





Алгоритм "Птицы"

Кто это?	Цвет Части тела	Чем покрыто?
Расскажи-ка		
Кто это?		
Расскажи-ка		
Кто это?		
Расскажи-ка		
Кто это?	Цвет Величина	Запах
Время цветения	Части растения	Где растёт?

Лещинки Подорожники Календула Ирисы Рюшники Васильки Одуванчики Маль-и-кошка

Алгоритм "Домашние животные"

Кто это?	Цвет	Части тела
Расскажи-ка		
Кто это?		
Расскажи-ка		
Кто это?		
Расскажи-ка		
Кто это?	Вид посуды	Цвет Размер
Расскажи-ка		

Алгоритм "Посуда"

Что это?	Цвет Форма	Материал
Детали	Какими инструментами сделаны?	Для кого?
Время года?	Как ухаживают?	



«Расскажи-ка»

Цель: развитие связной речи у детей.

Задачи:

- 1) продолжать учить детей составлять описательные рассказы о животных, насекомых, посуде, игрушках и т.д., используя при этом план-схему;
- 2) продолжать учить связности, развернутости, непрерывности высказывания; активизировать словарь;
- 3) развивать память, внимание, словесно-логическое мышление.

Ход игры:

Игра проводится со всеми детьми или по подгруппам. Воспитатель просит ребенка рассказать, например, о животном (ребенок может выбрать его сам). Если ребенок затрудняется в описании животного, то ему в этом поможет план – схема (алгоритм), на котором изображены наводящие последовательно расположенные значки.

Игра: “Прятки”

Цель: научить ребенка определять местоположение звука в слове, обогатить словарный запас, развить психические процессы.

Задачи:

1. Учить детей определять место звука в слове.
2. Развивать мелкую моторику пальцев рук, что способствует развитию речи, слух, внимание.
3. Совершенствовать слухо - произносительную сторону речи.
4. Воспитывать культуру общения, желание произносить звуки правильно.

Ход игры:

Игра проводится с 3 – 4 детьми. Перед детьми выкладываются 3 полянки и 12 грибочков. Воспитатель произносит слова, например, со звуком (С), дети на слух должны определить местоположение звука в слове. Если звук находится в начале слова, дети кладут грибок на 1 поляну, если по середине – на вторую и т.д...



"Цепочка слов"

Цель: Расширение объема словаря прилагательных, уточнение представлений о признаках предметов, развитие воображения, памяти.

Задачи:

- 1) Обогащать предметный словарь, словарь прилагательных, ориентируясь на его признаки и действия;
- 2) Активизировать словарный запас детей на основе обогащения представлений о ближайшем окружении;
- 3) Уточнять названия, назначения предметов;
- 4) Закреплять умение понимать и использовать в речи слова обобщения.

Ход игры:

Игра проводится со всеми детьми или с подгруппой, в основном, в словесном варианте. Суть игры заключается в подборе слов — существительных и прилагательных, характеризующих в своем объединении какой-либо объект сходными качественными признаками (холодный — ветер, мороженое, вода, батарея; мокрый — одежда, волосы, бумага, асфальт; не умеет плавать — кирпич, земля, шуруп и т. п.). То есть дети составляют своеобразный "поезд" из слов, где слова-вагончики соединены между собой. Например, исходное слово — "кошка".



Дидактическая игра «Один, одна, одно».

Цель: развивать грамматический строй речи.

Задачи:

- 1) формировать навык определения рода имен существительных, ориентируясь на окончания слов;
- 2) способствовать развитию внимания, речи, памяти.

Оборудование: картинки (чайник, фартук, нож, тарелка, чашка, кастрюля, ведро, блюдце, окно, апельсин, яблоко, груша, яйцо, стол, кукла).

Ход игры:

Можно предложить детям сначала в одну стопку сложить картинки с предметами, про которые можно сказать один, во вторую – про которые можно сказать одна, в третью – про которые можно сказать одно. Затем дети должны разложить картинки на рейках в том же порядке.



«Собери букву»

Цель: закрепление знаний о буквах (гласные, согласные), расширение словарного запаса.

Задачи:

- уточнить и расширить понятий «звук и буква»;
- продолжать учить концентрировать внимание;
- помочь развить наблюдательность;
- развитие воображения, образного мышления, мелкой моторики руки.

Ход игры:

Ребята собирают пазл и получают загаданную букву. Запоминают, как она выглядит и называется. Для закрепления называют слова, которые начинаются с этой буквы, они нарисованы в каждом элементе.

Постепенно, освоив данную игру, она будет усложняться: перемешав элементы нескольких букв составить из них слово.