

Игра «Назови профессию»

Цель: формировать умение образовывать существительные от глаголов, развитие внимания, ловкости.

Ход игры.

Воспитатель бросает мяч ребенку и называет глагол: «Воспитывает...»
Ребенок продолжает: «Воспитатель».

Копилка слов: Учит - ... учитель; строит - ... строитель; грузит - ... грузчик; сторожит - ... сторож; летает - ... лётчик; танцует - ... танцор; поёт - ... певец; продает - ... продавец и т. д.

На доске могут быть картинки с изображением людей данных профессий

Игра «Что чем делают?»

Цель: закреплять представления детей о предметах и их использовании в трудовых процессах; употребление существительных в дательном падеже;

Ход игры.

На столе разложены картинки - орудия труда, в перевернутом виде. Дети по очереди берут, называют предмет и рассказывают, что этим предметом можно делать.

Например: ребенок берет картинку - лопата и говорит: «Это лопата. Лопатой можно копать».

Игру можно провести в форме лото. Ведущий берет картинку и описывает действия, которые можно выполнить с данным предметом, а дети отгадывают: «Этим предметом можно копать (лопата). Этим предметом можно строгать доски (рубанок) ».

Игра «Кому что нужно для работы?»»

Цель: закреплять представления детей о предметах и их использовании в трудовых процессах; уточнить и расширить знания о профессиях.

Ход игры.

Дети делятся на две группы. По сигналу воспитателя нужно разложить картинки - орудия труда к картинке - нужной профессии. Затем дети по очереди объясняют свой выбор. За каждый правильный ответ команда получает фишку.

Игра «Исправь Незнайкины ошибки»

Цель: развитие грамматического строя речи; активизация словарного запаса; развитие слухового внимания, мышления.

Ход игры.

В гости к детям приходит Незнайка. Говорит, что он был на стройке и много чего видел. Начинает произносить предложения. Дети на слух определяют ошибку и исправляют.

Незнайка: «Пилой забивают гвозди».

Дети: «Молотком забивают гвозди».

Копилка: Кистью пилю дрова. Молотком крашу стены. Плотник ведёт машину. Маляр работает на кране. Самосвал поднимает грузы. Водитель поливает цветы.

Игра с мячом «Строим дом»

Цель: закрепление в речи детей употребления относительных прилагательных; развитие внимания, ловкости.

Ход игры.

Воспитатель бросает мяч ребенку и произносит: «Построим дом из кирпича, значит какой будет дом?» Ребенок: «Кирпичный дом»

Копилка слов: дом из камня, дом из фанеры, фундамент из бетона, окна из пластика, дверь из дерева, петли из металла, замок из железа и т. д

Игра с мячом «Скажи по-другому»

Цель: уточнение и активизация словаря синонимов.

Ход игры.

Воспитатель называет слово и бросает мяч одному из детей. Ребенок, поймавший мяч, должен придумать «слово - приятель» к названному, сказать это слово и бросить мяч обратно воспитателю. Если слово подобрано верно, ребёнок делает шаг вперёд. Выигрывает тот, кто быстрее подойдёт к условной линии, на которой находится воспитатель.

Копилка слов: Работа - (труд, дело) ; дом - (здание, жилище) ; дорога - (путь, шоссе) ; труженик - (рабочий, работник) ; учитель - (педагог, преподаватель) ; громадный - (большой, гигантский) ; трудится - (работает) ; врач - (доктор, лекарь) ; летчик - (пилот, швея - (портниха) .

Игра с мячом «Всё наоборот»

Цель: уточнение и активизация словаря антонимов.

Ход игры

Воспитатель называет слова и бросает мяч одному из детей. Ребенок, поймавший мяч, должен придумать слово, противоположное по значению, сказать это слово и бросить мяч обратно логопеду.

Копилка слов: Одеть - раздеть, поднял - опустил, бросить - поймать, спрятать - найти, положить - убрать, приехал - уехал, заехал - выехал, построил - сломал, вход - выход, включить - выключить.

Игра с мячом «Ассоциации»

Цель: учить детей подбирать слова - орудия труда по представлению.

Ход игры

Воспитатель бросает мяч ребенку и называет профессию, ребенок называет предмет, который может принадлежать человеку этой профессии и возвращает мяч.

Копилка слов: Дворник- лопата, продавец - касса, врач - шприц, повар - кастрюля, маляр - кисть, парикмахер - фен, шофер - руль, штукатур - мастерок, художник - холст...

Игра «Угадай, кем я хочу быть?»»

Цель: развивать слуховое внимание, мышление, связную речь, актуализировать словарный запас по теме «Профессии».

Ход игры

Воспитатель предлагает детям подумать, кем они хотели бы быть, описать свою профессию так, чтобы другие дети отгадали.

Например:

Ребёнок: Мне нужны такие инструменты: ножницы, расчёска, бритва, фен.

Остальные дети: Ты хочешь быть парикмахером.

Игра «Потерянные инструменты»

Цель: совершенствование грамматического строя речи, предложно-падежное управление.

Воспитатель предлагает ситуацию: будто все присутствующие живут в одном доме и соседу (воспитателю) понадобились какие-либо инструменты и он приходит попросить их у соседей. А инструментов нет.

Ход игры

Воспитатель бросает мяч ребенку и говорит: «Нужны ножницы (молоток, гвозди) ». Ребенок отвечает: «Нет ножниц (молотка, гвоздей) ».

Игра «Подскажи словечко»

Цель: развивать логическое мышление, внимание, память; учить подбирать слова в рифму.

Ход игры.

Дети подсказывают слова, заканчивают стихотворение.

- В сумке плотника найдешь молоток и острый ... (нож).
- В небо синее пилот поднимает... (самолет).
- Красить комнаты пора. Пригласили. (маляра).
- Каждый день газету в дом нам приносит. (почтальон) .
- На глазах у детворы крышу красят. (маляры) .
- Кукол я лечу с утра. Я сегодня. (медсестра).

Умело кто ведет машину -
Ведь за рулем не первый год?
Слегка шуршат тугие шины,
Кто нас по городу везет?

Динамическая пауза «Шоферы на учениях»

Прежде чем шоферу доверят возить людей или грузы, он должен много учиться. Выучить правила дорожного движения, научиться водить машину. Сейчас мы поиграем в школу для шоферов. Представьте, что вы за рулем автомобиля, внимательно слушайте задания и выполняйте их:

Едем вперед. Поворачиваем налево. Останавливаемся возле кукольного уголка. Едем назад. Поворачиваем направо. Останавливаемся за уголком книги. Возвращаемся в гаражи — на свои места.

Подвижная игра: «Строитель»

Дети встают друг за другом в две колонны. Около каждой колонны - стул, напротив каждой колонны тоже стул-с кубиками(по числу играющих детей). По сигналу воспитателя первые игроки бегут к стулу, берут по одному кубику, несут на свой стул и становятся за последним игроком. Как только прибежал игрок и положил кубик, отправляется следующий игрок. Все игроки, начиная со второго, должны ставить кубик на кубик, чтобы «башня» не упала. Побеждает команда, которая перенесет все кубики и чья постройка не упадет.

Подвижная игра: «Поезд»