

Методические рекомендации

Игра «Какая тебе игрушка нравится?»

Цель. Активизировать словарь по теме «Игрушки». Воспитание зрительной памяти.

Оборудование. На столе у логопеда игрушки: куклы, мишки, машины, зайцы, мячи.

Дети стоят вокруг стола. Логопед предлагает им рассмотреть игрушки и назвать ту, которая больше понравилась. Допускаются ответы в одно слово, даже с искаженной структурой.

Логопед разрешает детям взять игрушку, но при этом им необходимо запомнить ее место, поиграть и поставить точно туда, откуда они ее взяли.

Игра «Назови игрушку»

Цель. Активизировать словарь по теме «Игрушки». Обучение употреблению формы родительного падежа имен существительных. Воспитание зрительной памяти.

Оборудование. Игрушки те же, что и на предыдущем занятии, к ним добавляют две новые. Картинки, изображающие игрушки.

Дети садятся вокруг стола логопеда. Логопед предлагает запомнить им игрушки, лежащие на столе. Затем логопед предлагает детям отвернуться или зажмурить глаза и подкладывает новую игрушку. Дети поворачиваются по команде к столу и отвечают на вопрос: «Посмотри внимательно и скажи, что изменилось».

Игра повторяется снова, только теперь логопед убирает со стола любую игрушку, а дети должны ответить: «Посмотри внимательно и скажи, какой игрушки нет. Например: «Нет машинки».

При ответе детей логопед следит за правильным окончанием имен существительных в родительном падеже.

Такую же игру можно провести, используя картинки.

Игра «Послушная Катя» по теме «Игрушки»

Цель. Активизация глагольного словаря, упражнение в составлении простого предложения.

Оборудование. Кукла, мишка, заяц.

Логопед. Наша кукла Катя послушная. Она будет делать все, что я ей скажу. Катя, сиди. Что делает Катя? (*Сидит.*) Скажем все про Катю: *Катя сидит.*

Дети повторяют за логопедом. Затем им раздают игрушки. Дети поочередно дают команду своей игрушке, например: «Миша, сиди», «Зайка, сиди», «Ляля, сиди» и т. д.

Следующий этап работы — ответы на вопросы:

Что делает Миша? (*Миша сидит.*) Что делает Ляля? (*Ляля сидит.*) Что делает зайка? (*Зайка сидит.*)

Игра «Попроси» по теме «Игрушки»

Цель: употребление глаголов в повелительном наклонении.

Оборудование: различные игрушки.

Логопед, обращаясь к детям, говорит: «Мою куклу зовут Катя. Как зовут твою куклу?» (Обращается к одному из детей.) Ребенок отвечает.

—Моя Катя послушная, — говорит логопед и дает команду кукле: «Катя, иди».

Затем логопед предлагает детям поучить ходить своих кукол. Каждый ребенок сначала вместе с логопедом, а потом самостоятельно говорит своей кукле: «Тата, иди», «Вова, иди» и т. д.

— А теперь поучим кукол сидеть, — говорит логопед и обращается к кукле: «Катя, сиди». То же самое он предлагает сделать детям. Они самостоятельно дают своим куклам команды: *Тата, сиди; Вова, сиди* и т. д.

Игра «Семья Кати»

Цель. Расширение пассивного и активного словаря. Обучение построению простого нераспространенного предложения.

Оборудование. Сюжетная картинка, изображающая семью; кукла Катя.

Логопед знакомит детей с куклой Катей, говорит, что у Кати есть своя семья. Рассматривается сюжетная картинка.

Логопед. Это Катина семья. Вот папа, мама, дочка Катя, бабушка, дедушка, сын Коля. Посмотрите внимательно на картинку еще раз и покажите, где мама, папа, дочка, сын, бабушка, дедушка.

Логопед предлагает детям дать имя мальчику (сыну) и девочке (дочке), а также ответить на вопросы: кто это? Где папа, где мама?

Игра «Твоя семья»

Цель. Активизация словаря по теме «Семья».

Логопед предлагает детям рассказать, кто у них есть в семье. Если ребенок затрудняется, то логопед может задать ему вопрос: «У тебя есть брат, бабушка, дедушка?»

Затем можно выяснить, знают ли дети, как зовут их маму, папу, бабушку и т. д.

Работа с картинками по теме «Семья»

Цель. Расширение и активизация *глагольного словаря*. Упражнять детей в составлении простого нераспространенного предложения.

Оборудование. Картинки, изображающие предметы в действии («Мама сидит», «Папа стоит», «Бабушка лежит», «Девочка идет» и т. д.).

Ход занятия.

Логопед предлагает детям рассмотреть картинки и показать, кто стоит, сидит и т. д.

Логопед. Кто сидит? (*Мама.*) Кто стоит? (*Папа.*) Что делает мама? Что делает бабушка? А теперь скажите про маму. (*Мама стоит.*)

Игра «Большой, маленькие» по теме семья

Цель. Усвоение понятий «большой», «маленький» и употребление их в предложении.

Оборудование. Предметные картинки, изображающие маму, папу, дочку, сына, бабушку, дедушку.

Обращаясь к детям, логопед говорит, что они пришли на занятие. Нужно сесть поудобнее, внимательно смотреть глазками и все видеть; ушками внимательно слушать и все слышать.

Логопед. Что делают глазки? (*Смотрят и все видят.*) Что делают ушки? (*Слушают и все слышат.*)

Логопед раскладывает перед детьми картинки. Дети их рассматривают и называют. (*Это мама, папа, дедушка и т. д.*)

Затем детям предьявляется пара картинок. Логопед задает вопросы:

Кто большой? (*Папа.*) Кто маленький? (*Сын.*) Папа какой? (*Папа большой.*) Сын какой? (*Сын маленький.*)

Рассматривается вторая пара картинок:

Кто большая? (*Мама.*) Кто маленькая? (*Дочка.*) Мама какая? (*Мама большая.*) Дочка какая? (*Дочка маленькая.*)

Выставляются все картинки, изображающие членов семьи. Дети должны показать и ответить на вопросы:

Кто большой? (*Папа большой. Дедушка большой.*) Кто большая? (*Мама большая. Бабушка большая.*) Кто маленький? (*Сын маленький.*) Кто маленькая? (*Дочь маленькая.*) Кто в вашей семье большой? А кто маленький?

Игра «Большой, маленький» с мячами с мячами

Оборудование. Два мяча (большой и маленький). Ход игры.

1. У логопеда один мяч. Он предлагает детям попросить его, например: «Тетя, дай мяч».

Логопед бросает мяч ребенку и говорит: «Лови!» Ребенок перебрасывает мяч логопеду. Игра продолжается.

2. У логопеда два мяча: большой и маленький. Он предлагает детям попросить любой мяч.

Образец: *Тетя, дай большой мяч. Тетя, дай маленький мяч.*

В дальнейшем дети передают мяч друг другу. Речь носит форму диалога.

Образец: *Лена, дай мяч. Коля, на мяч. Лена, дай большой мяч. Коля, на большой мяч.*

Игра «Большой, маленький» с игрушками

Цель. Активизация отработанной структуры предложения. Оборудование. Разные игрушки.

Ход игры.

Логопед предлагает детям попросить друг у друга игрушки, дает им образец просьбы: «Петя, дай мне большой мяч».

Игра усложняется. Логопед объясняет им, что все вежливые люди употребляют при просьбах вежливые слова, такие, как *спасибо, пожалуйста*. И дает им образец просьбы: «Коля, дай, пожалуйста, мишку». «Спасибо». Эти слова вводят в активную речь детей. Логопед следит за тем, чтобы дети не забывали вежливые слова.

Слушание сказки «Репка» в доступной форме:

«Посадил дед репку. Выросла репка большая-большая. Стал дед репку тянуть: тянет-тянет, вытянуть не может. Позвал бабку: «Бабка, иди репку тянуть». Пришла бабка. Тянут-тянут, вытянуть не могут. Позвала бабка внучку Машу: «Маша, иди репку тянуть!» Пришла Маша. Тянут-тянут, вытянуть не могут. Позвала Маша собаку Жучку: «Жучка, иди репку тянуть!» Прибежала Жучка. Тянут-тянут, вытянуть не могут. Позвала Жучка кошку: «Кошка, иди репку тянуть?» Прибежала кошка. Тянут-тянут, вытянуть не могут. Позвала кошка мышку:

«Мышка, иди репку тянуть!» Прибежала мышка. Тянут-тянут, вытянули репку!» (Если дети затрудняются в произнесении слов: *репка, Жучка, кошка*, их можно заменить словами: *репа, Авка, киса*.)

Ответы на вопросы с опорой на персонажи сказки:

Кто пошел репку тянуть? (*Дед*.) Дед вытянул репку? (*Нет*.) Кто помогал деду тянуть репку? (Дети поочередно перечисляют персонажей сказки.) Кто вытянул репку? (*Все*.)

Закрепление изученного словаря по сказке «Репка».

Логопед предлагает детям вспомнить всех персонажей сказки. Если ребенок ответил правильно, логопед выставляет фигурку персонажа. Например, кто посадил репку? (*Дед*.) Логопед выставляет фигурку деда.

Работа над предложением по сказке «Репка».

Логопед. Вспомним, как дед звал бабу. Давайте вместе позовем бабу. (Дети вместе с логопедом: «Баба, иди репку тянуть!» Как баба звала Машу? (*Маша, иди репку тянуть!*)

Самостоятельное составление предложений по сказке «Репка».

Логопед показывает две фигурки и задает вопрос: «Кто кого позвал?» Дети составляют предложения (*Дед позвал бабу. Баба позвала Машу* и т. д.).

«Отгадай, кто кого позвал» по сказке «Репка».

Логопед. Баба, иди репку тянуть!.. (Дети. Дед позвал бабу.) Маша, иди репку тянуть!.. (Дети. Баба позвала Машу.)

Логопед. Я проверю, запомнили ли вы, кто тянул репку. Кто первый пришел? (*Дед*.) Выставляется фигурка деда. А кого еще кет? (*Бабу*.) Выставляется фигурка бабу. И т. д.

Логопед выделяет голосом окончания имен существительных и требует правильного произнесения от детей.

Игра «Прятки» по сказке «Репка»

Логопед предлагает детям закрыть глаза. В это время кто-то из детей встает за спину логопеда. По команде дети открывают глаза.

Логопед. Кого нет? (*Нет Лены*.) Дети поочередно прячутся. Игра продолжается.

Логопед. Правильно, все помогали друг другу и вытянули такую большую репку. А кому помогают наши дети? (*Маме, папе, тете Даше* и т. д.)

Пересказ сказки «Репка»

Дети сидят за столом. У каждого персонаж сказки. Логопед рассказывает сказку: «Посадил дед репку... Позвал дед бабу». (Ребенок, у которого фигурка деда, говорит за деда: «Баба, иди репку тянуть!») Игра продолжается. После того как дети запомнили содержание сказки и последовательность появления персонажей, можно перейти к драматизации сказки.

Ведущий. Посадил дед репку. Выросла репка большая, большая. Пошел дед репку тянуть...

Выходит дед. Обходит вокруг репки. Разводит руками. «Ой, какая репка большая!» Пытается тянуть репку.

Ведущий. Тянет-тянет, вытянуть не может. Позвал дед бабу. Дед поворачивается в сторону сидящих детей: «Баба-ааа, иди репку тянуть!» Баба подходит к репке. Обходит вокруг. Разводит руками: «Ой, какая репка большая!» Держится за деда.

Ведущий вместе с детьми нараспев произносит фразу: «Тянут, тянут, вытянуть не могут!» Игра продолжается. Когда репку вытянут, все персонажи сказки встают в кружок и вместе произносят: «Ой, какая репка большая!» Ребенок-репка в середине круга может потанцевать, дети хлопают в ладоши, затем все вместе танцуют.

Игра «Одеваем куклу» по теме «Одежда»

Цель. Выявление пассивного и активного словаря по теме «Одежда». Активизация пассивного словаря.

Оборудование. Кукла и одежда для нее.

Ход игры.

Логопед знакомит детей с куклой, предлагает дать ей имя и помочь одеться. Предлагает найти рубашку, платье, колготки, фартук, туфли.

(Дети находят одежду, логопед одевает куклу.)

Логопед. Какая красивая одежда у Кати! Что мы надели на куклу? (Дети поочередно называют одежду.)

Затем логопед предлагает детям самостоятельно надеть на куклу кофту, снять кофту, завязать пояс, расстегнуть пальто и т.д.

Логопед: Что ты сделал? (надел кофту. И т.д.)

Затем можно предложить детям рассмотреть свою одежду и рассказать, что на них надето.

Игра «Большой, маленький» по теме «Одежда».

Логопед предлагает рассмотреть кукольную одежду и свою собственную.

Логопед: Дети, посмотрите, у куклы Кати Юбка. У нашей Светы тоже юбка. У Кати маленькая юбка, а у Светы большая юбка.

Затем логопед называет кукольные вещи и просит детей сказать, у кого их ни такие же.

Ребенок: У Кати маленькая кофта. У меня большая кофта.

Игра «Что для чего» по теме «Одежда».

Цель: Научить детей узнавать предметы по их назначению.

Логопед: Покажи то, что ты наденешь на голову, когда пойдешь гулять. Покажи, то, что ты наденешь на себя утром. и т.д.

Игра «У куклы Кати новая квартира» по теме «Мебель»

Цель. Выявление пассивного и активного словаря по теме «Мебель». Активизация пассивного словаря. Закрепление умения в составлении простого распространенного предложения.

Оборудование. Набор игрушек мебели.

Ход игры.

Логопед. Наша Катя получила новую квартиру. Ей привезли мебель. Давайте рассмотрим эту мебель. (Дети рассматривают мебель.)

Логопед обращается поочередно к каждому ребенку и просит показать кровать, стол, стул и т. д.

Логопед. Давайте расставим мебель. (Обращается поочередно к каждому ребенку.) Что ты поставишь, Миша? (Стол, стул.)

Логопед. Вы хорошо помогли Кате. (Обращается к детям.) Как ты помог Кате? (Я поставил стол.) А ты, Лена? (Я поставила стул.)

Игра «Части мебели»

Цель: научить детей различать части мебели.

Логопед рассказывает детям, как называются части мебели, а затем просит детей показать, а затем назвать их. (стол – столешница, ножки, кровать – спинка, ножки).

Игра «Где?» по теме «Мебель»

Цель: научить детей объединять усвоенные слова в двухсловные предложения типа: вопросительное слово (где) + именительный падеж существительного; указательные слова (это, вот, здесь, там, тут) + именительный падеж существительного.

где стол? – вот стол. это кровать. тут стул

где шкаф? – вот шкаф. это диван. тут полка.

И т.д.

Игра «У куклы гости» по теме «Посуда»

Цель. Выявление пассивного и активного словаря по теме «Посуда». Активизация словаря по теме «Игрушки».

Оборудование. Чайная посуда, тарелки, вилки, ножи, ложки, кукла, зайка, мишка, собачка, стол, стул.

Логопед. Сегодня у куклы Кати гости. Поможем ей накрыть на стол. (Дети под руководством логопеда ставят на стол посуду.)

Что мы поставили на стол? (Дети называют посуду. Логопед обобщает ответы.)

Вот пришли гости. Кто пришел к Кате? (Логопед показывает поочередно игрушки. Дети называют их.)

Гости попили чай, повеселились и ушли. Надо убрать посуду.

Задание. Убери чашку, блюдце, тарелку и т. д.

Логопед. Вы помогли Кате убрать... (*посуду*).

Саша, что ты убрал? (*Чашку*.) Лена, а ты что убрала? (*Блюдце*.) Рита, что ты убрала? (*Тарелку*.) Допускаются ответы в одно слово.

Игра «Что для чего» по теме «Посуда»

Цель: Научить детей узнавать предметы по их назначению.

Логопед: Покажи то, чем ты будешь кушать, Покажи, то, из чего ты будешь пить. и т.д.

Игра «Где?» по теме «Посуда»

Цель: научить детей объединять усвоенные слова в двухсловные предложения типа: вопросительное слово (где) + именительный падеж существительного; указательные слова (это, вот, здесь, там, тут) + именительный падеж существительного.

где вилка? – вот вилка. это ложка. тут нож

где тарелка? – вот тарелка. это чашка. тут кастрюля.

И т.д.

Игра «Части посуды»

Цель: научить детей различать части посуды.

Логопед рассказывает детям, как называются части посуды, а затем просит детей показать, а затем назвать их. (чашка – ручка, чайник – дно, носик, ручка, кастрюля – ручки.).

Игра «Покажи, где один, а где много» по теме «Посуда»

Цель: Научить различать единственное и множественное число существительных, оканчивающихся в именительном падеже множественного числа на -а (-я) (П склонение).

Образ е ц. Покажи, где нарисован(ы) нож(ы).

Чашка – чашки, тарелка – тарелки и т.д.

Работа с картинками по теме «Домашние животные»

. Логопед предлагает детям рассмотреть картинки и назвать их.

Образец: *Это корова.*

Игра «Кто пришел?» по теме «Домашние животные»

Логопед раскладывает на столе картинки и предлагает детям внимательно их рассмотреть и запомнить (например, картинку собаки и кошки). Затем дети по команде логопеда отворачиваются, и логопед кладет на стол еще одну картинку (с изображением коровы), просит детей повернуться к столу, посмотреть снова и ответить на вопрос: кто пришел? (*Корова.*) И т. д. Количество предлагаемых картинок можно увеличить до 5—6.

Логопед выставляет пять картинок, изображающих домашних животных, и предлагает детям рассмотреть и запомнить их. Затем дети закрывают глаза, логопед убирает одну картинку. По команде логопеда дети открывают глаза и отвечают на вопрос: кого нет? (*Нет коровы.*)

Игра «Какое животное я не назвала» по теме «Домашние животные».

Логопед вначале называет всех животных, картинки с изображением которых лежат у него на столе. Затем снова называет их и не называет какое-нибудь животное. Дети должны назвать пропущенное животное.

Игра «Части тела» по теме «Домашние животные»

. Рассмотреть картинки, изображающие кошку и собаку. Назвать части тела кошки и собаки (уши, усы, лапы, хвост).

Рассмотреть картинки, изображающие корову, лошадь. Назвать характерные части тела (рога, копыта, хвост, грива).

Отгадать загадку. «Есть голова, ноги, рога». Кто это? (*Корова.*) Как ты догадался? (*У коровы рога.*)

Рассказ о домашних животных

Рассказать о животном (корове, кошке, собаке) по образцу: *Собака — домашнее животное. У собаки лапы, хвост.*

Игра «Кто как голос подает?» по теме «Домашние животные». Звукоподражания

Логопед показывает детям картинки с изображением домашних животных и задает вопрос: как подает голос корова? (*Мууу.*) Кошка? (*Мяу.*) И т. д.

Если дети затрудняются в назывании звукоподражаний, логопед помогает им.

Игра «Угадай, кто это» по теме «Домашние животные»

Логопед произносит звукоподражание. Дети называют животное.

Муу-у-у! Молока кому? (*Корова.* Дети находят картинку.)

Мурр-муррр... пугаю кур. (*Кошка, кот.*)

Идет, идет, бородой трясет...

Травки просит: меее-меее. (*Козел, коза,*)

Игра «Кто как голос подает» по теме «Домашние животные». Работа с глагольным словарем

Логопед. Я буду вам показывать картинки, а вы подавайте голос того животного, которое изображено на картинке. Логопед показывает картинки, дети подают голос животного. Логопед сразу задает вопросы: кошка что делает? (*Мяукает.*) Корова что делает? (*Мычит.*) Свинья что делает? (*Хрюкает.*) И т. д.

3. Ответить на вопросы:

Кто лает? (*Собака.*) Кто ржет? (*Лошадь.*)

4. Работа с предложением. Составление предложений по вопросу и предметной картинке.

Логопед выставляет картинку, изображающую животное, и задает вопросы:

Кто это? (*Корова.*) Корова что делает? (*Корова мычит.*)

Составление предложений по предметной картинке.

Логопед показывает картинку. Дети составляют по ней предложение (*Собака лает.*)

Игра «Кто как ест?» по теме «Домашние животные»

Логопед показывает детям картинки, изображающие домашних животных, и рассказывает, кто как ест. (*Корова жует. Лошадь жует. Коза жует. Свинья жует. Собака грызет. Кошка лакает.*)

1. Ответы на вопросы.

Логопед. Как ест корова? (*Корова жует.*)

2. Отгадывание загадок.

Логопед. Отгадай, кто это? Лает, грызет ... (*Собака.*) Как ты догадался? (*Собака лает, грызет.*)

Игра «Кто что ест?» по теме «Домашние животные»

Логопед показывает детям картинки и говорит, что с их помощью мы будем учиться составлять предложение. Логопед берет любую картинку и начинает предложение. Ребенок смотрит, что на ней нарисовано, и заканчивает предложение, начатое логопедом.

Корова жует ... (*траву*). Лошадь жует ... (*траву*). Собака грызет ... (*кость*). Кошка лакает ... (*молоко*).

Составить предложение по картинкам самостоятельно.

Логопед выставляет две картинки, например: «корова» и «трава». Дети должны составить предложение. (*Корова жует траву.*)

2. Рассказать о корове а) по образцу.

Образец: *Корова — домашнее животное. У коровы есть рога, хвост. Корова мычит. Корова жует траву.*

б) Самостоятельно. (Если дети затрудняются составить предложение, тогда логопед помогает им вопросами.)

Игра «Угадай, кто это» по теме «Домашние животные»

Цель: Научить детей узнавать демонстрируемые игрушки (предметы или животных) по их описанию.

На столе стоят игрушки: шарик, кошка, птичка. Логопед предлагает угадать, о ком это он сейчас говорит: у нее пушистый хвост, мягкая шерсть и длинные усы, и т.д.

Рассказ «У козы день рождения» по теме «Домашние животные»

«У козы день рождения. В гости придут разные животные. И для каждого свое угощение. Для коровы — трава. Для лошади — трава и овес. Для кошки — молоко. Для собаки — кости. Для овцы — трава. Много хлопот у хозяйки-козы. А вот и гости... Сели гости за стол. Корова с удовольствием жует траву. Лошадь жует овес. Кошка лакает молоко. Собака грызет косточку. Овца жует траву. Гости довольны угощением».

Вопросы. Что приготовила коза для коровы? для лошади? для собаки? для кошки? для свиньи? для овцы?

Образец ответа: Для кошки — молоко. Для собаки — кости.

Рассказ «У свиньи день рождения» по теме «Домашние животные»

«У свиньи день рождения. Свинья тоже решила пригласить в гости животных. И всем приготовила угощение. Корове — косточку. Собаке — овес. Кошке — траву и листья. Лошади — молоко. Попробовали гости угощение, поморщились. Посидели, посидели и ушли. Недовольные ушли гости».

Вопросы. Что не понравилось гостям? Что любит корова? собака? кошка? овца? свинья? лошадь?

Образец ответа: *Корова любит траву.*

Рассказ «Спор животных» по теме «Домашние животные»

«Заспорили животные: кто нужен человеку? Корова говорит: «Я нужна человеку — я даю молоко». «Нет, я, — говорит лошадь, — я вожу тяжелые вещи, я тоже даю молоко». «Мы очень нужны человеку, — сказали коза и овца. — Мы даем человеку шерсть, мясо, молоко». Собака недовольно зарычала: «Я нужна человеку — я охраняю его дом. Я помогаю пограничникам и пожарникам». «Нет, без меня никак не обойтись человеку, — захрюкала свинья. — Я даю человеку сало и щетинку». Не выдержала кошка: «Я ведь очень нужна человеку. Я пугаю мышей».

Вопрос. Кто нужен человеку?

Логопед. Правильно, все животные нужны человеку. Их называют домашними животными, так как они помогают человеку.

Игра «Назвать домашних животных» по теме «Домашние животные»

Вопрос. Почему животных называют домашними?

Игра «Помоги детенышам найти свою маму» по теме «Домашние животные»

Оборудование. Картинки, изображающие домашних животных и их детенышей.

Логопед. На лужайке гуляли детеныши домашних животных и потерялись. Испугались малыши и стали звать своих мам. «Му-у», — замычали телята. «Муу-у», — ответила им мама.

— Кто мама у телят? *(Корова.)*

«И-го-го», — заржали жеребята. «И-го-го», — ответила им мама.

— Кто мама у жеребят? *(Лошадь.)*

«Хрю-хрю», — захрюкали поросята. «Хрю-хрю», — ответила мама.

— Кто мама у поросят? *(Свинья.)*

В дальнейшем можно поиграть в «животных» с детьми. Одна часть детей — детеныши, другая — их мамы.

Игра «Кто у кого?»

Цель. Закрепление словаря по теме «Домашние животные». Усвоение формы родительного падежа имен существительных.

Логопед показывает детям картинки с изображением домашних животных и их детенышей. Дети должны правильно подобрать пары картинок и назвать животных и их детенышей

Рассматривание животного по теме «Дикие животные»

(Вносится игрушка или картинка, изображающая зайчика.) Дети рассматривают зайчика, отмечают характерные особенности: уши, хвост, усы, лапы.

Вопросы. Какие у зайца уши? *(Длинные уши.)* Какой хвост? *(Короткий хвост.)* На что похоже тело зайчика? *(На комок.)* Логопед добавляет: у зайца мягкая, теплая шкурка.

Рассматривание белки.

Вопросы. Какие у белки уши? *(Короткие уши.)* Какой хвост? *(Пушистый хвост.)* Какая шкурка у белки? *(Теплая, мягкая шкурка.)*

Где живут заяц и белка? *(Заяц и белка живут в лесу.)* Логопед добавляет: заяц и белка — дикие животные.

Игра «Отгадывание загадок» по теме «Дикие животные».

«Длинные ушки, короткий хвост. Кто это?» *(Заяц.)*

— Как ты догадался? *(У зайца длинные уши. У зайца короткий хвост.)*

«Короткие ушки. Пушистый хвост. Кто это?» *(Это белка.)*

— Как ты догадался? *(У белки короткие ушки. У белки пушистый хвост.)*

Короткие уши у ... *(белки).* Короткий хвостик у ... *(зайца).* Длинные уши у ... *(зайца).* Пушистый хвост у ... *(белки).*

Игра «Угадай, кто это» по теме «Дикие животные»

Цель: Научить детей узнавать демонстрируемые игрушки (предметы или животных) по их описанию.

На столе стоят игрушки: шарик, заяц, птичка, Логопед предлагает угадать, о ком это он сейчас говорит: у него длинные уши и короткий хвост и т.д.

Игра «Закончи предложения» по теме Дикие животные»

Цель: Закончить предложения с опорой на предметные картинки.

Логопед начинает предложение. Дети заканчивают по картинкам, затем повторяют предложение целиком.

У зайца ... *(длинные уши.)* (*У зайца длинные уши.*) У зайца ... *(короткий хвост.)* (*У зайца короткий хвост.*) У белки ... *(короткие уши.)* (*У белки короткие уши.*)

Игра «Кто где спит?» по теме «Дикие животные».

«Собрались однажды вечером на лесной поляне звери. Долго они играли, веселились, но вот пришла пора спать. Каждый зверь пошел в свой домик. Лиса — в норку. Белка — в дупло. Волк — в логово. Медведь — в берлогу, а зайчик под кустиком устроился. И все крепко уснули. А утром всех сорока разбудила».

Вопросы. Где спит лисица? Где спит белка? Где спит зайчик? Где спит волк? Где спит медведь?

Игра «Кто у кого?» по теме «Дикие животные»

1. Найти детенышей диких животных. (Дети находят детенышей по опорным картинкам.)
2. Ответить на вопрос: у кого кто?

Образец ответа: *У лисы лисята. У волка волчата.*

Фрагменты занятий по сказке «Теремок»

Знакомство с содержанием сказки «Теремок»

Цель. Знакомство с содержанием сказки и со словосочетаниями: лягушка-квакушка; зайчик-попрыгайчик; лисичка-сестричка; серый волк — зубами щелк; мишка-топтыжка.

Оборудование. Фигурки персонажей сказки, картинка, изображающая теремок.

Логопед рассказывает сказку, показывая персонажей. Рассказывая сказку, логопед объясняет, что теремок — это сказочный, необыкновенный домик; мышка-норушка названа так потому, что ее домик — норка и т. д.

Обучение последовательности изложения сказки «Теремок»

Цель. Обучение последовательности изложения. Активизация лексики из сказки: мышка-норушка, лягушка-квакушка, зайчик-попрыгайчик, лисичка-сестричка, серый волк — зубами щелк, мишка-топтыжка.

Как только дети запомнят названия персонажей сказки, и кто за кем приходит к теремку, им предлагается ответить на вопрос: кто пришел к теремку?

Образец ответа: *Мышка-норушка, лягушка-квакушка* и т. д

Игра «Угадай, кто это?» по сказке «Теремок»

Цель. Научить детей узнавать персонажей сказки по характерному движению.

Логопед. Все зверушки бегают по-своему. Мышка бегают очень тихо (бег на носочках). Лягушка передвигается большими прыжками (прыжки на согнутых ногах). Зайчик тоже прыгает (прыжки на двух ногах). Лисичка бегают — хвостиком виляет, следы замечает. Волк передвигается большими прыжками. Медведь ходит вперевалку (ходьба вперевалку, перенося тяжесть тела с одной ноги на другую). Все движения показывает логопед, потом каждое движение отрабатывает со всеми детьми.

Игра «Узнай по движению, кто это» по сказке «Теремок»

Логопед или ребенок показывает характерные движения каждого животного. Дети отгадывают, кто это.

Игра «Мы мышки-норушки» по сказке «Теремок»

Логопед объявляет, что все дети — мышки. Дети двигаются, подражая мышкам.

«Мы лягушки-квакушки».

Дети подражают движениям лягушки. И т. д.

Игра «Узнай голосок» по сказке «Теремок»

Цель. Воспитание слухового внимания.

Оборудование. То же, что и на предыдущих занятиях. Логопед демонстрирует поочередно каждого зверушку, подносит его к теремку и произносит одну и ту же фразу: «Терем-теремок, кто в теремочке живет?», но с разной интонацией. Дети должны угадать, кто пришел.

Пересказ сказки «Теремок»

Цель. Формирование диалогической речи.

Оборудование. Персонажи сказки.

Логопед рассказывает детям сказку: «Стоит в поле теремок. Он не низок, не высок. Вот по полю мышка бежит. У дверей остановилась и стучит».

Ребенок (на мышку). Кто в теремочке живет? (Кто тут живет?)

Логопед. Никто не отвечает. Вошла мышка и стала жить. (Мышка-выпиловка ставится за теремок. Ребенок остается на своем месте.)

Логопед. Вот по полю лягушка бежит. У дверей остановилась и стучит.

Ребенок (за лягушку). Кто в теремочке живет?

Ребенок (за мышку). Я мышка-норушка. Кто ты?

Ребенок (за лягушку). Я лягушка-квакушка. А ты кто?

Ребенок (за мышку). Я мышка-норушка. Иди ко мне жить. (Иди ко мне.)

Если дети затрудняются в ведении диалога, включается логопед, фраза произносится сопряженно. Игра продолжается.

После того как дети запомнят порядок персонажей и диалог зверушек, можно перейти к драматизации сказки. Роль ведущего остается за логопедом.

Игра «Знакомство с овощами» по теме «Овощи»

Цель. Расширение пассивного и активного словаря. Воспитание слухового и зрительного внимания и памяти.

Оборудование. Корзина с овощами; картинки, изображающие разные овощи.

Логопед. Я была на огороде, набрала много разных овощей.

Вынимает из корзины по одному овощу, показывает и называет их: «Это капуста. Это огурец».

Задания детям. Показать огурец, капусту, лук, помидор, морковь и т. д. Сказать, что это. (Дети поочередно называют овощи, опираясь на натуральные овощи или муляжи.)

Игра «Назови овощ» по теме «Овощи»

Логопед. У меня картинки, на которых нарисованы разные овощи. Догадайтесь, какие у меня овощи. (Дети не видят изображения картинок, а называют овощи по памяти. Логопед выставляет на наборном полотне названные овощи.)

Игра «Будь внимателен» по теме «Овощи»

Назови овощ, которого нет на картинках.

На наборное полотно выставляются три картинки с изображением овощей, например: лук, огурец, капуста. Логопед называет овощи, изображенные на картинках, и овощ, которого нет, например помидор.

Игра «Назови овощ, который я не назвала»

На наборное полотно выставляются картинки, изображающие овощи: лук, помидор, морковь, огурец. Три из них логопед называет (лук, помидор, огурец). Дети называют пропущенный овощ (морковь).

Игра «Сравнение овощей по форме» по теме «Овощи»

Логопед демонстрирует детям круг и треугольник, затем предлагает рассмотреть овощи и выбрать те из них, которые похожи по форме на круг (помидор и репу).

Логопед. Правильно, репа и помидор круглые. На какую фигуру похожа морковь? (Дети показывают треугольник.) Морковь удлиненная, продолговатая.

Игра «Какой? Какая?»

Ответить на вопросы. (Логопед выделяет голосом окончания прилагательных мужского и женского рода, требуя этого и от детей.)

Репа какая? (*Репа круглая.*) Морковь какая? (*Морковь продолговатая или длинная.*) Помидор какой? (*Помидор круглый.*)

Игра «Сравнение овощей по цвету» по теме «Овощи».

Логопед предлагает детям рассмотреть три полоски (красную, белую и желтую) и овощи (помидор и репу).

Помидор какой по цвету? (*Красный. Помидор красный.*) (Ребенок показывает полоску красного цвета.) Репа какая по цвету? (*Репка желтая.*) (Показывается полоска желтого цвета.)

Ответить на вопросы.

Репа какая? (*Репка желтая.*) Помидор какой? (*Помидор красный.*)

Описание овощей по схеме по теме «Овощи».

Оборудование. Натуральные овощи или картинки, изображающие овощи (схема). Описание схемы. В схеме три части, которые носят условный характер. В первой части изображены геометрические формы, во второй — цветные полоски, в третьей — вата и палочка. Такая схема поможет сформировать у детей ассоциативное восприятие.

Знакомство со схемой.

Логопед. Сегодня мы будем учиться рассказывать об овощах. Какие они по форме, цвету, на ощупь, на вкус? Чтобы вам было легко рассказывать по порядку, будем пользоваться этой схемой.

Логопед показывает схему по частям и объясняет:

— Круг и треугольник напоят вам, какие овощи могут быть по форме. Цветные полоски — о цвете. Ватка или палочка помогут вспомнить, какие овощи на ощупь. Конфета, лимон и лук подскажут вам вкус овоща.

Логопед предлагает посмотреть на помидор и рассказать о нем с помощью схемы.

Образец. *Помидор круглый, красный, мягкий, сладкий.*

Аналогично составляются предложения про другие овощи. Логопед требует от детей правильного произнесения окончаний прилагательных.

«Фрукты»

Работа по теме «Фрукты» строится так же, как и по теме «Овощи». Как только дети усвоят тему «Фрукты», можно давать им упражнения, развивающие логическое мышление, например: «Что надо убрать из вазы? Почему?», «Что надо убрать из корзины? Почему?»

Пальчиковые игры

Бассейн для пальчиков

В коробку насыпать мелкую крупу (рис, пшено, гречка), спрятать там мелкие игрушки и попросить детей найти их.

Упражнение для пальчиков «Моя семья»

Этот пальчик – дедушка,

Этот пальчик – бабушка, - этот пальчик – папочка,

Этот пальчик – мамочка.

Ну а это я.

Вот и вся моя семья!

Руку сжать в кулак, поочередно разгибать пальцы, начиная с большого. Сжать руку в кулак несколько раз.

Упражнение для пальчиков «Коготочки»

У кошкиной дочки

На лапках коготочки.

Ты их прятать не спеши,

Пусть посмотрят малыши.

Поджать подушечки пальцев правой руки к верхней части ладони. Большой палец прижать к указательному. Произносить громко: «Мяу».

Упражнение для пальчиков «Коза»

Идет коза рогатая

За малыми ребятами.

-Кто кашу не ест,

Молоко не пьет,
Забодаю, забодаю!

Пальцы рук поджать, только указательный и мизинец держать выпрямленными. Это - «коза». Со словами «забодаю» «козу» «напускать» на ребенка. А затем это упражнение выполняет ребенок.

Упражнение для пальчиков «Зайчик»

Зайка серый скачет ловко.

В лапках у него морковка.

Локтем опереться на стол, указательный и средний пальцы развести в стороны, остальные сжать в кулачок.

Упражнение для пальчиков «Зайка и ушки»

Ушки длинные у зайки,

Из кустов они торчат.

Он и прыгает, и скачет.

Веселит своих зайчат.

Пальчики в кулачок. Выставить вверх указательный и средний пальцы. Ими шевелить в стороны и вперед.

Упражнение для пальчиков «Стульчик ты из рук сложи и детишкам покажи.

Левую руку поднять вертикально вверх. Прямые пальцы плотно прижать друг к другу. Правую руку в положении кулачка прижать к левой ладошке большим пальцем к себе.

Физминутки

1. Логопед предлагает детям поиграть в игру «Кошка и мышки». Все дети — мышки, а логопед — кошка. Мышки тихо пробираются в свои норки. Норки — стульчики. Дети тихо рассаживаются на стульчиках.
2. Цель: научить детей быстро переключаться по словесной просьбе с одного действия на другое:
 - а) без предмета: иди - стой садись - встань ложись - садись сиди - лети прыгай - беги
 - б) с предметом или предметами:

возьми мяч, подними его вверх, опусти ВНИЗ, отдай Вове; возьми обруч, подними его над головой, про лезь в него, положи обруч к ногам.

Цель: научить детей различать утвердительные и отрицательные приказания, отличающиеся друг от друга частицей не.

иди - прыгай беги ~ иди беги - стой

а) без предмета:

иди - не ходи садись - не садись беги - не беги ложись - не ложись вставай - не вставай пей - не пей

пой - не пой

прыгай не прыгай

дыши - не дыши

улыбнись - не улыбайся закрой - не закрывай

глаза катайся - не катайся

Приложение №3

Упражнения на доске для развития звуковой стороны речи.

«Пропевание» гласных звуков, стоя на балансировочной доске. Все гласные «пропеваем» на выдохе.

1. «Цветок распускается»

ИП. Стоя на балансировочной доске, руки опущены. Руки через стороны вверх – вдох, руки через стороны вниз, «поем»: АААА (на выдохе)

2. «Рубим дрова»

ИП. Стоя на балансировочной доске, руки опущены, ноги шире плеч. Прямые руки вверх- вдох, наклон, «поем»: УУУУ (на выдохе)

3. «Обнимаем солнышко»

ИП. Стоя на балансировочной доске, руки опущены. Руки в стороны – вдох, руки вверх, кисти складываются, изображая «О», поем: ОООО (на выдохе).

4. «Держим шарик»

ИП. Стоя на балансировочной доске, руки опущены. Руки в стороны – вдох, руки перед грудью - выдох: ЭЭЭЭ.

5. «Медвежонок»

ИП. Стоя на балансировочной доске, руки опущены. Прямые руки со сжатыми кулаками отводим назад – выдох: ЫЫЫЫ.

6. «Бабочка»

ИП. Стоя на балансировочной доске, руки опущены. Руки плавно поднимаются вверх – ИИИИ (выдох)

Игры при коррекции звукопроизношения.

Упражнения с мешочками и мячами.

1.Подкидывать мяч (мешочек) и ловить, произнося слог с автоматизируемым звуком.

2.Подкинуть мяч(мешочек), хлопнуть, назвать слог(слово) с автоматизируемым звуком, поймать мяч(мешочек).

3. Ударами мяча об пол или о стену делить слова на слоги. При этом ребенок ловит мяч двумя руками или одной рукой.

4. Бросать мяч об пол одной рукой ловить другой при этом называть слоги (слова) с автоматизируемым звуком.

Упражнения с мячом-маятником.

1. Ловим и бросаем мяч-маятник (он подвешивается на крючок, вбитый в полочку, на расстоянии 1м 30см от пола) двумя руками, произнося слог с автоматизируемым звуком

2. То же с хлопками

3. «Подбивать» (раскрытой ладонью верх) мячик левой рукой, правой, поочередно. Произнося при этом слог с автоматизируемым звуком

4. Отбивать мячик ракеткой, планкой, произнося слог(слово) с автоматизируемым звуком.

5. Ловить и бросать взрослому разными руками поочередно с разного расстояния, произнося слоги (слова) с автоматизируемым звуком

Упражнения с цветной планкой.

1. Отбивать мяч-маятник участком одного цвета или разных цветов (по сигналу педагога).

2. Отбивать мяч правым, левым концом планки, либо серединой

3. Отбивать мяч планкой, пытаясь сбить мишень, стоящую на подставке.

Эти упражнения также выполняются с использованием речевого материала.

Игры с доской.

1. Найти предмет с автоматизируемым звуком в правом верхнем углу, в нижнем ряду, в левом столбике, в правом столбике и т.д. Назвать и ударить по нему мячом.

2. То же, но с предлогами. Найти предмет ПОД чем-то, НАД чем-то и ударить по нему мячиком.

3. «Точное место»

Найти картинку слева сверху, справа снизу и т.д. Ударить в неё мячиком и назвать.

4. Разместить на доске картинки, попросить попасть мячом в картинку с автоматизированным звуком, назвать картинку.

5. Попасть мячиком в картинку, где звук в начале слова, в конце слова и т.п.

Упражнения для развития фонематических процессов.

1. Стоя на доске повторить слоги с оппозиционными согласными,

2. Определить первый (последний) звук в слове, место звука в слове, количество звуков в слове и т.д.

Игры с доской для отбивания.

1. Найти предмет в правом верхнем углу, назвать его, определить первый звук в слове, и ударить по нему мячом, поймать мяч.

Упражнения и игры для обогащения словарного запаса.

1. Отгадывание загадки.

Педагог бросает мяч- ребенок ловит и возвращает мяч с отгадкой.

2. «Животные и детеныши» - закрепление названий, отработка навыка словообразования

Логопед бросает мяч или мешочек, называя животного. Ребенок, стоя на доске, ловит мяч, и возвращает его логопеду, называя детеныша.

Усложнение: бросание мяча с ударом об пол, из-за головы.

3. «Скажи наоборот» - расширение словаря антонимов

Логопед бросает мяч или мешочек, называя слово. Ребенок, стоя на доске и удерживая равновесие, ловит мяч, и возвращает его логопеду, называя слово, противоположное по значению.

4. «Ассоциации» - расширения словаря, развитие ассоциативного мышления

Логопед бросает мяч или мешочек, называя признак предмета. Например, «красный». Ребенок, стоя на доске, ловит мяч, и возвращает его логопеду, называя предмет, обладающий данным признаком. Например, мяч.

5. «Разноцветная фантазия»

Педагог предлагает ребенку найти на напольной доске белый квадрат, ударить по нему мячом и назвать сущ., обозначающие предметы белого цвета: снег, мел, заяц, халат и т.п.

Игры для развития грамматического строя речи

1. «Один-много».

Цель: образование существительных множественного числа именительного и родительного падежей.

Игра проводится с мячом или мешочком с песком. Ребенок стоит на балансировочной доске. Педагог бросает ему мяч и называет слово в единственном числе. Ребенок ловит мяч, возвращает его логопеду, называя слово во множественном числе.

2. «Посчитай».

Ребенок стоит на балансировочной доске, удерживая равновесие. Логопед бросает мяч, назвав предмет, ребенок возвращает мяч, назвав, как будет звучать 1, 2 или 5 предметов. При этом можно подобрать слова на автоматизируемый звук, решая при этом несколько коррекционных задач.

3. «Назови ласково»

Цель: образование слов с уменьшительно-ласкательными суффиксами.

Ребенок стоит на балансировочной доске, удерживая равновесие. Логопед бросает мяч, назвав предмет, ребенок возвращает мяч, назвав слово с уменьшительно-ласкательным значением.

В эту игру также можно играть с цветной планкой, отбивая ею мяч.

4. «Из чего - какой»

Цель: упражнение в образовании относительных прилагательных.

Ребенок стоит на балансировочной доске, удерживая равновесие. Логопед бросает мяч, назвав материал, из которого сделан предмет, ребенок возвращает мяч, называя прилагательное от этого слова.

Стол из дерева – деревянный стол

5. «Чей, чья, чье»

Цель: упражнение в образовании притяжательных прилагательных.

Ребенок стоит на балансировочной доске, удерживая равновесие. Логопед бросает мяч, задает вопрос (например: хвост чей?), ребенок возвращает мяч логопеду и отвечает, используя притяжательное прилагательное (собачий, заячий и т.д.)

6. Упражнение на отработку предложно - падежных конструкций.

В этом случае используем напольную доску.

Ребенок стоит на балансировочной доске. Задание: найти предмет и рассказать, под чем (над чем, около чего) он находится. Ребенок ударяет мячом в искомый предмет и отвечает на вопрос.

Игры и упражнения для развития связной речи.

1. «Отгадай-ка»

Цель: описание предмета по существенным признакам.

Ребенок, стоя на балансировочной доске, загадывает загадку, описывая предмет, называя его существенные признаки. Бросает мяч логопеду, педагог отгадывает загадку.

2. Составление рассказа по серии картин.

Цель: развитие умения определять последовательность, развитие логического мышления, связной речи.

Ребенок на балансировочной доске, перед ним находится напольная мишень, т.е. доска для отбивания, на которой находятся сюжетные картинки. Ребенку предлагается определить первую картинку, ударить в нее мячом и составить рассказ по первому эпизоду. Затем вторую картинку и так далее.

3. «Опиши игрушку»

Цель: упражнение в составлении рассказа-описания.

Ребенок на балансировочной доске, перед ним находится напольная мишень, на которой картинки с изображением игрушек. Ребенок ударяет мячом по картинке и описывает игрушку.

4. «Придумаем рекламу книге (платью,)»

Цель: развитие умения творчески использовать слово, описывать предмет, давать ему яркую характеристику

Логопед называет слово, бросает мяч ребенку, ребенок рассказывает о предмете коротко и ясно, обращая внимание на характерные детали. Затем возвращает мяч логопеду.

5. «Если бы....»

Цель: развитие речи, воображения, мышления и прогнозирования

Ребенок на балансировочной доске, удерживает равновесие. Логопед предлагает пофантазировать на определенные темы, бросает мяч ребенку. Например, тема «Если бы я был волшебником...»

6. «Потому что...»

Цель: упражнение в употреблении сложносочиненных предложений, развитие мышления.

Ребенок на балансировочной доске, логопед задает вопрос, бросает мяч. Ребенок должен ответить полным предложением и вернуть мяч. Например: «Почему ты моешь руки?»

Приложение № 4

Таблица звукоподражаний, используемых на занятиях с детьми 1-го уровня речевого развития.

звук	Звукоподражания голосам животных	Звукоподражания бытовым, транспортным и музыкальным шумам	Эмоциональные восклицания	Слова
М	МУ - корова АМ - собака МЯУ - кошка МЕ - коза		АМ – ребёнок ест	Мама, Маша, мой, Мила, мыло
П	Пи – цыплята, мышка, птичка ПУХ – ружьё, хлопушка		ОП, ПРЫГ – мячик прыгает	Папа, Поля, Паша, пила
Б	Бе -овечка	БОМ - барабан БИ - БИ - машина БУЛЬ - чайник	БАЙ – пора спать БО – БО - болит БУХ - упал	Баба
Д		ДУ - ДУ – дудочка ДИНЬ - колокольчик	ДА – выражение согласия	Дай, деда, Дом (домик)
Т		ТУ – поезд, пароход ТУК – молоток ТЮК – топор ТИК – ТАК - часы	ТОП – малыш топает	Тата, Толя, Тома, тётя
Н	НО - лошадка		НА	Ната
К	КУ – кукушка КО – курочка КАР – ворона КРЯ - уточка	КУ – КУ – малыш спрятался КАЧ – на качелях КАП – вода из крана		Катя, Котя, киса (котик), Коля

Г	ГА – ГА – гусь ГУЛЯ – позови голубя ИГО – ГО - лошадка		ГОП – едем на лошадке	Галя
Х	УХ - сова		АХ – упал ОХ – болит УХ - прыгают	
Л		ЛЯ – ЛЯ - песня		Ляля, Оля, Лёля