

КАРТОТЕКА ИГР С МЯЧОМ

ПО РАЗВИТИЮ РЕЧИ

Составитель: учитель – логопед
Пергунова Марина Юрьевна



В данной картотеке представлены речевые игры для детей старшего дошкольного возраста, которые можно использовать летом для закрепления пройденного материала за учебный год.

Трудно переоценить роль мяча в развитии детей с нарушениями речи. Игры с мячом помогают разнообразить коррекционную работу, улучшают координацию движений и ориентировку в пространстве, нормализуют поведение дошкольников.

Игры с мячом универсальны, их разнообразие и наполнение содержанием зависит только от вашей фантазии и желания работать с детьми весело и интересно, облекая коррекционную работу в занимательную игру, при этом, они раскрепощают детей, развивают не только физические способности, такие, как ловкость, скорость реакции, координацию движений, но и речь, познавательные процессы.

Прогулка самое удачное место для индивидуальных и коллективных игр с мячом, ничто не стесняет движений, отсутствует боязнь что-то разбить или кого-то толкнуть.

Использование в режимных моментах: Утром и вечером в индивидуальной форме и в самостоятельной деятельности детей на прогулке.

Методы: Игровые, словесные, практические.

Образовательные области: «Речевое развитие», «Физическое развитие», «Познавательное развитие», «Социально-коммуникативное развитие»

1. Игра «Семья»

Цель: Развивать гендерные представления детей, умение разбираться в родственных отношениях, употреблять слова, обозначающие родство и родственников, развивать координацию движений, умение ловить и бросать мяч, внимание.

Описание: взрослый задает вопрос и бросает мяч, дети, возвращая его отвечают.

Примерные вопросы: «Кем ты доводишься маме и папе?»

- Кто ты для бабушки и дедушки?
- У тебя сестра или брат?
- Назови двоюродных братьев и сестер.
- Кем являются для тебя родители твоих двоюродных братьев и сестер? А ты кто для них?

2. Игра «Кто кем был?»

Цель: уточнять и активизировать словарь, закреплять умение согласовывать слова в роде и падеже (падежные окончания), развивать мышление, координацию движений.

Описание: взрослый бросает мяч детям и называет предмет (животное), а ребенок, возвращая мяч и отвечает, кем (чем) был раньше названный объект. Например: дуб – желудем, цыпленок – яйцом, лошадь – жеребенком, корова – теленком, рыба – икринкой, яблоня – семечком, лягушка – головастиком, бабочка – гусеницей, хлеб – мукой, шкаф – доской, велосипед – железом, рубашка – тканью, ботинки – кожей, дом – кирпичом.

3. Игра «Кто кем будет?»

Цель: уточнять и активизировать словарь, развивать мышление, воображение, быстроту реакции.

Описание: взрослый, задает вопрос: «Кем (чем) будет яйцо? И бросает мяч. Дети, бросая мяч обратно, могут дать несколько вариантов ответа. Например: «Из яйца может быть птенец, крокодил, черепаха, змея и даже яичница».

Примеры: Желудь, семечко, икринка, гусеница, мука, железо, кирпич, ткань, ученик, больной, слабый и т. п.

4. Игра «Утро, день, вечер, ночь»

Цель: закреплять умение детей ориентироваться во времени (части суток, и их последовательность); развивать умение бросать и ловить мяч разными способами (снизу, от груди, из-за головы, удар мяча об землю, перекатывание, передача по кругу и др.).

Описание: взрослый говорит: «Утро, вечер, день и ночь навсегда уходят прочь, провожать их не спеши, что ты делал, расскажи». Перебрасывает мяч различными способами (с ударами мяча об землю, перекатывание и др.), задает вопросы:

- Что ты делал утром? А что – вечером?
- Назови «соседей» утра». Сначала вечер, а потом?
- Назови пропущенное слово» (Мы завтракаем утром, а обедаем...). Дети отвечают на вопросы, возвращая мяч ведущему таким же способом.

5. Игра «Лови, бросай, дни недели называй»

Цель: совершенствовать умение детей ориентироваться во времени, закреплять названия дней недели и их последовательность; развивать ловкость и быстроту реакции, внимание.

Описание: взрослый говорит: «В календарь не зря смотрели – все мы знаем дни недели. Я начну, ты продолжай, дни недели называй! Среда...» (может начать с любого дня недели) и бросает мяч. Дети по очереди перебрасывают мяч друг другу и последовательно называют дни недели.

Усложнение: педагог называет дни недели, на каждое слово, ударяя мячом об землю: «Понедельник, вторник, Саша...», названный ребенок продолжает, ударяя мячом: «Среда, четверг, Настя и т. д.»

Можно называть дни недели и в обратном порядке.

6. Игра «Бывает — не бывает»

Цель: закреплять временные понятия в активном словаре (времена года, их приметы и явления природы); развивать логическое мышление, внимание, ловкость и быстроту реакции.

Описание: взрослый говорит: «Что же будет, что же нет? Поскорее дай ответ! Лето. Ледоход» и бросает мяч. Ребенок, поймавший мяч, должен сказать, бывает такое явление или нет. Кто ошибся, выходит из игры.

Явления природы: иней, капель, листопад, метель, заморозки, дождь, снег, град, гроза, радуга и т. п.

7. Игра «Месяцы и их последовательность»

Цель: закреплять временные понятия в активном словаре (названия времен года, месяцев и их последовательность), развивать внимание, мышление, координацию движений.

Описание: взрослый: «Месяц за месяцем идет, каждый знает, назовет». Затем с детьми называет месяцы, ударяя мячом об землю: «Январь, февраль, март...», вместо следующего месяца называет имя ребенка: «Маша!». Названный ребенок подхватывает мяч и продолжает называть месяцы, ударяя мячом об землю.

Усложнение: Ведущий бросает мяч с вопросом: «Зима, а что за нею?». У кого мяч отвечает и возвращает мяч ведущему.

Варианты вопросов:

- Какое время года после весны? Сколько месяцев в году?
- Назовите летние месяцы. Назовите первый месяц весны.
- Назовите последний месяц зимы. С какого месяца начинается осень? Каким месяцем заканчивается осень?

8. Игра «Вчера, сегодня, завтра»

Цель: закреплять умение детей ориентироваться во времени (вчера, сегодня, завтра). Развивать умение бросать и ловить мяч разными способами, ловкость, внимание, воображение.

Описание: взрослый: «Все, что было, все что будет, каждый помнит - не забудет». Ведущий бросает мяч различными способами, по очереди всем играющим, задавая вопросы: «Ты ответь мне, будь добра, что ты делала вчера?».

- Все ли сделал, что хотел, за сегодня, что успел?
- Я еще узнать хотела, что ты завтра будешь делать?

Дети, возвращая мяч ведущему, отвечают на вопросы.

9. Игра «Что происходит в природе?»

Цель: уточнять и активизировать глагольный словарь, совершенствовать умение согласовывать слова в предложении, развивать мышление, воображение, ловкость.

Описание: взрослый: «Мы учили, знаем, вспомним, что в природе происходит!», задает вопрос и бросает мяч, а ребенок, возвращая мяч, должен на него ответить. Игру желательно проводить по темам, например, «Лето»:

- Летом солнце, что делает? (ярко светит, жарко греет)
- Цветы, что делают? (цветут, от жары засыхают)
- Птицы, что делают? (звонко, поют песни...)
- Дети, что делают летом? (купаются в море, загорают, играют в песочнице, ходят босиком и т.п.)

10. Игра «Мяч бросай, слова по теме называй»

Цель: расширять и активизировать словарь обобщающими понятиями. Развивать умение соотносить родовые и видовые понятия, развивать внимание и память, ловкость.

Описание: взрослый: «Мяч бросай, четко фрунты называй» или «Мяч бросай, транспорт быстро называй».

Вариант 1. Взрослый называет обобщающее понятие и бросает мяч, ребенок, возвращая мяч взрослому, должен назвать соответствующее слово.

Например: «Овощи». Дети отвечают: картофель, капуста...

- Фрунты. (Яблоко, груша, лимон, мандарин, апельсин...).
- Ягоды. (Малина, клубника, смородина, брусника, черника).
- Деревья. (Береза, ель, сосна, дуб, липа, тополь и т.д.).

Вариант 2. Взрослый называет видовые понятия, а ребенок — обобщающие слова.

11. Игра «Четвертый лишний»

Цель: закреплять умения детей выделять общий признак, развивать способность к обобщению, быстроту реакции.

Описание: взрослый говорит: «Распознаем мы сейчас, что же лишнее у нас!».

Затем, бросая мяч, называет четыре слова и просит определить, какое слово лишнее. Дети, возвращая мяч обратно и называют лишнее слово.

Примеры: Голубой, красный, спелый, желтый.

Помидор, кабачок, огурец, лимон.

Пасмурно, ясно, ненастно, сыро.

Осень, лето, суббота, зима.

Понедельник, вторник, лето, воскресенье.

День, ночь, утро, весна.

12. Игра «Я знаю три имени мальчиков (девочек)»

Цель: расширять словарный запас детей, развивать быстроту реакции, ловкость.

Описание: ребенок, подбрасывая или ударяя мячом об пол, произносит: «Я знаю три имени мальчиков: Саша, Витя, Коля».

Варианты движений:

- бросание мяча об пол одной или двумя руками и ловля двумя руками;
- бросание мяча вверх двумя руками и ловля двумя руками;
- отбивание мяча правой и левой рукой на месте.

13. Игра «Животные и их детеныши»

Цель: закреплять названия детенышей животных, совершенствовать навыки словообразования, развивать ловкость, внимание, память.

Описание: взрослый, бросая мяч ребенку, называет животное, а ребенок, возвращая мяч – детеныша этого животного.

Варианты движений: перебрасывание мяча с ударом об пол, перебрасывание мяча; прокатывание мяча, сидя на ковре.

Группа 1: у тигра – тигренок, у льва – львенок, у слона – слоненок, у оленя – олененок, у лося – лосенок, у лисы – лисенок.

Группа 2: у медведя – медвежонок, у верблюда – верблюжонок, у волка – волчонок, у зайца – зайчонок, у кролика – крольчонок, у белки – бельчонок, у коровы – теленок, у лошади – жеребенок, у свињи - поросенок, у овцы – ягненок, у курицы – цыпленок, у собаки – щенок.

14. Игра «Мяч лови, язык зверей ты назови»

Цель: расширять словарный запас, развивать быстроту реакции.

Описание: взрослый бросает мяч, называя животное, а дети возвращают мяч и отвечают, как названное животное подает голос.

Примеры: корова, тигр, змея, комар, собака, волк, утка, свинья (мычит, рычит, шипит, пищит, лает, воет, крикает, хрюкает).

Вариант: «Кто рычит?», «А кто мычит?», «Кто лает?», «Кто кукует?» и т. д.

15. Игра «Подскажи словечко»

Цель: расширять словарь, развивать мышление, ловкость.

Описание: взрослый: «Есть всего один ответ, кто-то знает, кто-то – нет. Ворона каркает, а сорока?» и бросает мяч ребенку. Ребенок, возвращая мяч, должен ответить: «Сорока стрекочет».

Примеры: сова летает, а кролик...? Корова ест сено, а лиса...? Крот роет норки, а сорока...? Петух кукарекает, а курица...? Лягушка квакает, а лошадь...? У коровы теленок, а у овцы...? У медвежонок мама медведица, а у бельчонок...?

16. Игра «Чей домик?» или «Кто где живет?»

Цель: закреплять знания детей о животных, птицах и насекомых; совершенствовать грамматический строй речи (употребление форм предложного падежа с предлогом «в»).

Описание: взрослый говорит: «Кто в берлоге, кто в норе? Назови-ка поскорей!» и бросает мяч, а ребенок, возвращая мяч, отвечает: «Медведь в берлоге, а лиса в норе».

Вариант 1. Кто живет в дупле? (Белка). Кто живет в скворечнике? (Скворцы). Кто живет в гнезде? (Птицы). Кто живет в будке? (Собака). Кто живет в улье? (Пчелы). Кто живет в норе? (Лиса и Барсук). Кто живет в логове? (Волк). Кто живет в берлоге? (Медведь).

Вариант 2. Где живет медведь? (В берлоге). Где живет волк? (В логове) и т. д.

Вариант 3. Работа над правильной конструкцией предложения. Детям предлагается дать полный ответ: «Медведь живет в берлоге».

17. Игра «Назови ласково»

Цель: закреплять умение образовывать существительные с уменьшительно-ласкательными суффиксами; развивать ловкость, быстроту реакции.

Описание: взрослый: «Мячик маленький поймай, да словечком приласкай. Шар, а ласково...», бросает мяч, а ребенок, возвращая его, называет ласково (шарик).

Слова можно сгруппировать по сходству окончаний:

Стол – столик, ключ – ключик.

Шапка – шапочка, белка – белочка.

Книга – книжечка, ложка – ложечка.

Голова – головка, картина – картинка.

Жук – жучок, дуб – дубок.

Мыло – мыльце, зеркало – зеркальце.

Коса – косичка, вода – водичка.

Кукла – куколка, свекла – свёколка.

Вишня – вишенка, башня – башенка.

Платье – платьице, кресло – креслице.

Перо – перышко, стекло – стеклышко.

18. Игра «Составь предложение»

Цель: развивать связную речь, внимание, быстроту мыслительные операции.

Описание: взрослый начинает игру: «Мячик прыгать мы заставим, предложение составим», затем произносит несогласованные слова (девочка, играть, кукла) и бросает мяч ребенку. Ребенок, поймав мяч, произносит предложение из этих слов правильно (девочка играет с куклой) и возвращает мяч обратно.

19. Игра «Кто может совершать эти движения?»

Цель: активизировать предикативный словарь, развивать воображение, память, ловкость.

Описание: взрослый: «Кто и что – летит, бежит, ходит, плавает, лежит?», затем называет слово «летит» и бросает мяч, а ребенок, возвращая мяч, отвечает, подбирая подходящее существительное «птица».

Примеры: идет (человек, животное, поезд, пароход, дождь, снег, град, время, дорога); бежит (человек, животное, ручей, время); летит (птица, бабочка, стрекоза, муха, жук, комар, самолет, вертолет, ракета, спутник, время, телеграмма), плывет (рыба, кит, дельфин, лебедь, лодка, корабль, человек, облако).

20. Игра «Что делают?»

Цель: активизировать предикативный словарь, закреплять знания о животных; развивать воображение, ловкость.

Описание: взрослый: «Что делать умеют они, ты скорее подскажи», затем называет животное, бросает мяч, а ребенок, возвращая мяч, произносит слово-действие, которое можно отнести к названному животному.

Примеры: собака (стоит, сидит, лежит, идет, бежит, спит, ест, лает, играет, кусается, ласкается, служит); кошка (мурлычет, мяукает, крадется, лакает, царапается, умывается, облизывается); мышка (шуршит, пищит, грызет, прячется, запасает); утка (летает, плавает, ныряет, крикает); ворона (летает, ходит, каркает, клюет); змея (ползет, шипит, извивается, жалит, нападает).

21. Игра «Никогда мы не забудем, что умеют делать люди»

Цель: закреплять знания детей о профессиях, обогащать предикативный словарь детей, развивать внимание, ловкость.

Описание: взрослый называет профессию и бросает (перекатывает) мяч, а ребенок, возвращая мяч, должен назвать слово, обозначающее, что делает человек названной профессии.

Например: строитель – строит, повар – варит, готовит, носильщик – носит, чертежник – чертит, рабочий – работает, уборщица – убирает, художник – рисует и т.д.

22. Игра «Чья голова?»

Цель: расширять словарь, закреплять умение образовывать притяжательные прилагательные, развивать внимание, ловкость.

Описание: взрослый: «У вороны голова...» и бросает мяч, а ребенок ловит, и, возвращая мяч, заканчивает: «воронья».

Примеры: у рыси голова рысья, у рыбы — рыбья, у кошки — кошачья, у сороки — сорочья, у зайца — заячья, у кролика — кроличья, у верблюда — верблюжья, у лошади — лошадиная, у утки — утиная, у лебедя — лебединая, у оленя — оленья, у лисы — лисья, у собаки — собачья, у птицы — птичья, у овцы — овечья, у белки — беличья, у медведя — медвежья, у тигра — тигриная, у курицы — куриная, у голубя — голубиная, у орла — орлиная.

Усложнение: составление предложений с этими прилагательными.

23. Игра «Из чего сделано?»

Цель: закреплять умение образовывать относительные прилагательные, развивать внимание, ловкость.

Методическое указание: предварительно ребенку объясняется по картинкам, (предмет сделан из дерева, значит, он деревянный, а если из железа - железный, и т. д.).

Описание: взрослый: «Сапоги из кожи какие...» и бросает (любым способом) мяч, а ребенок, возвращая мяч, отвечает: «Кожаные сапоги».

Примеры: рукавички из меха – меховые рукавички, медвежонок из плюша – плюшевый медвежонок, перчатки из шерсти – шерстяные перчатки, стакан из стекла – стеклянный стакан, ваза из хрусталя – хрустальная ваза.

Усложнение: предложить детям составить предложения с данными словосочетаниями, например: «У Маши есть плюшевый мишка».

24. Игра «Лови и бросай — предмет такого цвета называй»

Цель: закреплять основные цвета и оттенки, развивать воображение.

Описание: взрослый называет цвет (оттенок) и бросает мяч любым способом, а ребенок, возвращая мяч, называет слово-предмет такого цвета.

Примеры: красный – мак огонь, флаг; оранжевый – апельсин, морковь; желтый (-ое, -ая) – цыпленок, солнце, репа; зеленый (-ая) – огурец, лес трава; голубой (-ое, -ая) – лед, небо, незабудка; синий (-ее, -ие) – колокольчик, море, чернила; фиолетовый (-ая) – фломастер, слива, сирень.

25. Игра «Что бывает круглым?»

Цель: расширять номинативный словарь, развивать воображение, память, ловкость.

Описание: взрослый: «Все ребята знают, что каким у нас бывает. Что бывает круглым?» и перебрасывает мяч различными способами, ребенок, поймав мяч, отвечает: «Мяч» (шар, колесо, солнце, луна яблоко, вишня...).

Примеры: «Что бывает длинным?» (Дорога, река, веревка, нитка лент, шнур...)

— Что бывает высоким? (Гора, дерево, человек, стол, дом, шкаф...).

— Что бывает зеленым? (Трава, деревья, кусты, кузнечики, платье...).

— Что бывает холодным? (Вода, снег, лед, роса, иней, камень, ночь...).

— Что бывает гладким? (Стекло, зеркало, камень, яблоко...).

— Что бывает сладким? (Сахар, конфеты, пирожки, торты, вафли...).

— Что бывает шерстяным? (Платье, свитер, варежки, перчатки, шапка...).

— Что бывает колючим? (Еж, роза, кактус, иголки, ель, проволока...).

— Что бывает острым? (Нож, шило, стекло, ножницы, кинжал, клинок...).

— Что бывает легким? (Пух, перо, вата, снежинка).

— Что бывает глубоким? (Канавы, ров, овраг, колодезь, река, ручей...).

26. Игра «Один — много»

Цель: закреплять умение образовывать существительные единственного числа во множественное число И.п. и Р.п.

Описание: взрослый: «Мы — волшебники немного: был один, а станет много» и бросает мяч детям, называя существительное в единственном числе, ребенок бросает мяч обратно, называя это слово во множественном числе в И.п. и Р.п..

Примеры: стол - столы, много столов; двор - дворы, много дворов; нос - носы, много носов; гора - горы, много гор; нора - норы, много нор; мост - мосты, много мостов, дом - дома, много домов; глаз - глаза, много глаз; луг - луга, много лугов; город - города, много городов.

27. Игра «Где мяч?»

Цель: закреплять правильное употребление предлогов, развивать внимание, умение ориентироваться в пространстве.

Описание: взрослый начинает: «Мячик, мячик, где лежишь? Ты от нас не убежишь».

Вариант 1. Дети выполняют задание с мячом: «Поднимите мяч над головой, положите мяч у правой ноги, положите мяч на пол перед собой» и т.п. *Вариант 2.* Дети отвечают на вопрос: «Где лежит мяч?» (на столе, на полу, в углу, около стола, под столом и т.д.).

28. Игра «Веселый счет»

Цель: совершенствовать грамматический строй речи, закреплять умение согласовывать существительные с числительными. Развивать ловкость, быстроту реакции.

Описание: взрослый произносит: «Сколько их — всегда мы знаем. Хорошо мы все считаем. Один стол», бросает мяч, а ребенок, возвращая мяч, в ответ называет это же существительное, но в сочетании с числительным пять (шесть, семь, восемь...): «Пять столов».

Примеры: один слон - пять слонов, один шкаф - пять шкафов, один гусь - пять гусей, один лебедь - пять лебедей, один журавль - пять журавлей, одна гайка - пять гаек, одна майка - пять маек, одна шишка - пять шишек, один утенок - пять утят, один гусенок - пять гусят, один цыпленок - пять цыплят, один заяц - пять зайцев, один палец - пять пальцев, одно платье - пять платьев, одна шапка - пять шапок, одна перчатка - пять перчаток, одна банка - пять банок, одна рукавица - пять рукавиц, одна пуговица - пять пуговиц, одна мыльница - пять мыльниц, одна шляпа - пять шляп, одна книга - пять книг, одна конфета - пять конфет.

Вариант: «А у меня» Ведущий бросает мяч и произносит: «У меня один стол». Ребенок, бросая мяч обратно, отвечает: «А у меня пять столов».

29. Игра «Горячий — холодный»

Цель: закреплять и активизировать слова-признаки с противоположным значением (слова-антонимы), развивать мышление, внимание, ловкость.

Методическое указание: игра проводится после работы с картинками и усвоения ребенком таких слов, как «одинаковый», «похожий», «разный» «различный», «противоположный». Например: река широкая, а ручеек узкий, медведь большой, а медвежонок маленький, дедушка старый, а юноша молодой и т.д.

Описание: взрослый произносит слово и бросает мяч, а ребенок, возвращая мяч, называет слово с противоположным значением.

Примеры: горячий — холодный, хороший — плохой, умный — глупый, веселый — грустный, острый — тупой, гладкий — шероховатый, легкий — тяжелый, глубокий — мелкий, светлый — темный, добрый — злой, радостный — печальный.

Усложнение: предложить детям добавить существительное, например, острый нож, ясный день, глубокое озеро.