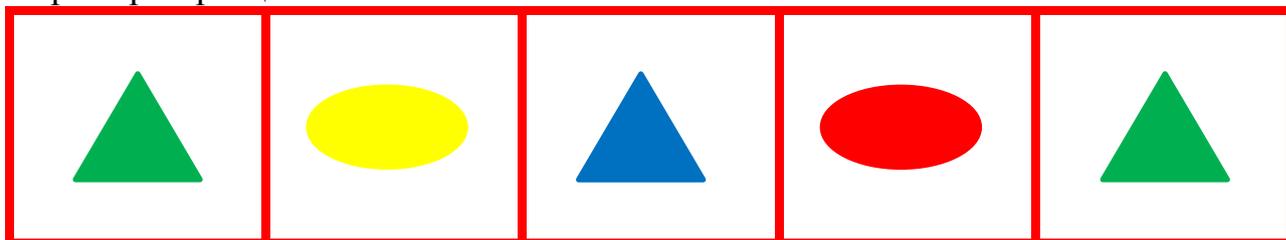
Геометрические фигуры.

Игра «Составим поясок».

Задачи: закрепить знания о геометрических фигурах; развитие зрительного восприятия и внимания.

Ход игры. Дети разбирают геометрические фигуры и выкладывают фигуры на «лесенке» в определенной последовательности в соответствии с образцом и продолжают ее. В результате получается цветной «поясок». Если соревнуются две команды, то выигравшей считается та, в которой игроки ни разу при составлении «пояска» не ошиблись. Усложнение: изменение фигур и их количества.

Пример образца:



Речевое развитие дошкольников с использованием координационной лестницы.

Игры на развитие звуковой культуры речи

Игра «Строим дорожку».

Задача: развитие фонематического слуха.

Ход игры. Дети встают рядом с «лесенкой». Первому даётся мяч и задание придумать любое слово. Произнося слово, ребенок отбивает мяч в свою ячейку. Затем мяч передаётся следующему игроку. Он должен придумать слово, которое начинается с последнего звука предыдущего слова. И так далее, пока не дойдут до последнего игрока. В этой игре на первом этапе воспитатель активно помогает детям правильно произнести слово (вместе с ним), выделяя очень чётко последний звук в слове. На следующем этапе воспитатель уже просто следит, чтобы дети чётко проговаривали слово и выделяли последний звук.

Аналогично проводится игра «**Придумай слово на заданный звук**».

Нужно придумать слово по заданию: с заданным звуком в начале, середине, конце слова, с заданным количеством слогов.

Игра «Ловушка».

Задача: развитие умения услышать в слове определённый звук.

Воспитатель предлагает детям «открыть ловушки», т.е. поставить руки перед собой, параллельно друг другу, расправив свои ладошки, которые и есть «ловушки». Задание: если в слове услышите заданный звук, то «ловушки» нужно захлопнуть, т.е. хлопнуть в ладоши и одновременно запрыгнуть в ячейку «Лесенки». Слова подбираются воспитателем в зависимости от темы занятия.

Аналогично проводится игра «**Поймай слог**».

Воспитатель «бросает» детям слог, а они должны «превратить» его в слово.

Дети выполняют задание по – цепочке.

Например: па – папа, ма – мама, ку – кукла, ар – арбуз и т.д.

Игровое упражнение «Раздели правильно».

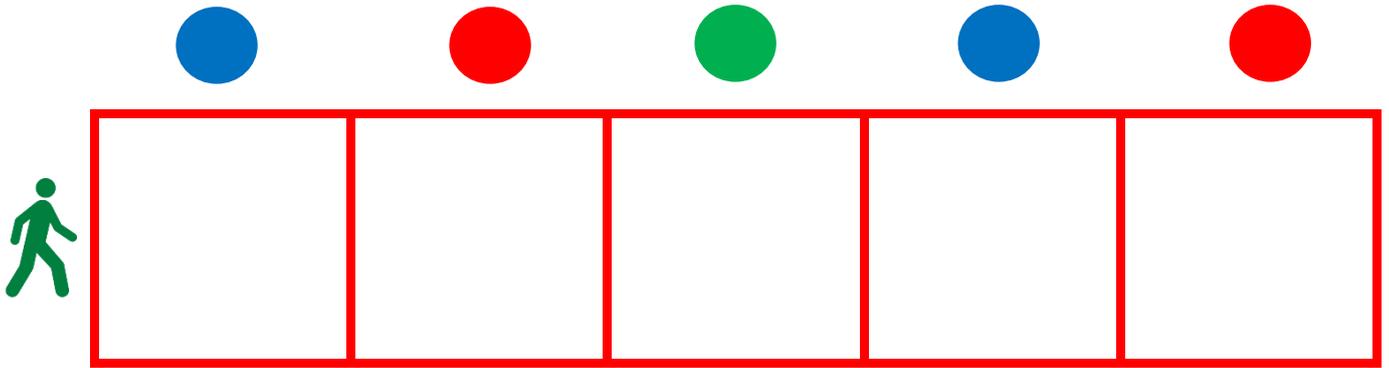
Задача: развитие умения делить слова на слоги.

Воспитатель говорит детям, что сейчас мы разделим слово на слоги. Для этого наши ноги превратятся на время в «молоточки». На каждый слог надо прыгнуть в следующую ячейку. Сколько слогов – столько прыжков.

Игра «Придумай звук».

Задача: продолжать формировать умение, опираясь на графическое изображение (круги зеленого, красного, синего цвета) называть звук (гласный, согласный).

Ход игры: воспитатель раскладывает параллельно с «лесенкой» круги (напротив каждой ячейки один круг) продвигаясь по «лесенке» (разными способами) дети называют звук, согласно цвету круга (красный-гласный, синий-твердый согласный, зелёный- мягкий согласный).

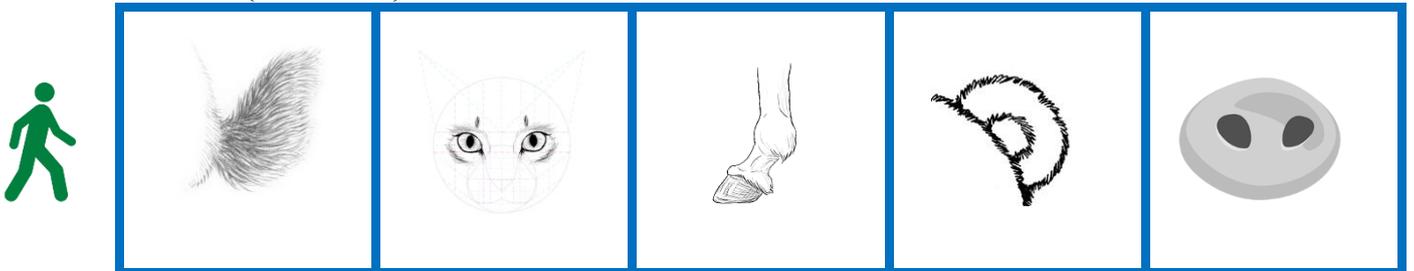


Игры на формирование грамматического строя речи

Игровое упражнение «Чьё всё это?»

Задачи: упражнение в согласовании слов – предметов и слов – признаков в нужном числе и падеже.

На двух «Лесенках» раскладываются картинки с изображением частей животных и задаются вопросы, на которые нужно ответить одним словом, продвигаясь по «лесенке» вперед. Вопросы такие: чей хвост? (заячий). Чьи глаза? (кошачьи) и т.п.



Игра «Домики».

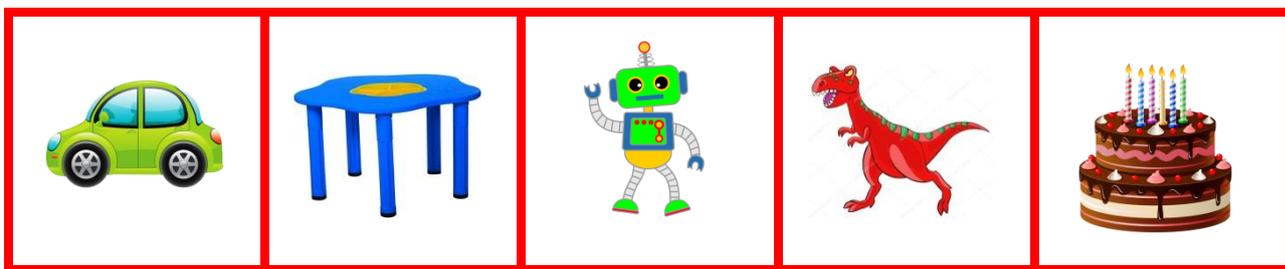
Задача: упражнение в определении рода слов – предметов.

Воспитатель объясняет детям, что в красном домике – «лесенке» живут слова, про которые можно сказать «он мой», в желтом – «она моя» (варианты: «оно моё», «они мои»). Нужно «расселить» слова (картинки) по домикам.

Например – «Она моя»:



«Он мой»:



Игры на обогащение словарного запаса

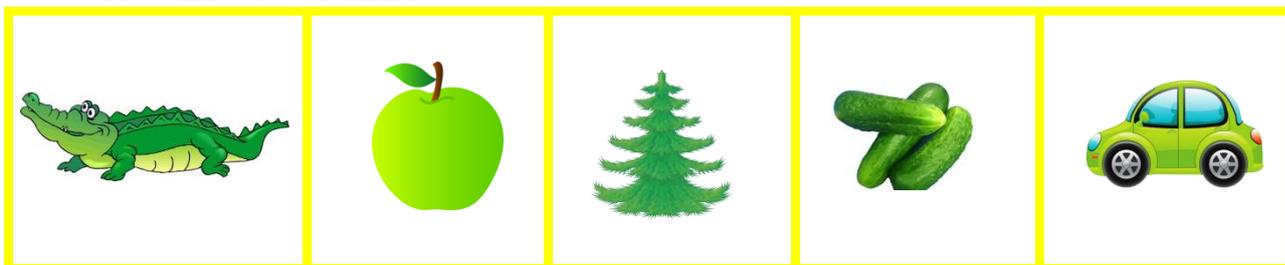
Игра «Какой предмет?»

Задачи: развитие умения подбирать к слову – предмету как можно больше слов – признаков и правильно их согласовывать.

Ход игры. Воспитатель показывает картинку или предмет либо называет слово и задаёт вопрос: «Какой?». Ребенок называет как можно больше признаков, продвигаясь по «лесенке» вперед на каждое слово. Цель – дойти до конца «лесенки».

Аналогично проводятся игры «Что делает?», «Иду по дорожке» (игрок идет по дорожке, называя на каждый шаг, например, названия дорожных знаков, животных, птиц, виды транспорта и др.), «Что бывает..» (кислым, зеленым, пушистым и др.).

«Что бывает зеленым?»:



Игра «Дорожное – не дорожное».

Ход игры. Играют по одному ребенку на каждой «Лесенке». Игроки встают в начале «Лесенки» и водящий бросает им поочередно мяч, называя различные слова. Если звучит «дорожное» - поймать мяч, если не дорожное – отбросить. Если задание выполнено верно, игрок передвигается в следующую ячейку. Выигрывает и становится водящим тот, кто первый пересечет последнюю черту. Аналогично проводится игра «Съедобное – несъедобное» и др.

Игры на развитие связной речи.

Игра «Что сначала, что потом».

Задача: развитие умения составить короткий рассказ по серийным картинкам. Ход игры. Воспитатель предлагает детям картинки, объединенные одним сюжетом. Необходимо расположить их в правильном порядке в ячейках «лесенки», составить рассказ. Дети работают в двух командах, результат команды представляют друг другу.



Игра «Наоборот».

Задача: упражнение в подборе антонимов.

Ход игры. Ребенок занимает первую ячейку на «лесенке». Воспитатель называет любое слово, ребёнок, выпрыгивая в сторону из «лесенки» называет слово с противоположным значением (день-ночь, большой - маленький, сильный-слабый, и т.д.); на следующее слово, которое называет воспитатель, запрыгивает в следующую ячейку (Упражнение «зиг-заг»).

Аналогично проводится **игра «Закончи фразу».**

- Сахар сладкий, а лимон
- Луна видна ночью, а солнце
- Огонь горячий, а лёд
- Река широкая, а ручей
- Камень тяжёлый, а пух