# Молодша група

# ВІДГАДАЙ

**Мета**: привчати дітей уважно слухати мовлення; учити  їх відгадувати прості загадки.

**Ігровий матеріал**:  іграшки: півень, курка.

## Хід гри

Вихователь  ставить на  стіл дві  іграшки — півника  і курочку, просить дітей назвати їх. Він розповідає, як можна їх розрізнити.

В и х о в а т е л ь. Я вам зараз загадаю загадку, тільки не знаю, про кого вона — про півника або про курочку. Допоможіть мені, будь ласка, відгадати.

На тиночку сидить,
Дуже голосно кричить: «Ку-ку-рі-ку!
Хто це?

Д і т и. Півник.

— А це про кого йдеться?

Зернятка клює,
Діточок зве:
«Ко-ко-ко, ко-ко-ко!
Не ходіть далеко».

Д і т и. Курочка.

Так само проводиться гра  і  з використанням  інших  іграшок.

Вихователь  учить  дітей  помічати  характерні  ознаки  тієї  або іншої  тварини;  допомогають  відгадувати  загадки  іграшки  і  звуконаслідування.

# ПОКАЖИ ПРАВИЛЬНО

**Мета**:  вправляти  дітей  у  розрізненні  слів,  схожих  за  звучанням.

**Ігровий матеріал**: картинки, на яких зображені дівчинка Ганна, ванна, козел, осел, лялька Мила, мило, миска, мишка, танок, замок.

## Хід гри

Вихователь  показує  картинки  й  уточнює,  що  на  них  намальовано.  Наприклад,  він  показує  картинку  із  зображенням  дівчинки.

В и х о в а т е л ь. Цю дівчинку звуть Ганна. Як її звуть? (Діти відповідають.)  А  хто  мені  скаже, що  це?  (Показує  картинку  із зображенням  ванни.)  (Діти  відповідають:  «Ванна».)  Вихователь  ставить  обидві картинки на фланелеграф поруч: Ганна  (дівчинка) — ванна. Таким чином уточнюються назви зображених на картинках предметів.

Після  цього  вихователь,  називаючи  одну  з  парних  картинок, пропонує  дітям  показати  її,  а  потім  показати  і  назвати  другу.

Він  викликає  по  черзі  декілька  малюків.  Коли  відповідає  один із дітей, решта уважно слухають  і стежать, що він показує.  Іноді вихователь запитує, чи правильно викликаний знайшов пару і чи ту картинку він показав.

Після того, як правильно показані та названі всі пари, вихователь  пропонує  дітям  загадки. Він  залишає  на фланелеграфі  одну пару картинок: танок  і замок.

Прочитавши загадку:

Не гавкає, не кусає,
А в будинок не пускає, —

він просить малюків відгадати, про який предмет ця загадка? Діти відгадують  і показують відповідну картинку.

Потім  вихователь  виставляє  картинки  із  зображенням миски і мишки та загадує нову загадку:

Маленька, сіренька
Під підлогою живе,
Уночі шкребе.

**НАЗВИ ЯКОМОГА БІЛЬШЕ ПРЕДМЕТІВ**

**Мета**: вправляти дітей у чіткій вимові слів.

## Хід гри

Вихователь пропонує дітям озирнутися навколо і назвати якомога  більше  предметів,  які  їх  оточують  (називати  тільки  ті, що знаходиться в полі  їх зору).

Вихователь  стежить  за  тим,  щоб  діти  правильно  і  чітко  вимовляли слова, не повторювалися.

Коли  малюки  не  зможуть  більше  нічого  назвати  самі,  вихователь  може  поставити  їм  запитання:  «Що  висить  на  стіні? Що стоїть на шафі?»

# СКАЖИ, ЯК Я

**Мета**: учити дітей говорити гучно, тихо і пошепки (розвивати їх голосовий апарат).

## Хід гри

Вихователь пропонує дітям уважно слухати, як він вимовляє слова, і вимовляти (повторювати) їх так само. Вихователь говорить слова голосно, тихо або пошепки.

Відповіді можуть бути як груповими, так і індивідуальними. Вихователь стежить за тим, щоб діти вимовляли слова виразно, з відповідним ступенем гучності.

# ХТО ТУПОТИТЬ?

**Мета**: учити дітей говорити гучно, тихо  і пошепки  (розвивати їх голосовий апарат), а також розрізняти ступінь гучності мовлення слів  (розвивати слухове сприйняття).

**Ігровий  матеріал**:  іграшки  (ведмідь  і  мед,  ведмежатко); ширма.

## Хід гри

Вихователь показує  іграшкових ведмедя  і ведмежа.

В и х о в а т е л ь. Це ведмедик великий, а це маленьке ведмежа, його звуть Мишко.

Потім  він  пропонує  дітям  поглянути  і  послухати,  як  ходить великий  ведмідь  (показує  і  голосно  вимовляє:  «Туп-туп-туп!») і  як —  ведмедик  Мишко  (показує  і  тихо  вимовляє:  «Туп-туп-туп»).

Коли діти навчаться вимовляти ці звукосполучення тихо  і голосно,  вихователь  установлює  ширму  і  пропонує  малюкам  визначати  на  слух:  хто  ходить  за ширмою —  великий  ведмідь  або маленький.  Вихователь  вимовляє:  «Туп-туп-туп»  по-різному:  то гучно, то тихо. Діти відгадують.

Вихователь прагне до того, щоб усі діти навчилися вимовляти звукосполучення  «Туп-туп-туп»  і  тихо,  і  гучно;  він  стежить  за тим, щоб усі діти слухали уважно  і правильно визначали на слух ступінь гучності вимови.

# ДОЩИК

**Мета**:  учити  дітей  розрізняти  швидкість  мовлення  слів  (наприклад  звуконаслідування  «Капап-кап!»),  а  також  вимовляти слова виразно в різному темпі  (повільно, швидко).

## Хід гри

Вихователь говорить дітям, що під час дощу краплинки стукають  по  даху. Вимовляє:  «Кап-кап-кап!»  у  помірному  темпі. Діти повторюють. Далі він розповідає, що коли дощ тільки починається, краплі його падають рідко і стукають інакше (вимовляє: «Кап… кап…»,  дещо  розтягуючи,  з  паузами).  Діти  повторюють.  Хорові відповіді чергують з  індивідуальними.

В и х о в а т е л ь.  Якщо  йде  сильний  дощ,  то  краплі  стукають  по  даху  так…  (вимовляє:  «Кап-кап-кап!»  у  прискореному темпі).

Коли  малюки  навчаться  розрізняти  швидкість  вимови  і  вимовляти  це  звукосполучення  у  заданому  темпі,  тоді  вихователь пропонує  їм  визначити на  слух, який  іде дощ,  і вимовляє: «Капкап-кап!» у різному темпі.

Діти відгадують. Повторити необхідно 3–4 рази.

Вихователь  стежить  за  тим, щоб  діти  були  уважними  і  точно визначали  на  слух швидкість  вимови  звукосполучення,  а  також правильно відтворювали його в  заданому темпі.

# КОМУ, ЩО ТРЕБА?

**Мета**:  стежити  за  тим,  щоб  діти  точно  називали  предмети, правильно вимовляли звуки в словах.

**Ігровий матеріал**: фланелеграф і картинки, на яких зображені парасолька, корзина, ваза, коза, заєць, мавпа, зірочка.

## Хід гри

Вихователь виставляє картинки на фланелеграфі  та пропонує дітям  назвати  зображені  на  них  предмети.  Після  того,  як  діти правильно назвуть усі предмети, він пропонує  їм такі загадки.

В и х о в а т е л ь. Вийшла Зоя на прогулянку, а на вулиці йде дощ. Для того щоб не промокнути, вона взяла з собою… Що?  (вихователь показує указкою на намальовану парасольку.)

Д і т и. Парасольку.

В и х о в а т е л ь.  Купила  Зіна  квіти,  принесла  їх  додому, а  куди  поставити —  не  знає.  Давайте  їй  допоможемо.  Для  того щоб поставити квіти, потрібна… Що?  (Показує на вазу.)

Д і т и. Ваза.

В и х о в а т е л ь.  Петя  і  Маша  пішли  в  зоопарк.  Там  вони побачили  слона,  ведмедя,  лисицю,  вовка. Але  найбільше  їм  сподобався… Хто?  (Показує на зайчика.)

Д і т и. Зайчик.

В и х о в а т е л ь. А ще хто?  (Показує на мавпу та козу.)

Д і т и. Мавпа, коза.

В и х о в а т е л ь. Вова  з мамою пішли  в магазин. У магазині мама купила Вові… Що?  (Показує на зірочку.)

Д і т и. Зірочку.

В и х о в а т е л ь. Діти гуляли в лісі та збирали гриби… У що?

(Показує на кошик.)

Д і т и. У кошик.

# МОЖНА ЇЗДИТИ ЧИ НІ?

**Мета**:  стежити  за  тим,  щоб  діти  правильно  вимовляли  звуки  [с],  [с’] у словах, виразно вимовляли слова з цим звуком.

**Ігровий  матеріал**:  коробки  і  картинки  із  зображенням  засобів  пересування,  а  також  інших  предметів,  у  назвах  яких є  звуки  [с],  [с’]:  сапки,  свічка,  велосипед,  самокат,  тролейбус, автобус, стіл, стілець, чіпси тощо.

## Хід гри

Діти по черзі виймають із коробки картинки, кожний показує свою групі, називає зображений на ній предмет і говорить: можна на ньому  їздити чи ні.

# ІГРАШКОВИЙ МАГАЗИН

**Мета**:  вправляти  у  вимові  звуків  [м],  [п],  [б]  у  словах;  учити виразної вимови слів  із цими звуками.

**Ігровий матеріал**: іграшки, в назвах яких зустрічаються звуки [м],  [п],  [б]:   матрьошки,  машина,  ведмедик,  потяг,  гармата, Петрушка, барабан, балалайка, Буратіно, собака, білка; лялька.

## Хід гри

Вихователь  розставляє на  столі  іграшки  і пропонує  дітям пограти.

В и х о в а т е л ь.  Я  буду  продавцем.  (Перепитує.)  Ким я буду?

Відповіді дітей.

— А ви будете покупцями. Ким ви будете?  (Покупцями)

— Що робить продавець?  (Продає)

— Що робить покупець?  (Купує)

Вихователь  показує  іграшки,  які  він  збирається  продавати, діти називають  їх.

Потім вихователь запрошує до столу одну дитину.

В и х о в а т е л ь. Світланко, підійди до мене. Яку  іграшку ти хотіла б придбати?

Дівчинка  називає,  наприклад,  ведмедика.  Вихователь  погоджується продати, але пропонує  їй попросити ввічливо.

В и х о в а т е л ь.  Скажи:  «Дайте,  будь  ласка  («будь  ласка» виділяє  голосом), мені ведмедика».

Дівчинка повторює. Вихователь дає іграшку та водночас може запитати дитину: для чого  їй потрібна ця  іграшка. Дитина відповідає  і сідає на місце.

У «магазин» запрошується наступна дитина. Так триває, поки всі предмети не будуть розпродані.

# їДЯТЬ АБО НЕ ЇДЯТЬ?

**Мета**: учити уважно слухати, відрізняти продукти харчування від решти предметів.

## Хід гри

Вихователь називає  впереміш продукти харчування  і предмети, які не можна  їсти.

В и х о в а т е л ь. Капуста, редиска, хліб, машина, цукор, цукерка, олівець, апельсин, суп, кисіль, паровоз…

Вихователь пропонує дітям плескати в долоні у тих випадках, коли вони почують назви продуктів харчування. Групові відповіді чергують  з  індивідуальними.  Для  цього  вихователь  звертаєтьсядо окремих дітей.

Вихователь промовляє слова у сповільненому темпі, після кожного слова робить коротку паузу, щоб діти мали нагоду подумати, а також стежить за тим, щоб усі брали активну участь у  гр

# У КОГО ТАКИЙ ПРЕДМЕТ?

**Мета**: учити дітей співвідносити слово з картинкою або з предметом.

**Ігровий матеріал**: наочні картинки  (великі та маленькі).

## Хід гри

У кожної дитини на столі лежить маленька картинка із зображенням  одного  предмета  (краще,  якщо  біля  всіх  розташовуватимуться  картинки  на  певну  тему:  посуд,  одяг, меблі). Вихователь пропонує  дітям  розглянути  свої  картинки,  деяких  запитує,  що намальоване на картинці. Потім він називає предмет і запитує: «У кого на картинці намальована чашка?» Пропонує тим, у кого є картинка із зображенням цього предмета, показати чашку всім дітям.

Сам вихователь показує велику картинку із зображенням того самого предмета, діти порівнюють їх, і декілька дітей називають його.

Вихователь стежить за тим, щоб діти правильно співвідносили назву предмета  зі  своїми картинками, чітко  і  голосно вимовляли слова.

# ЧАРІВНИЙ МІШЕЧОК

**Мета**: учити впізнавати  і називати предмети.

**Ігровий  матеріал**:  мішечок;  дрібні  іграшки,  що  зображають дитинчат  тварин  (каченя,  гусеня, курча,  тигреня, порося,  слоненя, жабеня, кошеня).

## Хід гри

Усі  іграшки  складено  в  мішечок.  Вихователь,  тримаючи  мішечок,  підходить  до  деяких  дітей  і,  запевняючи, що  в  мішечку лежить  багато  цікавих  іграшок,  пропонує  взяти  звідти  одну,  показати  її всім  і  голосно назвати.

## Рекомендації до  гри

Вихователь прагне до того, щоб діти правильно і виразно називали іграшку. Якщо хто-небудь не може відповісти, то вихователь підказує.

# ВІДГАДАЙ, ХТО (ЩО) ЦЕ

**Мета**: учити голосно і тихо відтворювати голоси тварин та навколишні звуки.

**Ігровий матеріал**:  іграшки  (коза, вівця, мишка, машина).

## Хід гри

Спочатку вихователь показує дітям козу та овечку, нагадує їм, які  звуки вони видають: коза  («Ме-е-е!»), вівця  («Бе-е-е!»). Потім він пропонує відгадати на слух, хто кричить, і вимовляє: «Ме-е-е!» Діти відповідають: «Коза». Вихователь показує козу.

В и х о в а т е л ь. А це хто?  (Вимовляє: «Бе-е-е!»)

Діти відповідають, що це вівця. Вихователь показує вівцю.

# НАЗВИ ТВАРИН І СКАЖИ, ХТО ЯК КРИЧИТЬ

**Мета**: вправляти у звуконаслідуванні; учити регулювати силу голосу.

**Ігровий матеріал**: коробка; іграшкові тварини і птахи (собака, цуценя, конячка, гусак та  ін.).

## Хід гри

Вихователь  (виймаючи  з  коробки  одну  з  іграшок).  Хто це?

Після того, як діти назвуть тварину, він просить  їх показати, які  звуки  вона  видає. Діти  повинні  впізнати  собаку  і  відтворити його голос. («Гав-гав!») Таку вправу слід провести і з цуценятком, конячкою («І-го-го!»), жабкою («Ква-ква!»), гусаком («Га-га-га!»), зозулею  («Ку-ку!»).

Вихователь спонукає дітей правильно називати тварин, виразно вимовляти всі звуки в  звуконаслідуваннях.

Після цього  вихователь показує машину  і мишку, нагадуючи дітям, які звуки видає машина (гуде: «Бі-і-і!»), як пищить мишка («П-і-і-і!»). Після повторення малюки визначають на слух: чи гуде машина або пищить мишка.

Вихователь стежить, щоб діти точно розрізняли на слух зазначені  звукосполучення,  правильно  їх  вимовляли  і  співвідносили з відповідною  іграшкою.

# ВИКОНАЙ ЗАВДАННЯ

**Мета**:  учити  дітей  слухати  мовлення  оточуючих;  виконувати ігрові завдання.

**Ігровий  матеріал**:  іграшки  (лялька,  зайчик,  ведмедик,  м’яч, ліжечко, шапка  і сорочка для зайчика, велика машина).

## Хід гри

Вихователь  розкладає  на  столі,  а  також  на  видних  місцях у  кімнаті  іграшки  і  пропонує  дітям  виконати  з  ними  певні  дії.

В и х о в а т е л ь.  Ларисо,  підійди  до  столу,  візьми  ляльку і поклади її спати в ліжечко. Петрику, посади ведмедика в машину і відвези його в ігровий куточок. Вовчику, візьми ляльку і дай Наталочці.  Тамаро,  підійди  до  Наталочки,  візьми  у  неї  ляльку і посади  її на  стільчик. Тетянко, принеси м’яч  і поклади його на стіл. Світланко, візьми м’яч  і дай його Миколці. Зіночко, одягни зайчику  шапку  і  сорочку.  Ксеню,  візьми  у  Миколки  м’яч  і  поклади його в шафу.

Вихователь  вимагає, щоб  усі  діти  правильно  виконували  завдання без нагадувань, активізує малоактивних дітей.

# ВІДГАДАЙ, ЩО ЗВУЧИТЬ

**Мета**: розвивати слухову увагу; привчати дітей уважно слухати навколишні звуки.

**Ігровий  матеріал**:  іграшки:  барабан,  дзвоник,  молоточок;   ширма.

## Хід гри

Вихователь  показує  дітям  іграшковий  барабан,  дзвоник, молоточок,  називає  їх  і  просить  дітей  повторити.  Коли  діти запам’ятають  назви  предметів,  вихователь  пропонує  послухати, як вони звучать. Він грає на барабані, дзвенить дзвоником, стукає по столу молоточком; ще раз називає

іграшки. Потім він установлює ширму  і за нею відтворює звучання вказаних предметів.

В и х о в а т е л ь. Що звучить?

Діти  відповідають,  і  вихователь  знову  дзвонить  дзвоником, стукає молоточком тощо. Він стежить за тим, щоб діти впізнавали предмет, що звучить, виразно вимовляли його назву.