

КАРТОТЕКА
ЛОГОПЕДИЧЕСКИХ ИГР
ДЛЯ РАБОТЫ С ДОШКОЛЬНИКАМИ
В ЛЕТНИЙ ПЕРИОД

ИГРЫ НА АВТОМАТИЗАЦИЮ ЗВУКОВ

Звуковые шапочки

(на примере игр «Жук» и «Гусь» для автоматизации звуков Ш, Ж)

Цели:

- четкое изолированное произношение звуков Ш Ж
- развитие навыков звукового анализа
- обучение составлению и чтению прямых и обратных слогов
- различение неречевых и речевых звуков
- развитие психических процессов: восприятия, внимания, памяти
- развитие зрительно-моторной координации и ориентировки в пространстве

Ход игры:

В игре принимают участие 1-2 ребенка. Дети выбирают себе шапочки жука и гуся. На полу разложены листочки и цветочки с гласными. По инструкции логопеда: «Солнышко поднимается, гусь и жук просыпаются», дети двигаются по комнате, изображая жужжание жука: жжж... и шипение гуся: шшш... По сигналу колокольчика или дудочки дети по очереди останавливаются на листочках и цветочках, произнося по очереди слоги со своими звуками. Например, жук «летит и жужжит», останавливаясь на цветочке с буквой «а», произносит слог «жа». Гусь «идет и шипит», останавливаясь на листочке с буквой «о», произносит слог «шо». Игра продолжается до тех пор, пока не будут составлены все слоги.

Звуковая дорожка

(на примере игры «Гусеница» для автоматизации звука С)

Цели:

- автоматизация звука С в словах в различных позициях
- развитие звукового анализа слов
- формирование у ребенка навыков самоконтроля за речью
- развитие психических процессов: восприятия, внимания, памяти
- развитие зрительно-моторной координации и ориентировки в пространстве

Ход игры:

В этой настольной игре, созданной по аналогии с любимыми детскими «ходилками», принимают участие 2-4 игрока. С помощью считалки дети выбирают первого игрока. Игрок кидает кубик и ходит, четко называя слова со звуком С, столько клеточек подряд, сколько очков выпало на верхней грани кубика. Затем ход передается следующему игроку. Выигрывает тот, кто первым дойдет до последней картинке на дорожке, правильно называя картинки- слова со звуком С.

Игровой момент: На тропинке встретились два воробья.—Смотри,- сказал первый, -что это за странная зеленая палочка лежит? -Нет, это чей-то хвост!- ответил другой. —Ой, как интересно! Давай пройдем по нему до конца и узнаем кто это?! -Вперед!

Логопедическое домино

Цели:

- автоматизация звука Р в словах в разных позициях
- согласование числительных с существительными в роде
- развитие звукового анализа слов
- формирование у ребенка навыков самоконтроля за собственной речью
- развитие психических процессов: восприятия, внимания, памяти
- развитие зрительно-моторной координации и ориентировки в пространстве

Ход игры.

Игра проводится по принципу «домино». В ней могут принимать участие от 2 до 4 игроков. Разделите карточки между всеми игроками поровну. Выберите при помощи считалки того, кто начнет игру первым.

Предложите первому игроку выложить любую из своих карточек и назвать изображенные на ней предметы: например, радуга- ракета. Следующий участник игры подбирает и выкладывает одну из своих карточек так, чтобы изображения на его карточке и карточке предыдущего игрока совпали, с одной или другой стороны: например, ракета- гитара.

Если подходящей карточки у игрока нет, то он пропускает ход и ход передается следующему игроку. Выигрывает тот, у кого не останется ни одной карточки.

Вариант игры: «Сколько всего?». Выкладывая свои карточки, участники игры называют общее количество изображенных предметов- своих и предыдущего игрока. Например, «одна радуга и одна ракета», «две ракеты и одна гитара».

Кто быстрее

Цель:

- автоматизация (любого звука) например С, в словах в различных позициях
- развитие звукового анализа слов
- формирование у ребенка навыков самоконтроля за речью
- развитие психических процессов: восприятия, внимания, памяти
- развитие зрительно-моторной координации и ориентировки в пространстве

Ход игры:

Играющие становятся в две или три колонны по одному. Перед носками первых чертится общая черта. В 10—15 шагах от черты обозначаются два или три (по числу колонн) кружочка. В каждый кружочек кладутся различные картинки. По команде учителя-логопеда ("Внимание! Марш! ") головные игроки в колоннах бегут до своих кружочков, находят картинку в названии которой есть звук [С] и возвращаются обратно, стараясь быстрее занять свои места в колоннах.

Выбегая из колонны и спокойно вставая на свое место, нельзя задевать других игроков.

Ребята говорят, что нарисовано на картинках.

Чудесный мешочек

Цели:

- автоматизация звуков в словах в разных позициях
- формирование у ребенка навыков самоконтроля за собственной речью
- развитие звукового анализа слов
- развитие психических процессов: восприятия, внимания, памяти
- развитие зрительно-моторной координации и ориентировки в пространстве

Ход игры. Для игры необходимы: полотняный мешочек, 10-15 игрушек размера 2-3 см. на все позиции автоматизируемого звука (звук в начале слова, в середине, в конце слова), 3 схемы слов с обозначением места звука в слове. В игре принимают участие от 1 до 3 детей.

В начале игры дети вместе с логопедом называют каждую игрушку, выделяя изучаемый звук голосом. Например, «ложка», «колобок» и т.д. Затем все игрушки складываются в мешочек и перемешиваются. Детям предлагается на ощупь угадать игрушку. Затем, определив место звука в угаданном слове (звук в начале слова, в середине, в конце слова), ребенок кладет свою игрушку возле нужной схемы. Игра продолжается до тех пор, пока не будут угаданы все игрушки.

Кто быстрее

Цели:

- автоматизация звука (например С) в словах в разных позициях
- развитие звукового анализа слов
- формирование у ребенка навыков самоконтроля за собственной речью
- развитие психических процессов: восприятия, внимания, памяти
- развитие зрительно-моторной координации и ориентировки в пространстве

Ход игры:

Играющие становятся в две или три колонны по одному. Перед носками первых чертится общая черта. В 10—15 шагах от черты обозначаются два или три (по числу колонн) кружочка. В каждый кружочек кладутся различные картинки. По команде учителя-логопеда ("Внимание! Марш! ") головные игроки в колоннах бегут до своих кружочков, находят картинку в названии которой есть звук [С] и возвращаются обратно, стараясь быстрее занять свои места в колоннах.

Выбегая из колонны и спокойно вставая на свое место, нельзя задевать других игроков. Ребята говорят, что нарисовано на картинках.

Ловишки в звеньях

Цели:

- автоматизация звука (например С) в словах в разных позициях
- развитие звукового анализа слов
- формирование у ребенка навыков самоконтроля за собственной речью
- развитие психических процессов: восприятия, внимания, памяти
- развитие зрительно-моторной координации и ориентировки в пространстве

Ход игры:

Дети делятся на два звена. Звенья становятся друг против друга. Запоминают каждый свой номер. Первое звено держит руки ладошками вверх. У второго звена руки опущены. По сигналу водящего: первый номер из второго звена бежит к первому номеру первого звена, хлопает в ладоши его три раза, приговаривая слоговой ряд (Со-со-со, сы-сы-сы, Са-са-са.) и быстро бежит обратно на свое место, его старается догнать первый номер, если догоняет, то идет в его звено. Выигрывает то звено, дети которого засалили больше игроков из другого звена. Переманит к себе.

Ловишка, бери ленту

Цели:

- автоматизация звука (например С) в словах в разных позициях
- развитие звукового анализа слов
- формирование у ребенка навыков самоконтроля за собственной речью
- развитие психических процессов: восприятия, внимания, памяти
- развитие зрительно-моторной координации и ориентировки в пространстве

Ход игры:

Играющие стоят по кругу. У каждого из них цветная ленточка, которая закладывается сзади за пояс или ворот (каждому цвету соответствует картинка, в названии которой есть звук [с][с'][з][з'][ц]). В центре круга стоит ловишка. По сигналу учителя-логопеда «беги» дети разбегаются по площадке. Ловишка бежит за играющими, стремясь взять у кого-нибудь ленточку. Лишившийся ленточки временно отходит в сторону. На слова учителя-логопеда «Раз, два, три – в круг скорей беги!» дети строятся в круг. Ловишка подсчитывает количество взятых лент, учитель-логопед показывает картинки, которые «поймал» ловишка, ленточки и возвращает их детям. Игра продолжается с новым ловишкой. Один и тот же ловишка может водить 2-3 раза.

1. Передал - садись»

Цели:

- автоматизация звука (например С) в словах в разных позициях
- развитие звукового анализа слов
- формирование у ребенка навыков самоконтроля за собственной речью
- развитие психических процессов: восприятия, внимания, памяти
- развитие зрительно-моторной координации и ориентировки в пространстве

Ход игры:

Дети делятся на две команды и выстраиваются в колонны одна параллельно другой. Каждая команда выбирает капитана, который встает напротив своей команды на расстоянии 3-4 метров. У капитанов в руках по мячу. По сигналу ведущего капитан бросает мяч (любым или заранее установленным способом – от груди, от плеча, снизу, двумя руками и т. п.) первому игроку в своей команде. Тот ловит, говорит слово, в названии которого есть свистящий звук, возвращает капитану и сразу приседает. Затем капитан обменивается передачами со вторым, третьим и остальными игроками команды. Когда последний колонне игрок отдает мяч капитану, тот поднимает его вверх, и вся команда быстро встает.

Чья команда быстрее и точнее выполнит передачи мяча от капитана к игрокам и обратно, та и считается победительницей.

2. "Перемени предмет"

Цели:

- автоматизация звука (например Ш) в словах в разных позициях
- развитие звукового анализа слов
- формирование у ребенка навыков самоконтроля за собственной речью
- развитие психических процессов: восприятия, внимания, памяти
- развитие зрительно-моторной координации и ориентировки в пространстве

Ход игры:

На одной стороне площадки за линией становятся играющие, образующие 3 колонны. На противоположной стороне площадки, напротив каждой колонны очерчены круги диаметром 60-80 см. Каждый первый в колонне держит в руках мешочек с песком (крупой). В центр каждого кружка кладется такой же мешочек, но к песку или крупе добавлены картинки, маленькие игрушки, в названии которых есть шипящие звуки. По сигналу играющие бегут к кружкам, кладут предмет и берут другой, затем возвращаются бегом на свое место. Прибежавшие передают предмет стоящим сзади, сами бегут в конец колонны. Выигрывает та колонна, игроки которой прибежали быстрее. В конце игры учитель-логопед открывает с командирами мешочки и показывают остальным детям, что в них лежит.

3. «Последний выбывает»

Цели:

- автоматизация звука (например С) в словах в разных позициях
- развитие звукового анализа слов
- формирование у ребенка навыков самоконтроля за собственной речью
- развитие психических процессов: восприятия, внимания, памяти
- развитие зрительно-моторной координации и ориентировки в пространстве

Ход игры:

Несколько игроков (6-8) бежит по кругу мимо положенных на землю предметов (в названии которых есть свистящий звук). Предметов должно быть меньше на один, чем игроков. По сигналу каждый старается схватить находящийся ближе к нему предмет. Кто не успел этого сделать – выбывает из игры. Дети говорят какие игрушки взяли. Из круга

7. «Шишки, желуди, каштан»

Цели:

- автоматизация звука Ш в словах в разных позициях
- формирование у ребенка навыков самоконтроля за собственной речью
- развитие психических процессов: восприятия, внимания, памяти
- развитие зрительно-моторной координации и ориентировки в пространстве

Ход игры:

В середине круга водящий, а остальные, разбившись по тройкам, становятся один за другим лицом к центру. Ведущий дает всем играющим названия: первые в тройках – шишки, вторые – желуди, третьи – каштаны. По сигналу, водящий громко говорит, например: «Шишки!» Все играющие, названные шишками, должны поменяться местами, а водящий стремится стать на любое освободившееся место. Если ему это удастся, то игрок, оставшийся без места, становится водящим. Если водящий скажет: «Желуди!» - меняются местами стоящие вторыми в тройках. Побеждают игроки, которые ни разу не были водящими. Правила игры запрещают вызванным оставаться на месте, не перебегая в какую-нибудь другую тройку. Такой игрок идет водить. При повторении игры каждую тройку можно построить не в колонну, а в кружок.

8. «Старые качели»

Цели:

- автоматизация звука Р в словах в разных позициях
- формирование у ребенка навыков самоконтроля за собственной речью
- развитие психических процессов: восприятия, внимания, памяти
- развитие зрительно-моторной координации и ориентировки в пространстве

Ход игры:

Встаньте лицом друг к другу, держась за руки. Выполняйте поочередные приседания. Изображая звук качели: «трррррррынь-трррррррынь»
Повторите 8-16 раз.

9. «Самолеты»

Цели:

- автоматизация звука Р, Л в словах в разных позициях
- формирование у ребенка навыков самоконтроля за собственной речью
- развитие психических процессов: восприятия, внимания, памяти
- развитие зрительно-моторной координации и ориентировки в пространстве

Ход игры:

Дети-летчики построены в колонны, готовятся к полету. По сигналу «К полету готовься!» Дети изображают пропеллер, заводят мотор.
По сигналу «Летите!» разводят руки (Крылья самолета) в стороны и летают в рассыпную по площадке.
По сигналу «На посадку!» самолеты находят свои места и приземляются: строятся в колонны и опускаются на одно колено. Побеждает та команда, чья колонна построилась быстрее.
Повторить 3-4 раза.

10. «Вороны»

Цели:

- автоматизация звука Р в словах в разных позициях
- формирование у ребенка навыков самоконтроля за собственной речью
- развитие психических процессов: восприятия, внимания, памяти
- развитие зрительно-моторной координации и ориентировки в пространстве

Ход игры:

Все дети - вороны. Дети прыгают на двух ногах с продвижением вперед по площадке вокруг воображаемой елки. Бегают в разных направлениях, махая руками. Приседают, делают вид, что уснули.

Повторить 3-4 раза.

Учитель-логопед:

Вот под елкой запущенной

Скачут по снегу вороны:

Кар-кар! Кар-кар! (дети)

Из-за корочки подрались,

Во все горло раскричались:

Карр-кар! Кар-карр! (дети)

Только ночка наступает,

Все вороны засыпают.

Кар-кар, кар-кар.

11. «Как у дедушки Трифона»

Цели:

-автоматизация звука Р, Л в словах в разных позициях

-формирование у ребенка навыков самоконтроля за собственной речью

-развитие психических процессов: восприятия, внимания, памяти

-развитие зрительно-моторной координации и ориентировки в пространстве

Ход игры:

Все играющие становятся в круг и берутся за руки. Водящий выходит в круг и говорит: «Ну, дорогие мои, я – дедушка Трифон. Что я буду делать, то и вы повторяйте». После этого водящий запекает.

Дети ведут хоровод по кругу, и все поют:

«У дедушки Трифона

Было семеро детей.

Семь сыновей.

Они не пили, не ели,

Все на дедушки глядели

И все делали вот так!

И все делали вот так! ».

С последними словами дедушка Трифон предлагает разные движения и показывает – то руками в бока упрется и подпрыгнет, то потянет себя за нос, то подпрыгнет на одной ноге, то поднимет себя за волосы. Дети должны проворно и быстро повторять все движения. Затем дедушка Трифон выбирает из них лучшего исполнителя, который становится водящим. Игра повторяется несколько раз.

12. «Веревочка с кольцом»

Цели:

-автоматизация звука Р, Л в словах в разных позициях

-формирование у ребенка навыков самоконтроля за собственной речью

-развитие психических процессов: восприятия, внимания, памяти

-развитие зрительно-моторной координации и ориентировки в пространстве

Ход игры:

Все играющие, кроме водящего, становятся в круг и держатся обеими руками за веревку, на которую надето кольцо. Участники незаметно передвигают кольцо от одного к другому. Водящий кружится на месте с закрытыми глазами три раза, все остальные при этом приговаривают:

Мы играли у крылечка,

Потеряли там колечко.

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ЛЕКСИКО-ГРАМАТИЧЕСКОЙ СТОРОНЫ РЕЧИ

Жмурки

Цель: активизировать словарь, развитие восприятия.

Ход игры:

На столе разложены предметы-игрушки по определённой теме. Детям завязывают глаза, ребёнок должен с закрытыми глазами на ощупь описать предмет и отгадать его.

Что происходит в природе

Цель: активизация глагольного словаря

Ход игры:

Человек легко находит,

Что в природе происходит.

Солнце (что делает?) – светит, греет.

Ручьи (что делают?) – бегут, журчат.

Птицы (что делают?) – прилетают, выют гнёзда, поют.

Кто как передвигается?

Цель: активизация глагольного словаря

Ход игры:

Кто летает, кто плывёт,

Кто ползёт, а кто идёт.

Летают – птицы, бабочки, мухи, комары, жуки, стрекозы.

Плавают – рыба, дельфины, киты, моржи, акулы.

Ползают – змеи, гусеницы, черви.

Прыгают – блохи, кузнечики, зайцы, лягушки, жабы.

Что делают эти животные?

Цель: активизация глагольного словаря

Ход игры:

Что животные умеют –

Птицы, рыбы, кошки, змеи?

Утка – летает, плавает, ныряет, крикает ...

Кошка – мурлычет, мяукает, крадётся, умывается ...

“Кто, чем занимается?”

Цель: активизация глагольного словаря

Ход игры:

Никогда мы не забудем,

Что умеют делать люди.

Строитель – строит; повар – варит; художник – рисует ...

“Кто может совершать эти движения?”

Цель: активизация предметного словаря

Ход игры:

Кто и что – летит, бежит,

Ходит, плавает, лежит?

Идёт – человек, животное, поезд, пароход, дождь, снег, град, время, дорога
 Бежит – человек, животное, ручей, время ...
 Летит – птица, самолёт, время, телеграмма, ракета, бабочка, муха, стрекоза, спутник

“Утро, день, вечер, ночь”

Цель: активизация глагольного словаря

Ход игры:

Утро, вечер, день и ночь
 Навсегда уходят прочь.
 Провожать их не спеши,
 Что ты делал, расскажи.
 Что ты делал утром?
 Что ты делал вечером?

Подскажи словечко

Цель: активизация глагольного словаря

Ход игры:

Есть всего один ответ.
 Кто – то знает, кто – то - нет.
 Ворона каркает, а сорока ...? (стрекочет)
 Сова летает, а кролик ...? (прыгает)
 Крот роет норки, а сорока ...? (гнездо)
 Корова ест сено, а лиса ...? ...



В зоопарке

Цели: совершенствовать умение согласовывать в числе глагол с существительным.

Активизировать глагольный словарь. Закреплять навык составления простого нераспространенного предложения без опоры на схему. Развивать зрительное и слуховое внимание.

Оборудование: Игровое поле (фланелеграф, магнитная доска).

Картина “Зоопарк”, составленная из отдельных, вырезанных по контуру предметных картинок (зебра, обезьяна, лисица, заяц, тигр, лама).

Описание игры: Логопед предлагает детям отправиться в “зоопарк” и понаблюдать за тем, что делают животные. Дошкольники рассматривают картину, называют животных, а логопед определяет действия животных: Зебра брыкается. Обезьяна кривляется. Заяц пугается. Тигр отдыхает.и. т. д.

Сначала педагог выясняет, названия каких действий запомнили малыши. Уточняется значение глаголов брыкается, кривляется, лягается. Затем детям предлагается самостоятельно определить, что делает каждое животное. Логопед помогает детям, указывая на нужную картинку. Далее педагог предлагает дошкольникам представить, что животных стало много, и просит назвать их действия еще раз, употребив глаголы во множественном числе.

Почта

Цель: активизация словаря- глаголов по теме, развитие высших психических функций.

Ход игры: Игра начинается с переключки водящего с игроками:

- Динь-динь-динь.
- Кто там ?
- Почта!
- Откуда?
- Из города.
- Что в городе делают? (из школы, сада, огорода)

Дети по кругу должны сказать, что в городе танцуют, поют, прыгают... Тот ребёнок, который долго подбирает слово становится почтальоном.

Кто как голос подает?

Цели: Расширять предикативный словарь. Формировать умение соотносить предмет с действием. Закреплять структуру простого предложения по модели “предмет — действие” Развивать умение опираться на имеющиеся знания.

Оборудование: Игровое поле (фланелеграф или магнитная доска). Контурные картинки с изображением животных, птиц, пресмыкающихся.

Описание игры: Логопед предлагает детям побывать в “зоопарке”, увидеть разных животных и птиц, а затем спрашивает малышей, как разговаривают животные. Дети поясняют, что животные разговаривают на своем, зверином языке. Как подает голос кошка? — спрашивает педагог. Обычно ребенок воспроизводит звуки, издаваемые кошкой: Мяу! Мурмур...

Логопед помогает детям образовывать от звукоподражаний глаголы: мяу — мяукает, мур — мурлычет и т. д. Аналогичная работа проводится с другими звукоподражаниями. Ребенок, образовавший глагол от звукоподражания, забирает себе картинку с изображением животного, о котором рассказывал. В конце игры дети закрепляют навык образования глагола от звукоподражания, повторяют предложения (например: Тигр рычит.) и возвращают животных в “зоопарк”.

Примечание: После усвоения глаголов можно играть в эту игру, используя мяч. Логопед называет животное и кидает мяч ребенку, который, поймав мяч, прибавляет к названию животного название действия и возвращает мяч логопеду.



Фанты

Цель: активизация словаря существительных, прилагательных по заданной теме, развитие слухового внимания, памяти.

Ход игры: Ведущий говорит: - Вам прислали 100 рублей. Что хотите, то купите, Чёрный, белый не берите, «Да» и «нет» не говорите!

После этих слов приводится такой диалог:

- Что продаётся в булочной? (дети по кругу, говорят ,что может продаваться в булочной)
- Хлеб, батон, булки.
- Какой хлеб продаётся в булочной ?
- Мягкий, свежий, душистый, хрустящий, поджаренный.

Для того, чтобы было видно кто из детей отвечает можно использовать мяч, палочку. Подобную игру можно проводить по теме «Продукты питания», «Одежда», «Овощи-фрукты»

Сочиним стихотворение

Цели: Пополнять и закреплять предикативный словарь. Закреплять конструкцию простого предложения по модели “предмет — действие”. Закреплять согласование существительного с глаголом настоящего времени. Развивать слуховое внимание и память.

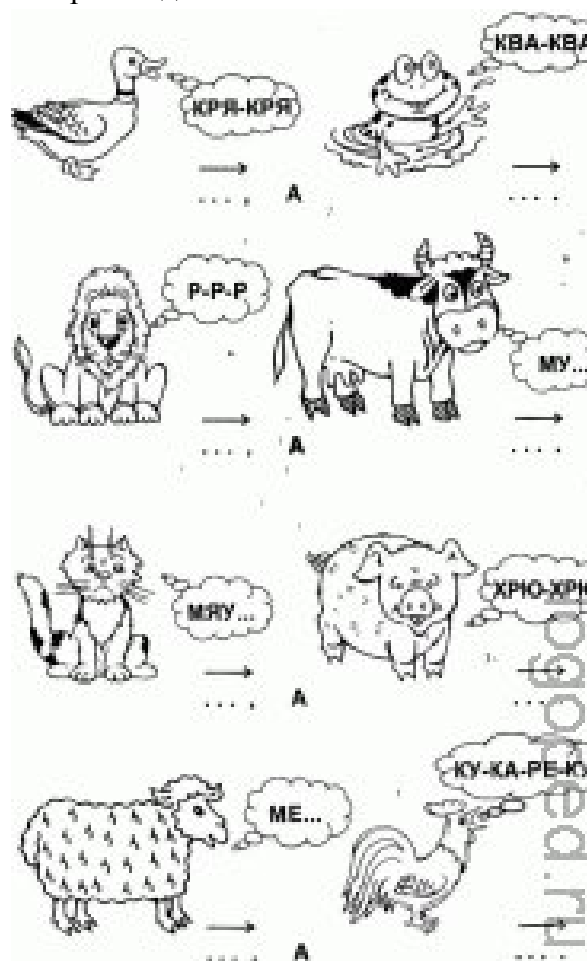
Оборудование: предметные картинки с изображениями животных и птиц: утки, лягушки, льва, коровы, кота, поросенка, козленка и петуха.

Описание игры: Логопед предлагает детям сочинить стихотворение о том, как подают голос животные (педагог называет и показывает животное, а дети добавляют слово - название действия).

УТКА – КРЯКАЕТ, ЛЯГУШКА -
... КВАКАЕТ, ЛЕВ ... РЫЧИТ, А
КОРОВА ... МЫЧИТ, КОШКА ...
МЯУКАЕТ, ПОРОСЕНОК ...
ХРЮКАЕТ, КОЗЛЕНОК ...
МЕКАЕТ, А ПЕТУХ ...
КУКАРЕКАЕТ.

Примечание: Можно предложить детям повторить весь текст целиком по картинкам с изображениями животных и птиц, предъявляемым по очереди.

Демонстрация картинок облегчает воспроизведение текста.



Краски

Цель: активизация словаря существительных, прилагательных по заданной теме, согласовывать существительные с прилагательными в роде, числе, развитие высших психических функций.

Ход игры: Дети придумывают себе цвет определенной краски (можно придумать определенный материал, вкус, в зависимости от темы, цели, которую поставил перед собой педагог). Среди детей выбирается покупатель, он приходит и говорит:

- Тук, тук!
- Кто там?
- Покупатель.
- Зачем пришёл?
- За краской.
- За какой?
- За голубой.

Если покупатель отгадывает цвет краски, то краска выходит к нему, но она может себя выкупить, если назовёт (в зависимости от темы) 5 названий одежды голубого цвета или 5 блюд, приготовленных из картошки

Кто как передвигается?

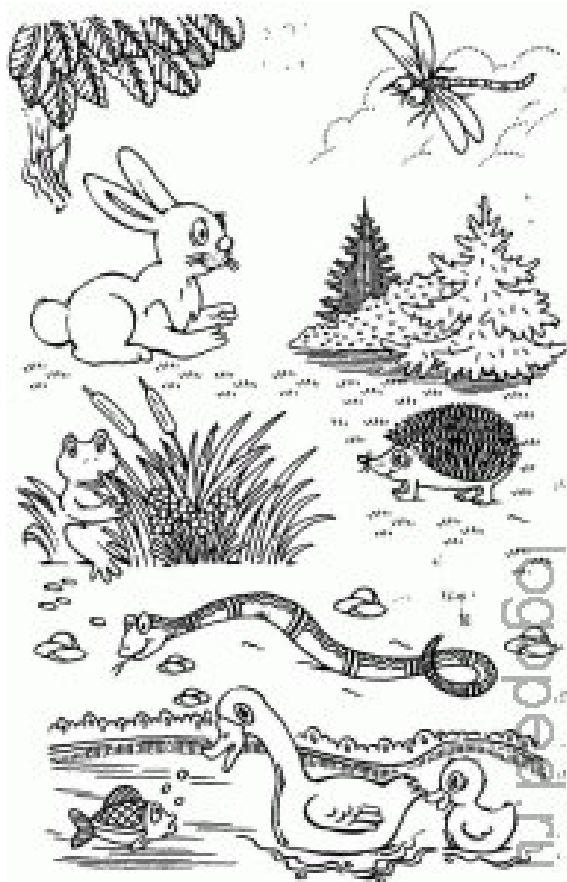
Цели: расширять предикативный словарь. Совершенствовать умение называть действие, которое может производить данный предмет. Закреплять структуру простого предложения. Развивать умение опираться на полученные знания и наблюдательность.

Оборудование: Игровое поле (фланелеграф или магнитная доска). Стилизованное изображение леса, пруда; картинки с изображениями животных, насекомых, обитателей водоема.

Описание игры: На игровом поле создается стилизованная картина леса и водоема. Здесь же размещаются контурные картинки с изображениями животных, птиц, обитателей водоема. Дети распределяются на две команды и отправляются “на прогулку в лес”. Они, как настоящие натуралисты, должны уметь наблюдать за жизнью животных и понимать ее. Каждому участнику игры предлагается выбрать (найти) животное, назвать его и определить, как оно передвигается. Например: Это улитка. Она ползет и т. д.

После того, как основное задание будет выполнено, логопед предлагает детям

быстро снять с игрового поля всех животных, которые ползут (летят, скачут, плывут и т. д.), сопровождая свои действия словами.



Достань шапку

Цель: развивать словарь детей, дифференцировать предметы по определённым признакам, развитие высших психических функций, общей моторики.

Ход игры: Дети делятся на две команды. На столе лежат предметы разных категорий, например, головные уборы и одежда. Дети должны собрать каждая команда свои предметы. Играющие дети, парами двигаются к столу, либо прыгают, либо шагают, либо идут на носочках.

Цветовой ряд

Цель: согласовывать существительные с прилагательными.

Ход игры: Перед детьми расположены разноцветные фигуры. Логопед называет фрукт, а дети должны сказать, какой он по цвету и подбежать к фигуре нужного цвета.

Большой мяч

Цель: активизировать словарь глаголов, развитие общей моторики и высших психических функций.

Ход занятия: Дети встают в круг, в кругу ведущий у него в руках мяч. Ведущий называет слово и кидает мяч кому-либо из детей. Дети пускают мяч по кругу, называя действия, которые может совершать предмет, названный ведущим (снег - идёт, падает, тает, хрустит, сверкает).

Что делал? Что делала?

Цели: Учить детей отвечать на вопрос Что он (она) делает? Совершенствовать умение грамотно строить предложения по модели “предмет — действие”. Закреплять навык согласования глагола с существительным в роде и числе.

Оборудование: большое и малое игровые поля (фланелеграфы, различающиеся по цвету, или магнитные доски). Картинки-символы действий: стоит, идет, сидит, лежит.

Две картинки с изображениями мальчика и девочки.

Описание игры

На одном игровом поле — две картинки с изображениями мальчика и девочки, на другом — картинки-символы действий. Логопед предлагает детям ответить на вопрос Что делает девочка (мальчик)? при помощи картинок-символов действий. Ребенок самостоятельно выбирает картинки с подходящими символами, переносит на другое игровое

поле, наклеивает рядом с объектом и поясняет: Девочка стоит (сидит, прыгает, спит и т. д.)



Иголка, нитка, узелок

Цель: активизировать словарь существительных по теме, развитие высших психических функций.

Ход игры: Играющие дети становятся в круг, держась за руки. Считалкой выбирают среди детей иголку, нитку и узелок. Нитка, иголка, узелок встают в круг, остальные дети берут друг друга за руки и проходят через круг нитки, иголки, узелка, называя разные виды одежды (зимнюю, летнюю, одежду для мальчика или девочки), тот ребёнок, который не смог назвать нужную одежду становится в круг.

Продаём горшки

Цель: активизировать словарь по теме, согласовывать существительные с числительными.

Дети делятся на пары : продавец и горшок. Дети садятся в круг. У детей горшков предметные картинки по заданной теме. Ведущий подходит к одному из хозяев и начинает разговор: - Эй, дружок, продай горшок! - Покупай. - Сколько дать тебе рублей? - Три отдай.(пять отдай...) Ведущий должен правильно согласовать название картинки с числом, загаданным хозяином: три автобуса, пять вагонов.

Уточка

Цель: активизировать словарь по теме, уметь образовывать предложения по теме.

Ход занятия: Два ребёнка садятся друг напротив друга на стульчики. Ноги вытягивают вперед, носками вверх. Выбирается утка, остальные дети-утята.

Уточка зовёт своих утят скороговоркой:

- Быстрей, быстрей, утятки,

Быстрей, быстрей, дикие пёрышки.

Утята встают друг за другом и проходят перешагивая через мостик, составляя предложения про время года или по определённой теме.

Мяч бросай – животных называй

Цель: активизировать словарь по данной теме.

Можно выбрать любое другое обобщающее понятие. Ведущий загадывает выбранную им категорию, дети должны перебрасывая мяч называть слова, соответствующие обобщающему понятию.

Мяч

Цель: активизировать словарь по теме, подбирать антонимы к словам.

Ход занятия: Играющие делятся на две команды. Одни называют слово – признак: высокий, а другая команда называют противоположный признак: низкий.

Катание мяча

Цель: активизация словаря по теме.

Ход занятия: Логопед задаёт задание: например, назвать как можно больше красивых слов про маму (Мама какая?). Дети по очереди катают мяч в обруч, называя прилагательные.

Мяч по кругу

Цель: активизация словаря по теме.

Ход занятия: Дети садятся на палас, а водящий становится за кругом и держит мяч. Водящий называет обобщающее понятие и кидает мяч одному из сидящих, игроков. Дети должны как можно быстрее назвать слова, подходящие для данного обобщающего понятия. Тот играющий, кто задержит мяч, становится ведущим.

Я знаю пять названий

Цель: активизация словаря по заданной теме.

Ход игры: Дети встают по кругу у логопеда мяч, он начинает задание «Я знаю пять названий фруктов» после этого мяч передаётся по кругу, каждый ребёнок должен назвать по пять фруктов.

Перепрыгни через ров

Цель: развитие глагольного словаря, развитие общей моторики, учить подбирать антонимы.

Ход занятия: На полу выложены две скакалки параллельно друг другу. Дети делятся на две команды. Первый ребенок перепрыгивает через ров, называя глагол, а следующий ребёнок называет противоположный глагол: стоит- идёт, бреет-кладёт.

Волшебный круг

Цель: учить придумывать предложения, активизировать глагольную лексику, расширять словарь по заданной теме.

Материал: разноцветный круг, состоящий из секторов разного цвета.

Ход занятия: Ребята встают по краю разноцветного круга. Логопед предлагает представить, что круг это клумба. Ребёнок загадывает цветок, имеющий цвет любого сектора, называет растение и его цветы перекачивает мячик в соответствующий сектор.

Логопед: На клумбе выросла красная роза — мячик перекатывается в красный сектор. Для усложнения используется глагольная лексика: не только произносится название и цвет, но и говорится, что происходит с цветком: вырос, набрал бутон, хорошо пахнет, цветет.

Карусель

Цель: закреплять умение детей составлять короткий рассказ-описание, используя в речи простые и сложные предложения

Ход игры: Дети встают в два круга. Во внешнем круге два-три человека. Остальные — во внутреннем. Один круг движется по часовой стрелке, другой — против. Внешний круг проговаривает считалку: Карусель, закружись, А потом остановись. Кто словечко угадает, в дружный круг к нам попадает. Затем ребёнок из внешнего круга загадывает короткую загадку — описание предмета. Дети из внешнего круга отгадывают загадку, если отгадал, то встаёт во внутренний круг.

Покажи, отгадай и повтори

Цель: активизировать словарь по заданной теме, развитие общей моторики, уметь согласовывать движения и речь.

Ход игры: Дети встают в круг, выбирается ведущий он загадывает профессию (либо какой-либо фрукт, посуду), но её не называет, а только показывает жестами. Дети должны отгадать загаданный предмет и показать, тот ребёнок, кто первый отгадал, становится ведущим.

Продавец обуви

Цель: активизировать словарь по теме, согласовывать существительные с прилагательными и числительными, уметь описывать предмет по основным признакам.

Ход игры: Выбирается продавец обуви, у него разная обувь, которая выставляется перед детьми. Ребята запоминают, какая обувь продаётся в магазине, потом обувь убирается под прилавок. Продавец спрашивает, сколько сандалий, валенок, сапог было у него в магазине. Затем каждый ребёнок описывает обувь, которую он хочет купить. По описанию продавец должен правильно продать обувь.

Волшебные следы

Цель: активизировать словарь по теме, учить образовывать притяжательные прилагательные.

Ход игры: Перед детьми лежат вырезанные следы разных животных. Детям предлагают идти по следам называя, чьи это следы — волчьи, заячьи. Если дети правильно называют следы, то в конце дорожки их ждёт это животное.

Кто ловкий

Цель: активизировать словарь по теме, учить обобщать, классифицировать.

Ход игры: Дети делятся на команды, определяют, кто какую категорию будет собирать. У логопеда на столе расположены предметы разных категорий. По команде педагога по одному участнику от команды подходят к столу и собирают, только те предметы, которые необходимы к его категории.

Летаю, еду, плаваю

Цель: развивать общую моторику, активизировать словарь по теме.

Ход игры: Дети встают в круг. Логопед называет транспорт, а дети должны показать, как передвигается транспорт.

Мы в гости пойдём

Цель: активизировать словарь по теме.

Ход игры: Дети выстраиваются в длинную цепочку и идут за педагогом, проговаривая слова:

Мы в гости пойдём и друзей собой возьмём.

Кто в домике живёт — узнаем.

Тук-тук, тук-тук.»

Кто в домике живёт?

В домике живёт человек, который работает на экскаваторе.

После вспоминаем, кто жил в каждом домике.

Улитка

Цель: активизировать словарь по теме; согласовывать существительные с числительными.

Ход игры: Перед детьми нарисована улитка — классики от одного до десяти. Логопед предлагает посчитать до десяти какой-либо предмет. Ребёнок прыгает на первую клеточку и считает: один апельсин, два апельсина и.т.д.

КАКАЯ, КАКОЙ, КАКОЕ?

Цель: подбирать определения к предмету, явлению.

Ход игры: Взрослый называет какой-нибудь предмет, а дети по очереди называют как можно больше признаков, которые могут быть присущи данному предмету.

Белка — пушистая, рыжая, шустрая, большая, маленькая, красивая.

Пальто — тёплое, зимнее, новое, старое, длинное, короткое, синее.

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

Мяч — резиновый, круглый, большой, красный.

Дом — деревянный, кирпичный, панельный, высокий, низкий, старый, заброшенный, пустой, новый, двухэтажный, многоэтажный.

СКАЖИ КАКОЙ

Цель: называть не только предмет, но и его признаки и действия; обогащать речь прилагательными и глаголами.

Ход игры: Предлагаем детям ряд заданий:

1. По отдельным признакам узнать предметы; отгадать загадки. «Круглое, сладкое, румяное — что это?».

2. Дополнить словосочетание словами, отвечающими на вопрос, какой предмет по вкусу, цвету: сахар (какой?) - ... белый, сладкий; снег - ..., лимон -

«КАКОЕ ЧТО БЫВАЕТ?»

Цель: классифицировать предметы по цвету, форме, качеству, материалу; сравнивать предметы, сопоставлять; подбирать как можно больше наименований, подходящих под заданное определение.

Ход игры: Детям предлагают рассказать Незнайке, что бывает:

зелёным — огурец, крокодил, листья, цветы, ель, краска, военная машина, нитки;

широким — река, дорога, лента, бульвар, улица;

новым — шуба, валенки, платье, пальто, игрушки, дом, автомобиль, журнал, мебель;

маленьким — котёнок, мышка, лисёнок, брат, хомячок, мальчик;

вкусным — конфета, пирог, варенье, сок, чай, пирожное, торт;

пушистым — белка, кошка, пух, ёлка, волосы, кофта, шарф, лиса;

холодным — чай, снег, молоко, лёд, погода, ветер, зима, комната, перчатки, солнце,

мороженое, сосулька, компот;

высоким — дом, башня, человек, сапоги, потолок, температура;
круглым — стол, мяч, апельсин, яблоко, голова, лицо, глаза, солнце, помидор.

ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ФОНЕМАТИЧЕСКОГО ВОСПРИЯТИЯ

Угадай и догони

Цель: развитие фонематического слуха.

Ход игры: Играющие садятся на скамейку. Впереди садится водящий. Ему завязывают глаза. Один из игроков подходит к водящему и называет его по имени. Водящий должен отгадать, кто это. Если он отгадал, то быстро снимает повязку и догоняет убегающего. Если водящий назвал имя игрока неправильно, тогда подходит другой играющий.

Отгадай, чей голосок

Цели:

- развитие слухового восприятия
- развитие психических процессов: восприятия, внимания, памяти
- развитие зрительно-моторной координации и ориентировки в пространстве

Ход игры:

Все играющие образуют круг. Один из играющих становится в середине круга с закрытыми глазами. Руководитель указывает на того, кто будет говорить или петь: «Скок, скок, скок».

Все играющие идут по кругу вправо и поют или говорят: «мы составили все в круг, повернемся разом круг!» На эти слова все поворачиваются, и продолжают далее: «А как скажешь – скок, скок, скок» (слова «скок, скок, скок» поет или говорит выбранный ребенок). Все останавливаются и заканчивают песню - речитатив словами: «Отгадай, чей голосок?». Стоящий в центре с закрытыми глазами открывает их, и должен отгадать – кто сказал слова «скок, скок, скок» или показывает откуда слышал голос. Если водящий угадал, дети меняются местами.

Слова «скок, скок, скок» произносит только тот, на кого указал руководитель. Водящий не имеет права открывать глаза до тех пор, пока не закончится речитатив. Если водящий не угадал два раза, он сменяется.

Пишущая машинка

Цели: развитие активного внимания и фонематического анализа.

Ход игры: Каждому играющему присваивается буква алфавита. Затем придумывается одно слово или фраза из двух-трех слов. По сигналу дети начинают печатать: первая «буква» слова встает и хлопает в ладоши, затем вторая и т. д. Когда слово будет напечатано, все дети хлопают в ладоши.

Будь внимателен!

Цели: стимулировать слуховое внимание, учить быстро и точно реагировать на звуковые сигналы, развивать фонематический слух.

Ход игры: Дети шагают под «Марш» С. Прокофьева. Затем на слово, начинающееся на один из дифференцируемых звуков (например, при отработке темы «Дифференциация [З]-[Ж]», при слове «Зайчики»), произнесенном ведущим, дети должны начать прыгать, на слово Жуки» — замереть на месте, «Зина» — прыжки, «Жираф» — замерли на месте, и т.д.

Посчитай буквы и составь предложение

Играют от 3 до 6 участников.

Цели: развитие навыков фонематического анализа, памяти, распределения внимания, умения работать с деформированным текстом.

Ход игры: Дети становятся в линейку, рассчитываются по порядку, громко повторяя свой порядковый номер. Логопед называет какой-либо звук; слово, в котором есть этот звук.

Дети должны определить место звука в этом слове, а из ряда выходит на один шаг вперед играющий, порядковый номер которого совпадает с порядковым номером звука в слове. Он должен заломить свое слово.

Оставшиеся в ряду дети еще раз рассчитываются по порядку, и все повторяется заново до тех пор, пока не останется один играющий.

Все дети громко повторяют свои слова, а последний должен составить из этих слов предложение и соответственно расставить играющих.

Слушай хлопки и подбирай слоги

Играют 2 человека или 2 небольшие команды.

Цели: развитие распределения внимания, фонематического слуха.

Оборудование: На наборное полотно помещаются буквы, обозначающие гласные звуки.

Инструкция:

“Если я хлопну в ладоши один раз ГРОМКО (вот так), надо быстро составить и сказать слог, начинающийся на З, например: ЗА, ЗУ, ЗИ и т.п.

Если я хлопну один раз ТИХО (вот так), надо составить и сказать слог, заканчивающийся на З, например АЗ, УЗ, ИЗ и т.п.

Если же я хлопну в ладоши два раза ГРОМКО (вот так), надо быстро составить и сказать слог, начинающийся на Ж, например: ЖА, ЖУ, ЖИ и т.п.

А уж если я хлопну два раза ТИХО (вот так), надо составить и сказать слог, заканчивающийся на Ж, например АЖ, УЖ, ИЖ и т.п.”

Побеждает играющий или команда, допустившая меньше всего ошибок и подобравшая больше слогов.

Повтори за мной

Цель: развитие моторно-слуховой памяти.

Ход игры: Дети стоят около стола ведущего. Ведущий предлагает одному ребенку прохлопать все, что ему простучит карандашом ведущий. Остальные дети внимательно слушают и оценивают исполнение движениями: поднимают вверх большой палец, если хлопки правильные, и опускают его вниз, если неправильные.

Ритмические фразы должны быть короткими и ясными по своей структуре.

Слушай и повторяй!

Цели: развитие фонематического слуха, умения регулировать и контролировать речевую деятельность.

Ход игры: Логопед пишет на доске 2 слога с дифференцируемыми звуками, например: ЗА- и ЖА-.

Один играющий должен предложить другому повторить произвольную последовательность из 3-6 повторяющихся слогов, например: ЗА-ЗА-ЖА-ЗА.

Его “противник” должен эту последовательность в точности повторить, а задающий — оценить правильность. Судьей выступает логопед.

При усложнении игры и слоги с дифференцируемыми согласными, и их последовательность задают сами играющие.

Услышишь — стой!

Цели: развитие слухового внимания, фонематического слуха, фонематического восприятия.

Ход игры: Назначается запретный звук (например, [С]). Дети становятся в линейку лицом к логопеду на расстоянии 7-9 шагов. Логопед громко называет слова. На каждое слово играющие должны сделать шаг вперед, за исключением того случая, когда в слове есть звук С в любой позиции. В этом случае необходимо пропустить шаг.

Проигрывают ученики, первые достигшие логопеда.

Ниже приводим коллекцию развивающих игр, которые оказались наиболее эффективными в совместной работе логопеда и педагога-психолога.

Что слышно?

Цель: развитие умения быстро сосредоточиваться. 1-й вариант. Ведущий предлагает детям послушать и запомнить то, что происходит за дверью. Затем он просит рассказать, что они слышали.

2-й вариант. По сигналу ведущего внимание детей обращается с двери на окно, с окна на дверь. Затем каждый ребенок должен рассказать, что где происходило.

Канон

Цель: развитие волевого внимания.

Ход игры: Дети стоят друг за другом. Руки лежат на плечах впереди стоящего. Услышав первую команду, поднимает правую руку вверх первый ребенок, на вторую — второй и т. д. Когда правую руку поднимут все дети, на очередную команду начинают поднимать в том же порядке левую руку. Подняв левую руку, дети также под команду по очереди опускают руки вниз.

Слушай, думай, отвечай - с нужного звука начинай

Цель: развитие фонематического слуха и восприятия;
закрепление умения слушать, понимать и выполнять словесные инструкции;
активизация и расширение словаря детей;
развитие мыслительных операций.

Оборудование: предметные картинки, карточки с вопросами.

Ход игры:

Слушай, думай, отвечай:

Со звука А начинай.

- | | | |
|---|--|---------------------------|
| 1 | Крупная перелетная птица с длинным клювом. | аист |
| 2 | Пассажирский транспорт. | автобус |
| 3 | Мужское имя | Антон |
| 4 | Доктор, который лечил зверей. | Айболит |
| 5 | Фрукты | Ананас, апельсин, абрикос |
| 6 | Садовые цветы | астры |
| 7 | Женское имя | Анна, Алла |
| 8 | Этот плод едва обнимешь, если слаб, то не поднимешь.
На куски его порежь, мякоть красную поешь. | арбуз |

Слушай, думай, отвечай.

Со звука У начинай.

- | | | |
|---|-----------------------------|------|
| 1 | Домашняя и перелетная птица | утка |
|---|-----------------------------|------|

- | | | |
|---|--|--------|
| 2 | То назад, то вперёд
Ходит бродит пароход.
Остановишь - горе!
Продырявит море! | утюг |
| 3 | Часть суток | утро |
| 4 | Женское имя | Ульяна |
| 5 | Место, где гуляют взрослые и дети. | улица |
| 6 | Теремок, гляди, ползет,
На себе его везет
Хозяюшка богатая,
Хозяюшка рогатая. | улитка |

Слушай, думай, отвечай.
Со звука О начинай.

- | | | |
|---|---|--------|
| 1 | Ветерок-пастушок затрубил в свой рожок,
Собрались овечки у небесной речки. | облака |
| 2 | Время года | осень |
| 3 | Упрямое домашнее животное | осел |
| 4 | Модница крылатая,
Платье полосатое.
Ростом хоть и кроха,
Укусит - будет плохо. | оса |

Слушай, думай, отвечай.
Со звуков М-Мь начинай.

- | | | |
|----|--|----------|
| 1 | Мною умываются, слёзы появляются. | мыло |
| 2 | Дикий зверь. | медведь |
| 3 | Овощ, у которого едят корень. | морковь |
| 4 | Инструмент, которым забивают гвозди | молоток |
| 5 | Сильный холод зимой. | мороз |
| 6 | Напиток из ягод. | морс |
| 7 | Кукла одна в другой. | матрёшка |
| 8 | Маленькое животное с длинным хвостом | мышка |
| 9 | Стол, стул, шкаф – это ... | мебель |
| 10 | Помещение, где продают и покупают товар. | магазин |
| 11 | Транспорт. | машина |

12	Мера времени.	минута
13	Напиток белого цвета, полезный для детей и взрослых.	молоко
14	Знак вычитания.	минус
15	Переход через реку.	мост
16	Насекомые – санитары леса.	муравьи
17	Мужское имя.	Михаил, Максим
18	Снежная буря.	Метель
19	Его едят и зимой, и летом. Любят и взрослые, и дети.	мороженое
20	Женское имя	Маша, Марина.
21	Его уронила в речку девочка Таня	мяч

Слушай, думай, отвечай.
Со звуков П-Пь начинай.

1	Он нужен каждому ученику.	Пенал, портфель
2	Он приходит в каждый дом, И приносит новости.	почтальон
3	Говорящая птица	попугай
4	Без нее не проживет ни один человек.	пища
5	Тарелка, сковорода, чашка – это	посуда
6	Овощ на грядке.	помидор
7	Птица с красивым хвостом.	павлин
8	Женская одежда.	платье
9	Мужское имя.	Павел, Потап
10	Детеныш свиньи.	поросенок
11	Первый день недели	понедельник
12	Оценку, которую любят ученики	пять
13	Последний рабочий день недели	пятница

Слушай, думай, отвечай.
Со звуков Т-ТЬ начинай.

1	Домашняя обувь.	Тапочки
2	Он поможет поговорить с другим городом.	Телефон

3	В ней пишет ученик.	Тетрадь
4	Ящик, из которого доносится изображение и голос.	Телевизор
5	Дерево, с которого облетает пух.	Тополь
6	Женское имя.	Таня, Тоня
7	Автобус, автомобиль, самолет-это.	Транспорт
8	За треской и за селедкой, Может плавать очень ловко, И ныряет целый день, Этот северный ...	тюлень
9	Цифра	три
10	Мужское имя	Толя, Тима
11	Маленькая коровка или детеныш коровы	теленок
12	По небу плывут, дождик несут	тучи
<u>Слушай, думай, отвечай.</u>		
<u>Со звуков С-Сь начинай.</u>		
1	Засохший хлеб	сухарь
2	Домашнее животное	свинья
3	Игра со снегом	снежки
4	Шестой день недели	суббота
5	Часть слова	слог
6	Вежливое слово	спасибо
7	Обувь для дождливой погоды	сапоги
8	Мастер по дереву	столяр
9	Дерево с длинными иголками	сосна
10	Зимующие птицы	сорока, синица, снегирь
11	Милицейский сигнал	свисток
12	Частичка снега	снежинка
13	Ночная птица	сова
14	Комната, в которой спят	спальня
15	Часть лестницы, на которую ставят ноги	ступенька

16	Кусок ткани, которым покрывают стол	скатерть
17	Человек, который живет рядом	сосед
18	Музыкальный инструмент	скрипка
19	Отпечаток ноги на снегу, песке	след
20	Число больше шести, но меньше восьми	семь
21	Отец, мать, дочь, сын –это	семья
22	Ты весь мир обогреваешь, Ты усталости не знаешь, Улыбаешься в оконце, И зовут тебя все ...	солнце

Слушай, думай, отвечай.
Со звуков К-Кь начинай.

1	Домашние животные	Корова, коза, кошка
2	Маленькая кошечка- это	котенок
3	Черный Ивашка, Деревянная рубашка, Где носом пройдет - Там заметку кладет.	карандаш
4	Овощ	картофель
5	Садовая ягода	клубника
6	Школьные принадлежности	краски, карандаш
7	Напиток из сухофруктов	компот
8	Северная полезная ягода	клюква
9	Детеныш козы	козленок
10	В реках Африки живет Злой зеленый пароход! Кто б навстречу ни поплыл - Всех проглотит ...	крокодил

Слушай, думай, отвечай.
Со звуков Г-Гь начинай.

1	Часть тела.	глаза, губы, голова
2	Фрукты	груша, гранат
3	Опята, маслята, грузди – это	грибы
4	Птичий домик.	гнездо

5	Место для посадки овощей.	грядка
6	Дикая и домашняя птица.	голубь, гусь
7	Сигнал, подаваемый тепловозом	гудок
8	Перелётная птица.	грач
9	Место для проживания в другом городе	гостиница
10	Мелкий овощ.	горох

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ СВЯЗНОЙ РЕЧИ

НЕВОД

Цель: активизировать словарь прилагательных, уметь описывать предмет, по определённым признакам.

Ход игры: Дети выбирают рыбу, этот игрок помещается в круг. Дети встают по кругу, педагог показывает картинку овоща, игрушки, но так, чтобы рыба картинку не видел. К кому рыба подплывает, тот ребёнок ,начинает описывать предмет не называя его. Если рыба отгадает предмет, то она всплывает в круг.

УГАДАЙ ИГРУШКУ

Цель: формировать умение находить предмет, ориентируясь на его основные признаки.

Ход игры: Предлагаем вниманию детей 3—4 игрушки. Дети называют их. Затем сообщаем, что сейчас будем рассказывать об игрушке, не называя её. Дети должны прослушать описание и сказать, что это за игрушка.

Вначале следует указывать на 1—2 признака, постепенно их число увеличивают до трёх-четырёх.

КТО ИНТЕРЕСНЕЕ ПРИДУМАЕТ

Цель: учить детей составлять предложения по заданному глаголу.

Оборудование. Флажки, значки.

Ход игры: Педагог произносит одно слово (глагол), например, «готовит». Дети придумывают с этим словом предложения, например: «Бабушка готовит вкусные пирожки», «Мама готовит вкусно», «Катя готовит суп». У кого самое интересное предложение, тот получает фишку, значок. Выигрывает тот, у кого больше фишек, значков.

Примечание. За основу предложения можно взять не только глагол. Педагог может назвать любую часть речи (прилагательное, наречие и т.д.) в зависимости от цели занятия.

ЧТО НАПУТАЛ НЕЗНАЙКА?

Цель: находить ошибки в описании и исправлять их.

Ход игры: В гости к детям приходит Незнайка со своим другом щенком. Незнайка хочет показать, как он научился рассказывать. Рассказывает о щенке, допуская ошибки и неточности в описании, например: «У щенка красный нос и большие лапы. Он кричит: «Мяу!» Дети должны заметить все неточности и ошибки и исправить их.

КТО СУМЕЕТ ПОХВАЛИТЬ

Цель: подбирать определения к существительным, согласовывать прилагательные с существительными в роде, числе, падеже.

Ход игры: Взрослый объясняет условия игры: «Пьеро принёс нам много разных картинок. Я вам буду их показывать, а вы — хвалить то, что нарисовано. Например, я покажу картинку, на которой нарисован апельсин. Можно так похвалить апельсин: апельсин вкусный или: апельсин ароматный. А булочку как можно похвалить? (Булочка мягкая.) Правильно, а тому, кто похвалит лучше всех, Пьеро подарит картинку».

Лексический материал: кошка, молоко, пальто, мама, дом, конфета, чай, ёжик, лиса, мальчик и др.

Примерные ответы: кошка умная, молоко вкусное, пальто красивое, мама добрая, дом высокий, конфета сладкая, чай горячий, ёжик серый, лиса рыжая, мальчик трудолюбивый и т. п.

СКАЖИ КАКОЙ

Цель: называть не только предмет, но и его признаки и действия; обогащать речь прилагательными и глаголами.

Ход игры: Предлагаем детям ряд заданий:

1. По отдельным признакам узнать предметы; отгадать загадки. «Круглое, сладкое, румяное — что это?».
2. Дополнить словосочетание словами, отвечающими на вопрос, какой предмет по вкусу, цвету: сахар (какой?) - ... белый, сладкий; снег - ..., лимон -

НА ВЫСТАВКЕ

Цель: давать описание картины, используя образные слова и выражения.

Ход игры: Взрослый размещает на мольберте или в групповой комнате детские рисунки (желательно тематически подобранные или по лексическим темам) и организует выставку. Назначает экскурсовода, который проводит экскурсию по выставке. Экскурсовод должен красиво описать картины, дать им названия. Если ребёнок в чём-то затрудняется, дети ему помогают. Воспитатель регулирует частоту смены экскурсоводов. В конце игры выбирается лучший экскурсовод.

ЗАГАДКА

Цель: выделять признаки предметов, придумывать загадки, используя образные слова и выражения.

Ход игры: У каждого игрока на столе картинка, перевёрнутая изображением вниз.

Задание: придумать загадку по картинке и загадать всем присутствующим. Выигрывает тот, кто придумает самые интересные загадки, подберёт сравнения, описания, «красивые» слова для своей загадки.

Вариант игры

Цель: развивать воображение, умение выразительно передавать содержание, характеры с помощью слова.

Ход игры: Взрослый выбирает одного-двух игроков, которые, используя кукол, шапочки или другие атрибуты, разыгрывают какой-либо эпизод, диалог из литературного произведения. Дети отгадывают, из какой сказки или рассказа этот отрывок. Кто отгадает первым и скажет, что предшествовало этому эпизоду, и какие действия в произведении за ним последуют, получит право загадывать следующую загадку. Игра повторяется несколько раз.

КТО ВНИМАТЕЛЬНЕЕ

Цель: выделять в художественном тексте образные выражения, специфические литературные обороты.

Игровое правило: выигрывает тот, кто больше заметит и назовёт сказочных выражений, образных слов.

Ход игры: Взрослый говорит примерно следующее: «Разные народы живут на земле. И у каждого народа есть свои сказки. Народные сказки легко можно отличить от авторских литературных произведений, потому что в них особенные сказочные слова, песенки. Сейчас я расскажу сказку, которую вы уже знаете. Внимательно слушайте и постарайтесь заметить такие слова». После чтения сказки дети называют специфические сказочные выражения. Каждый правильный ответ отмечается фишкой.

ЗАДУМАЙ СЛОВО

Цель: систематизировать представления о значении слов, выражать свои мысли в краткой форме, подбирать слова-названия качеств, предметов, действий.

Ход игры: Ребёнок задумывает слово, которое все знают, но не называет его, а только рассказывает, что оно обозначает, т. е. какой предмет, что с ним можно делать или что он делает. Остальные участники игры отгадывают, что это за слово, например:
он пушистый, лакает молоко, мурлыкает (котёнок);
он красивый, голосистый, кукарекает (петух);
она металлическая, ею можно есть суп, кашу (ложка);
она оранжевая, длинная, вкусная, сочная (морковка);
оно белое, плывёт по небу (облако).

КАКОЕ ЧТО БЫВАЕТ?

Цель: классифицировать предметы по цвету, форме, качеству, материалу; сравнивать предметы, сопоставлять; подбирать как можно больше наименований, подходящих под заданное определение.

Ход игры: Детям предлагают рассказать Незнайке, что бывает: зелёным — огурец, крокодил, листья, цветы, ель, краска, военная машина, нитки;
широким — река, дорога, лента, бульвар, улица;
новым — шуба, валенки, платье, пальто, игрушки, дом, автомобиль, журнал, мебель;
маленьким — котёнок, мышка, лисёнок, брат, хомячок, мальчик;
вкусным — конфета, пирог, варенье, сок, чай, пирожное, торт;
пушистым — белка, кошка, пух, ёлка, волосы, кофта, шарф, лиса;
холодным — чай, снег, молоко, лёд, погода, ветер, зима, комната, перчатки, солнце, мороженое, сосулька, компот;
высоким — дом, башня, человек, сапоги, потолок, температура;
круглым — стол, мяч, апельсин, яблоко, голова, лицо, глаза, солнце, помидор.

ЧТО ДЛЯ ЧЕГО

Цель: использовать в речи глаголы в неопределённой форме, конструкции сложноподчинённого предложения.

Материал: картинки с изображениями предметов (реальные предметы), которыми пользуются при умывании, одевании и т. д. (мыло, зубная щётка, щётка для ногтей, полотенце, зубная паста, заколка, лента для волос, ножницы, ваза, поднос, кружки, ложки, тарелки, носки, ботинки и т. д.), кукла.

Ход игры: Детей знакомят с куклой. Рассматривают с ними картинки (предметы), называют. Далее кукла показывает картинки по одной, а дети, не называя их, говорят, для чего нужен тот или иной предмет (чтобы чистить зубы, чтобы мыть руки, чтобы причёсываться и т. д.). В дальнейшем кто-то из детей (с завязанными или закрытыми глазами) отгадывает предмет по его функции и называет его.

ИГРАЕМ СО СКАЗКОЙ

Цель: развивать творческие способности (умение придумывать несколько вариантов окончания сказки, использовать разнообразные языковые средства).

Предварительная работа: Для этой игры можно использовать сказки Джанни Родари из цикла «Сказки, у которых 3 конца»: «Волшебный барабан», «Большая морковка», «Дудочник и автомобиль», «Хитрый Буратино» и другие.

Ход игры: Познакомив детей со сказкой, взрослый обращает их внимание на то, что сказка не окончена, но писатель придумал три разных финала, для того чтобы дети смогли поиграть с этой сказкой. Предлагает послушать три варианта концовки и выбрать тот, который больше понравится, или придумать свою концовку и нарисовать к ней рисунки. Можно предложить детям придумать весёлую, печальную или поучительную концовку. Завершить игру можно выставкой рисунков и детским рассказыванием.

НАРИСУЕМ КАРТИНУ СЛОВАМИ

Цель: развивать воображение, умение использовать в описании точные по смыслу слова и образные выражения.

Ход игры: Взрослый обращается к детям: «Хотите стать необыкновенными художниками, которые рисуют не красками и карандашами, а словами? Тогда приготовьтесь рисовать. Я прочту вам нежное стихотворение о весне, а вы закройте глаза и попробуйте представить, о чём я буду читать. Потом расскажите, какая картина у вас получилась. Но рассказывать надо так, чтобы все смогли мысленно увидеть вашу картину».

Затем дети могут нарисовать красками иллюстрацию к своим рассказам.

ПРИДУМАЙ СКАЗКУ

Цель: самостоятельно подбирать выразительные средства для составления сказки или рассказа на заданную тему.

Ход игры: Сочинить сказку «Что снится деревьям зимой» можно предложить детям после того, как они рассмотрят картинку с зимним пейзажем, услышат стихотворение или рассказ о первом месяце зимы.

Сочиненные детьми сказки можно оформить в маленькие книжечки, в которых дети могут самостоятельно или с помощью родителей нарисовать иллюстрации.

Я НАЧНУ, А ВЫ ПРОДОЛЖИТЕ

(По рассказу Н. Носова «На горке»)

Цель: Подбирать наиболее подходящие по смыслу образные слова и выражения.

Ход игры: Взрослый составляет незаконченные предложения. Ребёнок должен закончить предложение, используя образные обороты речи.

Был ясный морозный день, снег на солнце ... (сверкал, искрился, переливался, блестел). Миша сел на санки и помчался с горы ... (пулей, вихрем, стрелой, так что дух захватывало, молнией).

Санки перевернулись, и мальчик ... (шлёпнулся, плюхнулся, полетел кубарем, полетел вверх тормашками, бухнулся в снег).

Коле очень захотелось, чтобы горка получилась. Он трудился ... (не покладая рук, без усталости, в поте лица).

ОБЪЯСНИ, ПОКАЖИ

Цель: знакомиться с фразеологизмами.

Ход игры: Взрослый называет фразеологизмы (одна нога здесь, другая там; сгореть со стыда; ворон считать; морочить голову и др.).

Задаёт вопросы типа: Что означает это выражение? Когда так говорят? В каком случае так можно сказать? Предлагает подобрать картинку, которая подходит к тому или иному выражению. (Картинки, отражающие переносное и буквальное значение фразеологизмов, подбираются заранее.)

СКАЖИ ПО-ДРУГОМУ

Цель: осваивать переносное значение слов и словосочетаний, подбирать к ним близкие по смыслу слова.

Ход игры: Взрослый говорит устойчивое словосочетание. Выясняет, как ребёнок понимает его смысл. Предлагает передать этот смысл другими словами. Например:

— Что значит «растёт не по дням, а по часам»? Как сказать по-другому? Подберите слова, близкие по смыслу этому выражению. Подберите слова, противоположные по смыслу этому выражению.

Можно использовать такие фразеологизмы: как снег на голову; ахнуть не успел; летит как угорелый; зарубить на носу; надуть губы.

ОШИБКА

Цель: знакомиться с образными выражениями, находить смысловые неточности, ошибки.

Ход игры: Детям говорят, что Незнайка, который теперь ходит в Школу весёлых человечков, написал им в письме, что научился составлять предложения. Читают предложения, которые придумал Незнайка, задают вопросы: —«Маша целыми днями не покладая рук лежала в постели». Почему вы смеётесь? Незнайка ошибся? Как же нужно было сказать?

— «Когда Оля увидела, какой подарок ей принесли, она от радости даже губы надула».

Где ошибка? Как сказать правильно?

— «Ах, лев, вы такой смелый! У вас такая заячья душа!» Как нужно сказать?

— «Старичок с палочкой помчался по дорожке, а Саша побрел в песочницу». Всё ли здесь правильно? Как нужно сказать?

ПОЧЕМУ ТАК ГОВОРЯТ

Цель: знакомиться с фразеологизмами.

Ход игры: Взрослый обращается к детям:

— Давайте задумаемся, почему так говорят. Например, о неожиданном говорят «как гром среди ясного неба». Если человек видит, что будет дождь, гроза, какую он ждёт погоду? (Дождливую.) А когда ясное небо, то какую погоду ждут? (Ясную, солнечную.) Если же случается что-то неожиданное, чего совсем не ждут, то так и говорят: как гром среди ясного неба.

— Попробуйте объяснить, почему так говорят: дрожит как осиновый лист. Не кленовый, не березовый, а осиновый. Вспомните, когда так говорят.

— Когда вам будут встречаться интересные выражения, старайтесь задумываться не только о том, что они означают, но и почему так говорят.

О ЧЁМ ГОВОРIT ПОСЛОВИЦА

После беседы о значении какой-нибудь пословицы взрослый предлагает детям придумать небольшой рассказ или сказку, в котором кто-то из героев мог бы сказать эту пословицу. Дети могут нарисовать иллюстрацию к пословице. Это упражнение рекомендуется использовать на занятиях по ознакомлению с художественной литературой, применяя принцип тематического отбора пословиц и поговорок. Детям могут быть предложены такие пословицы: «У страха глаза велики»; «Трусливому зайке и пенёк—волк»; «Не рой яму другому, сам в неё попадешь»; «Кто зря сердит, у того голова болит»; «Как аукнется, так и откликнется»; «Какие сани, такие и сами»; «Одна пчела много мёда не наносит» и др.

УГАДАЙ ИГРУШКУ

Цель: формировать умение находить предмет, ориентируясь на его основные признаки.

Ход игры: Предлагаем вниманию детей 3—4 игрушки. Дети называют их. Затем сообщаем, что сейчас будем рассказывать об игрушке, не называя её. Дети должны прослушать описание и сказать, что это за игрушка.

Вначале следует указывать на 1—2 признака, постепенно их число увеличивают до трёх-четырёх.

КТО ИНТЕРЕСНЕЕ ПРИДУМАЕТ

Цель: учить детей составлять предложения по заданному глаголу.

Оборудование. Флажки, значки.

Ход игры: Педагог произносит одно слово (глагол), например, «готовит». Дети придумывают с этим словом предложения, например: «Бабушка готовит вкусные пирожки», «Мама готовит вкусно», «Катя готовит суп». У кого самое интересное предложение, тот получает фишку, значок. Выигрывает тот, у кого больше фишек, значков.

Примечание. За основу предложения можно взять не только глагол. Педагог может назвать любую часть речи (прилагательное, наречие и т.д.) в зависимости от цели занятия

КТО СУМЕЕТ ПОХВАЛИТЬ

Цель: подбирать определения к существительным, согласовывать прилагательные с существительными в роде, числе, падеже.

Ход занятия: Взрослый объясняет условия игры: «Пьеро принёс нам много разных картинок. Я вам буду их показывать, а вы — хвалить то, что нарисовано. Например, я покажу картинку, на которой нарисован апельсин. Можно так похвалить апельсин: апельсин вкусный или: апельсин ароматный. А булочку как можно похвалить? (Булочка мягкая.) Правильно, а тому, кто похвалит лучше всех, Пьеро подарит картинку».

Лексический материал: кошка, молоко, пальто, мама, дом, конфета, чай, ёжик, лиса, мальчик и др.

Примерные ответы: кошка умная, молоко вкусное, пальто красивое, мама добрая, дом высокий, конфета сладкая, чай горячий, ёжик серый, лиса рыжая, мальчик трудолюбивый и т. п.

«НА ВЫСТАВКЕ»

Цель: давать описание картины, используя образные слова и выражения.

Ход игры: Взрослый размещает на мольберте или в групповой комнате детские рисунки (желательно тематически подобранные или по лексическим темам) и организует выставку. Назначает экскурсовода, который проводит экскурсию по выставке. Экскурсовод должен красиво описать картины, дать им названия. Если ребёнок в чём-то затрудняется, дети ему помогают. Воспитатель регулирует частоту смены экскурсоводов. В конце игры выбирается лучший экскурсовод.

«ЗАГАДКА»

Цель: выделять признаки предметов, придумывать загадки, используя образные слова и выражения.

Ход игры: У каждого игрока на столе картинка, перевёрнутая изображением вниз.

Задание: придумать загадку по картинке и загадать всем присутствующим. Выигрывает тот, кто придумает самые интересные загадки, подберёт сравнения, описания, «красивые» слова для своей загадки.

Вариант игры

Цель: развивать воображение, умение выразительно передавать содержание, характеры с помощью слова.

Ход игры: Взрослый выбирает одного-двух игроков, которые, используя кукол, шапочки или другие атрибуты, разыгрывают какой-либо эпизод, диалог из литературного произведения. Дети отгадывают, из какой сказки или рассказа этот отрывок. Кто отгадает первым и скажет, что предшествовало этому эпизоду, и какие действия в произведении за ним последуют, получит право загадывать следующую загадку. Игра повторяется несколько раз.

«КТО ВНИМАТЕЛЬНЕЕ»

Цель: выделять в художественном тексте образные выражения, специфические литературные обороты.

Игровое правило: выигрывает тот, кто больше заметит и назовёт сказочных выражений, образных слов.

Ход игры: Взрослый говорит примерно следующее: «Разные народы живут на земле. И у каждого народа есть свои сказки. Народные сказки легко можно отличить от авторских литературных произведений, потому что в них особенные сказочные слова, песенки. Сейчас я расскажу сказку, которую вы уже знаете. Внимательно слушайте и постарайтесь заметить такие слова». После чтения сказки дети называют специфические сказочные выражения. Каждый правильный ответ отмечается фишкой.

«ЗАДУМАЙ СЛОВО»

Цель: систематизировать представления о значении слов, выражать свои мысли в краткой форме, подбирать слова-названия качеств, предметов, действий.

Ход игры: Ребёнок задумывает слово, которое все знают, но не называет его, а только рассказывает, что оно обозначает, т. е. какой предмет, что с ним можно делать или что он делает. Остальные участники игры отгадывают, что это за слово, например: он пушистый, лакает молоко, мурлыкает (котёнок); он красивый, голосистый, кукарекает (петух); она металлическая, ею можно есть суп, кашу (ложка); она оранжевая, длинная, вкусная, сочная (морковка); оно белое, плывёт по небу (облако).

«ЧТО ДЛЯ ЧЕГО»

Цель: использовать в речи глаголы в неопределённой форме, конструкции сложноподчинённого предложения.

Материал: картинки с изображениями предметов (реальные предметы), которыми пользуются при умывании, одевании и т. д. (мыло, зубная щётка, щётка для ногтей, полотенце, зубная паста, заколка, лента для волос, ножницы, ваза, поднос, кружки, ложки, тарелки, носки, ботинки и т. д.), кукла.

Ход игры: Детей знакомят с куклой. Рассматривают с ними картинки (предметы), называют. Далее кукла показывает картинки по одной, а дети, не называя их, говорят, для чего нужен тот или иной предмет (чтобы чистить зубы, чтобы мыть руки, чтобы причёсываться и т. д.). В дальнейшем кто-то из детей (с завязанными или закрытыми глазами) отгадывает предмет по его функции и называет его.

«ИГРАЕМ СО СКАЗКОЙ»

Цель: развивать творческие способности (умение придумывать несколько вариантов окончания сказки, использовать разнообразные языковые средства).

Материал: Для этой игры можно использовать сказки Джанни Родари из цикла «Сказки, у которых 3 конца»: «Волшебный барабан», «Большая морковка», «Дудочник и автомобиль», «Хитрый Буратино» и другие.

Ход игры: Познакомив детей со сказкой, взрослый обращает их внимание на то, что сказка не окончена, но писатель придумал три разных финала, для того чтобы дети смогли поиграть с этой сказкой. Предлагает послушать три варианта концовки и выбрать тот, который больше понравится, или придумать свою концовку и нарисовать к ней рисунки. Можно предложить детям придумать весёлую, печальную или поучительную концовку. Завершить игру можно выставкой рисунков и детским рассказыванием.

«НАРИСУЕМ КАРТИНУ СЛОВАМИ»

Цель: развивать воображение, умение использовать в описании точные по смыслу слова и образные выражения.

Ход игры: Взрослый обращается к детям: «Хотите стать необыкновенными художниками, которые рисуют не красками и карандашами, а словами? Тогда

приготовьтесь рисовать. Я прочту вам нежное стихотворение о весне, а вы закройте глаза и попробуйте представить, о чём я буду читать. Потом расскажите, какая картина у вас получилась. Но рассказывать надо так, чтобы все смогли мысленно увидеть вашу картину».

Затем дети могут нарисовать красками иллюстрацию к своим рассказам.

«ПРИДУМАЙ СКАЗКУ»

Цель: самостоятельно подбирать выразительные средства для составления сказки или рассказа на заданную тему.

Ход игры: Сочинить сказку «Что снится деревьям зимой» можно предложить детям после того, как они рассмотрят картинку с зимним пейзажем, услышат стихотворение или рассказ о первом месяце зимы.

Сочиненные детьми сказки можно оформить в маленькие книжечки, в которых дети могут самостоятельно или с помощью родителей нарисовать иллюстрации.

«Я НАЧНУ, А ВЫ ПРОДОЛЖИТЕ»

(По рассказу Н. Носова «На горке»)

Цель: Подбирать наиболее подходящие по смыслу образные слова и выражения.

Ход игры: Взрослый составляет незаконченные предложения. Ребёнок должен закончить предложение, используя образные обороты речи.

Был ясный морозный день, снег на солнце ... (сверкал, искрился, переливался, блестел).

Миша сел на санки и помчался с горы ... (пулей, вихрем, стрелой, так что дух захватывало, молнией).

Санки перевернулись, и мальчик ... (шлёпнулся, плюхнулся, полетел кубарем, полетел вверх тормашками, бухнулся в снег).

Коле очень захотелось, чтобы горка получилась. Он трудился ... (не покладая рук, без усталости, в поте лица).

«ОБЪЯСНИ, ПОКАЖИ»

Цель: знакомиться с фразеологизмами.

Ход игры: Взрослый называет фразеологизмы (одна нога здесь, другая там; стореть со стыда; ворон считать; морочить голову и др.).

Задаёт вопросы типа: Что означает это выражение? Когда так говорят? В каком случае так можно сказать? Предлагает подобрать картинку, которая подходит к тому или иному выражению. (Картинки, отражающие переносное и буквальное значение фразеологизмов, подбираются заранее.)

«СКАЖИ ПО-ДРУГОМУ»

Цель: осваивать переносное значение слов и словосочетаний, подбирать к ним близкие по смыслу слова.

Ход игры: Взрослый говорит устойчивое словосочетание. Выясняет, как ребёнок понимает его смысл. Предлагает передать этот смысл другими словами. Например:

— Что значит «растёт не по дням, а по часам»? Как сказать по-другому? Подберите слова, близкие по смыслу этому выражению. Подберите слова, противоположные по смыслу этому выражению.

Можно использовать такие фразеологизмы: как снег на голову; ахнуть не успел; летит как угорелый; зарубить на носу; надуть губы.

«ОШИБКА»

Цель: знакомиться с образными выражениями, находить смысловые неточности, ошибки.

Ход игры: Детям говорят, что Незнайка, который теперь ходит в Школу весёлых человечков, написал им в письме, что научился составлять предложения. Читают

предложения, которые придумал Незнайка, задают вопросы:

— «Маша целыми днями не покладая рук лежала в постели». Почему вы смеётесь? Незнайка ошибся? Как же нужно было сказать?

— «Когда Оля увидела, какой подарок ей принесли, она от радости даже губы надула». Где ошибка? Как сказать правильно?

— «Ах, лев, вы такой смелый! У вас такая заячья душа!» Как нужно сказать?

— «Старичок с палочкой помчался по дорожке, а Саша побрел в песочницу». Всё ли здесь правильно? Как нужно сказать?

«ПОЧЕМУ ТАК ГОВОРЯТ»

Цель: знакомиться с фразеологизмами.

Ход игры: Взрослый обращается к детям:

— Давайте задумаемся, почему так говорят. Например, о неожиданном говорят «как гром среди ясного неба». Если человек видит, что будет дождь, гроза, какую он ждёт погоду? (Дождливую.) А когда ясное небо, то какую погоду ждут? (Ясную, солнечную.) Если же случается что-то неожиданное, чего совсем не ждут, то так и говорят: как гром среди ясного неба.

— Попробуйте объяснить, почему так говорят: дрожит как осиновый лист. Не кленовый, не березовый, а осиновый. Вспомните, когда так говорят.

— Когда вам будут встречаться интересные выражения, старайтесь задумываться не только о том, что они означают, но и почему так говорят.