

МБДОУ ПГО «Первомайский детский сад»

## Картотека игр для развитие речи детей раннего возраста (от 2 до 3 лет)



Воспитатель: Майкова С.С.

п.Первомайский, 2021г.

**Развиваем речь с раннего возраста.**

"*Меня понимают все*" - так образно можно назвать этот период. Ребенок начинает много говорить, легко запоминает стихи, сказки, может объяснить, что ему нужно, рассказать о том, что видел и слышал. Речь становится более выразительной.

**К концу третьего года жизни** ребенок уже употребляет распространенные предложения, почти все части речи, то есть начинает овладевать речью-описанием.

Малыш хочет многое узнать, ему все интересно, он чаще обращается к взрослому с вопросами, что способствует совершенствованию диалогической речи.

Ребенок пытается обозначить все, что видит и понимает, по-своему, то есть "творит слова". Эту неповторимую особенность детской речи - словотворчество - ярко описал и проанализировал писатель и лингвист К.И. Чуковский.

Успешно развиваются все психические процессы - мышление, память, внимание, воображение. Ребенок уже может сравнивать предметы и явления и делать простейшие умозаключения наглядно-действенного характера (что видит, с чем действует).

Речь ребенка становится средством общения не только со взрослыми, но и с детьми.

#### **Задачи речевых игр этого периода:**

- обогащать пассивный и активный словарь детей общеупотребительными существительными, глаголами, наречиями, прилагательными и предлогами;
- учить говорить предложениями, строить их грамматически правильно;
- формировать правильное звукопроизношение.

Кроме речевых, важно решать задачи по развитию личностных качеств:

- формировать интерес к активному взаимодействию с окружающими;
- поддерживать инициативу, позицию "я сам", поощрять стремление высказываться по собственному желанию, включаться в разговор.

Тематика игр может быть самой разнообразной, в том числе и такой, которая использовалась в работе с детьми второго года жизни. Однако при сохранении сюжета меняется содержание, способы взаимодействия взрослого и ребенка.

Используются разные приемы развития речи, их содержание усложняется. Например, детям двух-трех лет уже можно давать образец элементарного рассказа-описания для его повторения. Способы действия с предметами (игрушками) взрослый не только сам показывает, но и стимулирует активность детей, их инициативу и самостоятельность. Вопросы усложняются и становятся более разнообразными.

#### **Информация для воспитателя.**

1. Длительность игры зависит от ее содержания и интереса детей (но не более 10-15 мин.).
2. Воспитатель сам определяет, с детьми какого возраста (с учетом их индивидуальных возможностей) провести ту или иную игру.

**"Кто где живет "**

**Задачи.** Закреплять знания о животных (различать и называть их; запоминать, где живут); активизировать умение вступать в диалог, отвечать предложениями; поддерживать и поощрять инициативу и самостоятельность.

**Материал.** Петрушка; коробка с игрушками; макеты леса и дома (например, из настольного театра).

### **Содержание игры**

Воспитатель устанавливает макеты леса и дома на ковре или на столе. Петрушка "приносит" коробку с игрушками-животными и просит детей помочь разобраться, кто живет в лесу, а кто - в доме.

Воспитатель. Животные заблудились, не знают, куда идти, давайте им поможем. *(Достаёт зайца.)* Зайчик беленький сидит, ушами шевелит и нам что-то говорит... Спросите у зайца, откуда он прибежал к нам? *(Из леса.)* Какого цвета наш зайчик? *(Белого.)* Какие у него ушки, какой хвостик? *(Воспитатель побуждает детей самостоятельно отвечать, при необходимости помогает. Обязательно обобщает ответы.)* Заяц (зайчик) белый, уши у него длинные, а хвостик короткий, маленький. Саша, где живет заяц? Отнеси зайца туда, где он живет. *(Если ребенок ошибается, воспитатель просит детей ему помочь.)*

Петрушка "достаёт" из коробки корову.

Воспитатель. Это корова. Она мычит: му-у-у. Как вы думаете, корова тоже в лесу живет? *(Ответы детей обобщает.)* Корова в деревне живет, люди ее кормят, а она дает им молоко. *(Предлагает отнести корову к дому, поощряет действия детей, уточняет, куда они отнесли корову.)*

Далее можно предложить детям брать поочередно игрушки из коробки и спрашивать, где они живут. Используя образец взрослого, малыши учатся задавать вопросы, правильно их формулировать. Одновременно воспитатель дает описание некоторых животных-игрушек с ярко выраженными признаками *(например: рыжая лиса, у нее длинный пушистый хвост; медведь большой, у него толстые лапы, он идет, переваливается и др.)*.

В конце игры взрослый спрашивает Петрушку, все ли животные попали к себе домой. Петрушка отвечает и благодарит детей за помощь.

### **Примечания:**

- игра повторяется несколько раз: количество игрушек увеличивается;
- можно прочитать стихи про тех животных, с которыми проводится игра.

### **"Пожалеем зайку"**

**Задачи.** Учить проявлять внимание и заботу; понимать зависимость между действиями и результатом (позаботились о зайце - он не заболел); поддерживать эмоциональные высказывания детей.

**Материал:** игрушечный заяц, теплый шарф, кусочки моркови и капусты.

### **Содержание игры**

Игру желательно провести на участке после дождя. Создается ситуация: мокрый заяц сидит под кустом. Хорошо, если дети сами заметят его во время прогулки. Если нет, воспитатель обращает внимание детей на зайца.

Воспитатель. Давайте спросим зайца: почему он здесь сидит (*помогает детям - проговаривает вместе с ними вопрос*). Вот что случилось:

Зайку бросила хозяйка -  
Под дождем остался заяц,  
Со скамейки слезть не мог,  
Весь до ниточки промок

Что сделала хозяйка? (*Бросила зайку.*) Что случилось с зайцем? (*Бедный заяц промок, ему холодно.*) (*Педагог выслушивает и поддерживает высказывания детей.*) Как можно пожалеть зайку? Что надо сделать, чтобы он не заболел? Покормить, согреть. (*Дети повторяют.*) Что любит заяц? (*Морковку, капусту.*) Давайте покормим зайца. Чем мы кормим зайца? (*Морковкой, капустой.*) Давайте согреем зайца. (*Показывает теплый шарф.*) Что это? Шарф, теплый шарф. (*Укутывает зайца в шарф.*) Теперь зайцу тепло. Чем мы согрели зайца? (*Шарфом, теплым шарфом.*) Посмотрите, каким веселым стал заяц, он говорит нам: "Спасибо, спасибо!" Давайте попросим зайца поплясать: Зайнъка, попляши! Серенький, попляши! Заяц серый, попляши, Твои ножки хороши! (*Заяц "пляшет". Хорошо, если дети будут повторять сами какие-то слова и движения вместе с зайцем.*)

**Вариант игры (после 2,5 лет).** Заяц убежал из леса, заблудился, сидит голодный и плачет. Дети успокаивают его, кормят, помогают найти дорогу в лес и т.п.

### "Едем в лес"

**Задачи.** Обогащать знания детей о диких животных, пополнять и активизировать словарь (названия животных; глаголы ходит, рычит, сидит, прыгает; предлоги в, на, под); упражнять в произношении звуков [ч], [щ], [з], [ж]; развивать память, внимание.

**Материал.** Игрушки (медведь, лиса, заяц, белка, волк).

#### Содержание игры

Игру желательно провести на участке игрушки заранее расставить под кустами, юлку посадить на дерево).

Детям предлагается поехать в лес на поезде. Все встают "паровозиком" за воспитателем.

Воспитатель. Чу-чу-чу, я на поезде мчу, еду в лес, в волшебный лес, полный сказок и чудес! (*Проходят вокруг участка. Дети подпевают.*) Вот мы и приехали в сказочный лес. Какие здесь деревья? Высокие, большие! (*Поднимает руки вверх. Дети повторяют.*) Давайте послушаем, как шумят листья на деревьях: ш-ш-ш... (*Дети повторяют.*) А кто так жужжит: ж-ж-ж?.. Правильно, пчелы. Давайте пожужжим как пчелы. Слышите, комары звенят: з-з-з... (*Дети повторяют.*) А кто в лесу живет? Какие животные? Я буду загадывать загадки, а "отгадки" поищем в лесу вместе.

Белый и пушистый, в лесу живет,  
Скачет: прыг-скок. (*Заяц*)

Молодцы, сами догадались! Где сидит заяц? Заяц сидит под кустом. Кто скажет, почему заяц спрятался под кустом? (*Дает возможность высказаться*

детям. Могут быть разные варианты: "испугался волка", "будет дождик" и др. Предлагает позвать зайца, принести. При необходимости помогает ребенку, поощряет инициативные высказывания детей.)

Кто зимой холодной

Ходит по лесу

Злой и голодный? (Волк.)

Давайте найдем волка. (Дает возможность детям самим найти игрушку.)

Воспитатель (обращает внимание на дерево, где сидит белка):

В лесу на дереве - дупло,

Там хлопотунья-белка

Устроила хороший дом

Своим малюткам-деткам.

Где белка живет? Где ее дом? (Дети показывают, поднимают руки.) Высоко белка живет, на дереве.

В конце игры воспитатель спрашивает: "Какие животные в лесу живут?" и обобщает ответы детей: "Дикие животные - звери - в лесу живут".

Все снова встают "паровозиком", "едут" обратно в детский сад и поют: "Чу-чу-чу..." И т.д.

### **Примечание.**

Игру можно проводить неоднократно на участке и в группе.

### **"Угадай, кто в корзине"**

**Задачи.** Развивать сообразительность, внимание, желание высказываться по собственной инициативе, пополнять словарь за счет глаголов в единственном и множественном числе; упражнять в звукопроизношении.

**Материал.** Игрушки (кошка, собака, два ежа), спрятанные в корзине.

### **Содержание игры**

Воспитатель берет корзину, говорит, что в ней спрятались игрушки, и предлагает угадать, какие. Загадывает загадку:

Мягкие лапки,

На лапках - царапки.

На молоко глядит,

"Мяу! Мяу!" - говорит.

Из корзинки показывается кошачья лапка.

Воспитатель. Чья это лапка, как вы думаете? (Дети отгадывают, педагог хвалит отгадавших и достает из корзины игрушечную кошку с бантиком.) Вот какая красивая кошечка у нас! Кошка какая? Что про нее можно сказать? (Эти вопросы помогают детям включиться в рассказ. Если кто-то затрудняется ответить, воспитатель предлагает рассказывать вместе с ним.) Белая, пушистая, мягкая, маленькая, у нее маленькие лапки, в лапках - царапки. (Играет с кошкой.) Вот как наша кошечка бежит, вот как прыгает. (Выделяет интонацией глаголы, просит детей повторить.) Как она мяукает? Как мурлычет? (Хоровые и индивидуальные ответы детей.) Отгадайте, кто еще в корзинке спрятался?

С нами дружит,

Верно служит,

Хвостиком виляет,  
"Гав! Гав!" - лает.

*(Из корзинки показывается виляющий хвостик)* Чей хвостик? Кто в корзинке? Собачка. *(Достает игрушку из корзины, дети рассматривают ее.)* Собака какая? *(Лохматая, большая и т.п.)* Что собачка делает? *(Лает.)* Как она лает? *(Воспитатель побуждает детей к звукоподражанию в разном темпе, с разной силой голоса.)* Кто еще остался в корзине?

Колючие, как елки,  
Но с серыми иголками.  
Живут в лесу,  
Боятся лису.

*(Дети отгадывают. Педагог достает двух ежей.)* Ежи какие? *(Маленькие, колючие, на коротких лапках. Воспитатель уточняет ответы детей.)*

Далее игра проходит в форме вопросов педагога и ответов детей.

Воспитатель. Что делает кошка, когда ее гладят? *(Радуется, мурлычет.)* А когда видит мышку? *(Тихо подкрадывается, бежит, прыгает, ловит.)* Что еще умеет делать кошка? *(Мяукать, лакать молоко, играть.)*

Что делает собака? *(Сидит, бегаем, виляет хвостом.)* Как она себя ведет, когда видит кошку? *(Бежит за кошкой, лает, прыгает, ловит.)*

### **Примечание.**

По ходу игры можно создавать ситуации, в которых дети будут упражняться в изменении слов. Например, спрятать одного ежа и спросить, кого нет (ежика); или спрятать обе игрушки (убежали ежики) и т.п.

**Вариант игры.** Одни дети показывают действия с игрушками, другие их называют (при этом стимулируется речевая и двигательная активность, формируется умение взаимодействовать друг с другом)

## **"Кто как кричит"**

**Задачи.** Закреплять знания детей о животных и птицах. Вовлекать в диалог - развивать умение слушать вопросы и адекватно на них отвечать; стимулировать и поощрять активность.

**Материал.** Домик, построенный из кубиков, в нем игрушки: петух, курица, корова, коза, лягушка и др. (6—8 штук).

### **Содержание игры**

Воспитатель привлекает внимание детей к яркому домику, который стоит на ковре или на столе.

Воспитатель. Это домик не простой, кто же в нем живет? Давайте постучим и спросим: "Тук-тук-тук, кто здесь живет?" *(Говорит за петуха.)* "Ку-ка-ре-ку, я петушок, золотой гребешок!" Кто это? *(Петушок.)* Позовите его: "Петя, петушок, золотой гребешок, иди к нам!" *(Побуждает к индивидуальным повторениям.)* "Ку-ка-ре-ку! Иду, иду!" *(Достает игрушку из домика.)* Здравствуй, Петя-петушок! *(Дети здороваются, рассматривают игрушку.)* Какие у петушка красивые перышки, маслена головушка, шелкова бородушка! *(Побуждает детей к речевой активности.)* Какие перышки? Какая бородушка? Какой хвост? *(Петушок снова "кричит".)* Как вы думаете, кого зовет

петушок? (Курицу и цыплят.) А как мы их позовем? (Цып-цып-цып!) (Вместе со взрослым дети зовут хором; к индивидуальным повторениям привлекаются менее активные малыши. Из домика появляется курица, затем цыплята: сначала один, потом остальные. Закрепляются понятия "один цыпленок" - "много цыплят".) Как курица зовет цыплят? Как цыплята пищат? (Дети воспроизводят звукоподражания. Педагог поощряет ответ каждого ребенка и предлагает расставить петуха, курицу и цыплят на столе.)

Катя, поставь курочку рядом с петушком. Что ты сделала? Молодец! Ребята, что сделала Катя? И т.д.

(Достает из домика корову.) "Му-у-у! Молока кому?" Кто это? (Корова.) Коровушка-буренушка, большая, рыжая, мычит: му-у-у! Как мычит корова? (Ответы детей.)

Педагог предлагает детям поставить корову рядом с петушком, спрашивает, где стоит корова. (Закрепление понятий "рядом", "вместе")

Так же рассматриваются другие игрушки. Воспитатель подводит детей к обобщению: у каждого животного свой голос, все кричат по-разному.

В конце игры можно предложить детям поиграть с понравившейся игрушкой. ("Какую игрушку хочешь взять? С какой игрушкой будешь играть?")

### **Примечание.**

В ходе игры следует обязательно поддерживать и поощрять инициативу детей: "Молодец! Правильно сказал. Сам выбрал игрушку!" И т.п.

### **Варианты игры (после 2,5 лет):**

- используются другие игрушки;
- в конце игры дети самостоятельно ставят игрушки в домик и проговаривают свои действия.

### **"Где наши детки?"**

**Задачи.** Расширять знания детей о домашних животных, обогащать и активизировать словарь (теленка, козленка, жеребенка, щенка, котенка); развивать умение сравнивать и обобщать; воспитывать доброе отношение к животным.

**Материал.** Игрушки (корова, коза, лошадь, собака, кошка - в коробке; теленок, козленок, жеребенок, щенок, котенок – за ширмой).

**Предварительная работа.** Воспитатель показывает картинки с изображением домашних животных, знакомит детей с понятием «детеныши животных».

### **Содержание игры**

Помощник воспитателя сообщает, что в углу в коробке кто-то плачет.

Воспитатель. Давайте посмотрим, что там случилось. (Подходят к коробке, открывают ее и видят животных. Дети по просьбе взрослого называют их.) Животные плачут, потому что потеряли своих детенышей. Поможем найти их? Но нам нужно знать, кто их детеныши. (Поочередно достает игрушки из коробки.) "Му-у-у, своего теленка я ищу!" Теленок потерялся! (Дети повторяют

за педагогом название детеныша.) "И-го-го, мой жеребенок далеко!" Жеребенок пропал! "Ме-е-е, иди, козленок, ко мне-е-е!" И т.д. Где же они?

*(Взрослый и малыши ходят по группе и находят детенышей за ширмой.)*

Воспитатель. Вот они и нашлись! *(Обращается к игрушкам.)* Вы, наверное, потерялись? Дети помогут вам, если вы скажете, кто ваши мамы.

Предлагает малышам выбрать любого "детеныша", спросить его о "маме", позвать ее, например: "Катя, спроси у котенка, кт его мама? *(Кошка.)* Как он зовет маму?! *(Мяу-мяу!)* Позови вместе с котенком кошку-маму. *(Ребенок повторяет.)* Молодец, Катя! А теперь отнеси котенка к его маме-кошке. Поставь котенка рядом с мамой".

Такие же действия повторяются со всеми детенышами. Игрушки "благодарят" за помощь. Воспитатель хвалит детей: "Молодцы! Всем мамам помогли найти своих деток (детенышей)!"

### **Примечание.**

В дальнейшем дети могут сравнивать животных по величине, самостоятельно строить для них домики.

## **"Что купили Зине в магазине "**

**Задачи.** Закреплять умение дифференцировать предметы в связи с их назначением, различать и выделять детали рассматриваемых предметов, называть их; упражнять в произношении звуков [ч], [ш], [з]; стимулировать речевую активность детей.

**Материал.** Кукла, игрушечная посуда (в том числе чайная).

### **Содержание игры**

Создается игровая ситуация: кукла Зина хочет угостить других кукол чаем, но посуды мало.

Воспитатель. Надо купить посуду. Где ее можно купить? *(В магазине.)* Возьмем куклу Зину и поедem в магазин. Куда поедem? Кого возьмем с собой? *(Ответы детей.)* На чем поедem? Отгадайте:

По рельсам бежит,

Динь-динь! - звенит.

Что это? *(Трамвай.)* Поедem в магазин на трамвае. *(Встают "паровозиком" и "едут" в "магазин". "Магазин" - стол, на котором расставлена кукольная посуда.)* Вот мы и приехали! Как много разной посуды в магазине! Какая посуда нам нужна, чтобы напоить кукол чаем? *(Чайная посуда.)* Зина, правильно дети назвали посуду? *(Кукла "подтверждает")* Нужно купить чашки и блюдца. *(Находят и рассматривают посуду.)* Чашка какая? *(Синяя.)* Блюдце какое? *(Синее)*

Педагог поощряет ответы детей и предлагает спросить у куклы Зины, какие чашки и блюдца ей больше нравятся. Кукла "показывает". Дети складывают посуду в коробку. Педагог следит, чтобы чашек и блюдец хватило всем куклам, которые будут "пить чай".

Воспитатель. Что еще надо купить? *(Предположения детей.)* Правильно, ложки, чтобы размешивать сахар, который положили в чай. А из чего будем наливать чай? *(Из чайника.)* Покажите, где чайник. Чайник какой? Большой,



красивый, синий. *(Поддерживает и поощряет индивидуальные высказывания детей. Показывает сахарницу.)* Что это? Это сахарница. *(Дети повторяют.)* Сахар насыпают в сахарницу. Вы любите пить чай с молоком? Молоко наливают в молочник *(Показывает молочник)* Молочник какого цвета? *(Синего)* Вот сколько посуды мы купили сегодня. Что мы купили Зине? *(Чашки, блюда, ложки, чайник, сахарницу, молочник)* Какую посуду мы купили? *(Чайную.)* Для чего нужна чайная посуда? *(Ответы детей.)* Наши куклы будут рады!

**Примечания:**

- посуда может быть разного цвета и в разном количестве - по числу кукол;
- обязательно продолжить игру - устроить "чаепитие" для кукол, предоставить детям возможность проявить самостоятельность и инициативу.

**Варианты игры:**

- покупка столовой посуды - для игры "Куклы обедают". При этом следует обращать внимание на цвет, размер и назначение предметов;
- покупка мебели - для игры "Устроим кукле комнату".