**Гульні на выхаванне гукавой культуры маўлення**

* **Будзільнік**

**Мэта**: практыкаваць у правільным працяглым вымаўленні гуку [р]; развіваць мышцы языка, уменне дзейнічаць па сігнале выхавальніка; замацоўваць артыкуляцыю гуку [р].

**Матэрыял**: цацка гадзіннік або малюнак з яго выявай.

**Змест гульні**

Выхавальнік прапануе адгадаць загадкі:

1.Днём і ноччу я іду,

Ранкам вас не падвяду.

Нават тых, хто моцна спіць,

Здольна хутка разбудзіць.

2.Ног няма, я хаджу,

Рота няма, я скажу,

Калі спаць, калі ўставаць,

Калі работу пачынаць.

Дзеці сядзяць на стульчыках і робяць выгляд, што спяць. Адзін з дзя-цей – «будзільнік». Выхавальнік гаворыць, калі трэба ўсіх разбудзіць, і пачынае марудна, нават напеўна лічыць. Калі прагучыць запланаваны лік, «будзільнік» пачынае вымаўляць: «Р-р-р…»

* **Пільшчыкі**

**Мэта**: замацоўваць вымаўленне гука [з]; вучыць пераймаць рухі.

**Матэрыял**: малюнак з выявай людзей, якія пілуюць бервяно.

**Змест гульні**

Дзеці становяцца парамі адзін супраць другога, злучаюць правыя рукі і імітуюць рухі людзей, якія пілуюць бервяно. Пры гэтым яны вымаўляюць гук[з].

Гэту гульню можна выкарыстоўваць для замацавання вымаўлення гука ж.

* **Пчолы і камары**

**Мэта**: дыферэнцыраваць гукі [з]-[ж], практыкаваць у працяглым іх вымаўленні.

**Матэрыял**: медальёны з выявай камароў і пчолаў.

**Змест гульні**

Зараз мы пойдземна прагулку ў лес. Цудоўна там, вось толькі камары перашкаджаюць. Лётаюць вакол цябе і звіняць: з-з-з-з-з-з… Як яны звіняць? (З-з-з-з…)

– Галінкамі адгонім камароў і пойдзем далей. А навокал шмат прыгожых кветак! Пчолы лётаюць, збіраюць мёд і размаўляюць паміж сабой: ж-ж-ж-ж… Як яны размаўляюць? (Ж-ж-ж-ж…)

– А зараз давайце пагуляем, паспрабуем сябе ўявіць камарамі і пчолкамі.

Дзеці дзеляцца на дзве групы: «Камары» і «Пчолы». Па сігнале вядучага вылятаюць «камары»: «З-з-з-з…», потым «пчолы»: «Ж-ж-ж-ж…» Далей дзеці мяняюцца ролямі і гульня працягваецца.

* **Ліса**

**Мэта**: замацоўваць вымаўленне гука [с]. Развіваць спрытнасць, хуткасць.

**Матэрыял**: шапачка-маска лісы.

**Змест гульні**

Дзіця, якое няправільна вымаўляе гук [с], выбіраецца «лісой». Астатнія дзеці – «зайцы». «Ліса» ціхенька крадзецца за «зайцамі», прыгаворваючы:

Я ліса, лісіца, ліска,

Вельмі зайчыкаў люблю

Падбяруся блізка-блізка

І за хвосцік учаплю.

Пры гэтых словах «зайцы» разбягаюцца, а «ліса» ловіцьіх. Той, каго злавілі, становіцца «лісой».

* **Сонейка і дожджык**

**Мэта:** дыферэнцыраваць гукі [с]–[з]–[ш] у словах і тэксце; развіваць моўны слых, моўнае дыханне.

**Матэрыял:** контурныя выявы сонейка і хмаркі з кардону.

**Змест гульні**

Дзеці сядзяць на крэселках і выглядаюць у «акенцы».

Выхавальнік. На небе сонейка, можна ісці гуляць. (Паказвае «сонейка».)

Дзеці выконваюць розныя рухі: падскокі, бег, хадзьба па пакоі (пляцоўцы) са словамі:

Сонейка свеціць (абводзяць рукамі круг).

Птушкі спяваюць(імітуюць палёт птушак.)

З песняю дзеці разам гуляюць.

На сігнал «Дожджык! Хутчэй дамоў!» усе стараюцца заняць совой «домік», прыгаворваючы:

Дожджык, дожджык, ты ўсё ідзеш,

Пагуляць нам не даеш.

Гульня паўтараецца па жаданні дзяцей.

* **Мухі ў павуціне**

**Мэта:** замацоўваць вымаўленне гука [ж]. Выхоўваць спрытнасць, хуткасць рэакцыі.

**Матэрыял:** медальёны з выявай мухаў, павуціны.

**Змест гульні**

Загадка

Цэлы дзень лятаю,

Усім дакучаю.

А ноч настае,

Тады адпачываю. (Муха.)

Частка гульцоў стаіць у коле, апусціўшы рукі – гэта «павуціна».Астатнія дзеці – «мухі». Яны гудуць ж-ж-ж, ж-ж-ж, «залятаючы» ў кола і «вылятаючы» з яго. Па сігналу выхавальніка дзеці, якія стаяць у коле, бяруцца за рукі. «Мухі», што не паспелі выбегчы з круга, пападаюць у «павуціну» і выбываюць з гульні. Гульня працягваецца да таго часу, пакуль усе «мухі» не будуць злоўлены.

* **Прагулка на веласіпедах**

**Мэта:** дыферэнцыраваць гукі [с]–[ш].

**Матэрыял:** малюнак з выявай веласіпеда

**Змест гульні**

Выхавальнік. Дзеці, вам падабаецца катацца на веласіпедах? Я таксама люблю такія прагулкі. Але перш чым адправіцца ў дарогу, трэба праверыць колы. Так, пярэдняе кола трэба абавязкова падкачаць, паслухайце, як праз маленькую, нават не заўважыш, дзірачку праходзіць паветра:ш-ш-ш…

– З якім гукам выходзіць паветра з шыны? (Ш-ш-ш…)

– Праверце колы на сваіх веласіпедах і давайце іх падкачаем. Насос у нас адзін, таму будзем яго перадаваць па чарзе. Паслухайце, як працуе насос: с-с-с… Як ён працуе? (С-с-с…)

– А як выходзіла паветра з шыны? (Ш-ш-ш…)

– Вось, усё ў парадку, можам адпраўляцца ў лес, на луг… Куды жадаеце паехаць?

Пры вымаўленні гукаў [с], [ш] можна звярнуць увагу на артыкуляцыю.

* **Адгадай па гуку**

**Мэта:** замацоўваць вымаўленне розных гукаў. Выхоўваць слыхавую ўвагу.

**Матэрыял:** малюнкі цягніка, гадзінніка, барабана, званочка, дудачкі.

**Змест гульні**

Дзецям раздаюцца малюнкі цягніка, гадзінніка, барабана, званочка, дудачкі. Пры гэтым выхавальнік улічвае, вымаўленне якога гука каму трэба адпрацоўваць. Дзеці па чарзе, не называючы прадмета на малюнку, імітуюць яго гучанне. Так, дзіця, атрымаўшы малюнак гадзінніка, выразна вымаўляе: цік-так, цік-так. Той, хто трымае малюнак званочка, імітуе яго гучанне: дзінь-дзінь-дзінь. У каго аказаўся малюнак цягніка, вымаўляе: чух-чух-чух і г.д. Астатнія дзеці адгадваюць, які прадмет так гучыць.

* **Верабейчыкі**

**Мэта:** аўтаматызаваць гук [ч] у складах; практыкаваць у гукаперайманні, інтанацыйнай выразнасці мовы.

**Матэрыял:** медальёны з выявай верабейчыкаў.

**Змест гульні**

Дзеці («верабейчыкі») сядзяць на стулах (у «гняздзечках») з заплюшчанымі вачамі – «спяць».

Выхавальнік. У гняздзечках верабейчыкі жывуць,

Рана-раненька ўстаюць.

Дзеці адкрываюць вочкі і спяваюць:

– Чырык-чык-чык,

Чырык-чык-чык!

Выхавальнік (дагаворвае). Весела спяваюць.

Пасля апошніх слоў дзеці бегаюць па пакоі (пляцоўцы). На словы выхавальніка «У гняздзечкі паляцелі!» дзеці вяртаюцца на сваё месца.

* **Прагны кот**

**Мэта:** вучыць дыферэнцыраваць гукі [ж]–[ш] пры вымаўленні. Развіваць спрытнасць, хуткасць рэакцыі.

**Матэрыял:** шапачка маска ката.

**Змест гульні**

З дапамогай лічылкі выбіраецца вядучы – «кот», астатнія дзеці – «мышкі». «Кот» сядае ў куточак і вымўляе: «Я страшэнна прагны кот, усіх мышэй лаўлю – і ў рот!»

«Мышкі» праходзяць міма «ката» і спалохана шэпчуць: «Цішэй, цішэй, кот усё бліжэй, бліжэй». Дзеці двойчы вымаўляюць гэтыя словы.

Пасля апошніх слоў «кот» пачынае лавіць «мышэй». Той хто папаўся, становіцца «катом». Гульня працягваецца.

* **Вароны**

**Мэта:** аўтаматызаваць гук [р] у словах, фразах.

**Матэрыял:** медальёны з выявай вароны, сабакі; елачка.

**Змест гульні**

Выхавальнік дзеліць дзяцей на дзве групы: «Вароны» і «Сабакі». «Вароны» становяцца ў круг вакол елачкі.

Дзеці («сабакі») сядзяць на стулах (у «будках») з заплюшчанымі вачамі – «спяць».

Выхавальнік. Як пад елачкай зялёнай скачуць, каркаюць вароны.

«Вароны». Кар-кар-кар…

Выхавальнік. Яны з-за коркі паспрачаліся, на ўсю глотку раскрычаліся.

«Вароны». Кар-кар-кар…

Выхавальнік. Вось сабакі прыбягаюць і вароны адлятаюць.

Са стулаў выбягаюць «сабакі», вымаўляюць: «р-р-р…», бягуць за «варонамі», якія «ляцяць» у сваё гняздо.

Гульня працягваецца, пакуль на застанецца 2-3 «вароны».

Затым дзеці мяняюцца ролямі.

* **Жабяняткі**

**Мэта:** практыкаваць у вымаўленні гуку [к] у спалучэнні з наступным зычным (ква); вучыць выконваць дзеянні па сігнале вядучага.

**Матэрыял:** медальёны з выявай жабянят.

**Змест гульні**

На падлозе шнурком вылажаны круг, у крузе – абручы-«купіны». За кожнай «купінай» сядзіцьжабяня. «Купін» менш на адну за колькасць дзяцей.

Выхавацель. Вось жабяняткі па дарожцы

Скачуць, выцягнуўшы ножкі.

Ква-ква-ква,

Скачуць, выцягнуўшы ножкі. (Жабяняты скачуць вакол «купін» і квакаюць.)

Выхавацель. Вось з вадзіцы на купіну выскачылі жабяняткі ды за мошкамі прыг-скок.

Пасля гэтых слоў «жабяняткі» хаваюцца за «купіны».

Гульня паўтараецца некалькі разоў.

**Гульні на фарміраванне граматычнага ладу мовы**

* **Хто што робіць?**

**Мэта:** практыкаваць у словаўтварэнні; знаёміць з назвамі і асаблівасцямі прафесій; развіваць уменне адказваць на пытанні.

**Матэрыял:** карцінкі з выявамі людзей канкрэтнай прафесіі: мастака, повара, урача, швачкі, прадаўца.

**Змест гульні**

Выхавальнік прапаноўвае разгледзець карцінку, назваць прафесію і занятак яе прадстаўнікоў.

– Што робіць повар (мастак, урач, швачка, прадавец)?

Мастак – малюе, повар – варыць, урач – лечыць, швачка – шые, прадавец – прадае.

Для актывізацыі увагі, моўнай дзейнасці можна ўвесці «ўзнагароды».

* **Хто што ўмее рабіць?**

**Мэта:** вучыць называць дзеясловы, якія абазначаюць характэрныя дзеянні жывёл.

**Матэрыял:** карцінкі з выявамі жывёл: кошка, сабака, лягушка, качка, певень.

**Змест гульні**

Дзеці сядзяць групамі па 3-4 чалавекі. На сталах карцінкі.

Адзін за адным дзеці паднімаюць карцінку, называюць яе і дзеянні, якія можа выконваць жывая істота.

Лягушка – квакае, прыгае.

Кошка – мяўкае, ловіць мышэй.

Сабака – брэша, грызе косці, вартуе дом, бегае.

Качка – кракае, плавае, ходзіць.

Певень – кукарэкае, б’ецца.

* **Хто ў каго?**

**Мэта:** вучыць суадносіць назвы жывёл і іх дзіцянят у адзіночным і множным ліках.

**Матэрыял:** карцінкі з выявамі жывёл з дзіцянятамі: курыца з куранятамі, кошка з кацянятамі, сабака са шчанятамі, карова з цялём.

**Змест гульні**

Выхавальнік прапнуе дзецям разгледзець карцінкі і назваць жывёл і іх дзіцянят.

– Якая курыца (кураняты)? (Дзеці апісваюць курыцу і куранят.)

Выхавальнік пачыные, дзеці дагаворваюць:

У курыцы – … (кураня).

У кошкі – … (кацяня).

У сабакі – … (шчаня).

У каровы – … (цяля).

* **Хованкі**

**Мэта:** практыкаваць у правільным выкарыстанні прыназоўнікаў у, над, за, на, пад, каля.

**Матэрыял:** фланэлеграф, фігуркі мышкі, вожыка, лісы, сарокі.

**Змест гульні**

Пасля прапановы пагуляць выхавальнік расказвае і паступова выстаўляе на фланэлеграфе контуры лясных жыхароў:

– Аднойчы ў лесе паспрачаліся воўк з мядзведзем. Ды так разышліся, што напалохалі ўсіх жыхароў лесу. Зверы пахаваліся хто куды. Напалохаўшыся, мышка схавалася ў нару, вожык – за куст, сарока – на дрэве…

– Дзе схавалася сарока? ліса? мышка? Дзе вожык?

Дзеці дапаўняюць свае адказы выстаўленнем фігур персанажаў на фланэлеграфе. Выхавальнік звяртае ўвагу на памылкі ў адказах дзяцей і прапануе самім выправіць іх.

* **Куды што пакладзём?**

**Мэта:** практыкаваць дзяцей у правільным словаўтварэнні; актывізаваць слоўнікавы запас.

**Матэрыял:** мяч, карцінкі з выявамі прадуктаў і посуду.

**Змест гульні**

Выхавальнік. Алеся прыйшла з магазіна і раскладвае прадукты. Давайце дапаможам дзяўчынцы. Хлеб мы пакладзём … (Кідае мяч аднаму з дзяцей, і той дагаворвае: «У хлебніцу».)

– Алеся купіла цукар і пакладзе яго ў … (цукарніцу).

– Алеся купіла масла і пакладзе яго ў … (масленіцу.)

– Алеся купіла цукеркі і пакладзе іх ў … (цукерніцу).

– Алеся купіла сухары і пакладзе іх ў … (сухарніцу.)

– Алеся купіла селядзец і пакладзе яго ў … (селядзечніцу).

– Алеся купіла соль і пакладзе яе ў … (сальніцу.)

У выпадку не правільных адказаў выхавальнік кідае мяч другому дзіцяці.

Выкарыстоўваючы карцінкі, дзеці могуць падбіраць пары прадметаў як індывідуальна, так і ў парах.

* **Знайдзі гаспадара**

**Мэта:** вучыць выкарыстоўваць у актыўнай мове прыналежныя прыметнікі (татаў гадзіннік, матуліна сумка, братаў матацыкл, бабуліны акуляры, дзядулеў пінжак); развіваць уменне разважаць.

**Матэрыял:** сюжэтная карцінка з выявай сям’і, прадметныя карцінкі (гадзіннік, сумка, матацыкл, акуляры, адзенне).

**Змест гульні**

Дзецям прапануецца разгледзець сюжэтную карцінку «Сям’я» і расказаць пра яе змест. Пасля гутаркі яны вібіраюць з прадметных карцінак тую, якая можа належыць бабулі, матулі, тату, брату, назваць яе: татаў гадзіннік, матуліна сумка, братаў матацыкл, бабуліны акуляры, дзядулеў пінжак.

* **Чаго не стала?**

**Мэта:** практыкаваць ва ўжыванні назоўнікаў адзіночнага і множнага ліку ў родным склоне, правільна дапасоўваць прыметнікі да назоўнікаў.

**Матэрыял:** малюнкі розных прадметаў у адзіночным і множным ліку, прадметы,цацкі.

**Змест гульні**

Дзеці называюць прадметы, цацкі, малюнкі, які размешчаны на стале ў выхавальніка. Затым ён прапануе дзецям заплюшчыць вочы і апусціць галаву, а сам прымае адзін-два аднародныя прадметы (малюнкі).

– Чаго не стала? (Не стала бярозак (алоўкаў).

– Каго не стала? (Не стала мядзведзяў (дзяўчынак, людзей, куранят).

– Чаго не стала? (Не стала машынкі (мячыка, дудкі).

– Каго не стала? (Не стала дзяўчынкі (хлопчыка).

* **Чаго не хапае?**

**Мэта:** практыкаваць ва ўжыванні назваў адзення ў родным склоне; актывізаваць слоўнікавы запас.

**Матэрыял:** прадметныя малюнкі адзення.

**Змест гульні**

Выхавальнік прапнуе сюжэт: «На дварэ зіма, мароз. Дзяўчынка Алеся пачала збірацца на прагулку. Яна падрыхтавала надзець толькі шалік. Чаго ёй не хапае?»

– Алесі не хапае … (паліто).

– Алесі не хапае … (шапкі).

– Алесі не хапае … (калготак).

– Алесі не хапае … (рэйтузаў).

– Алесі не хапае … (світэра).

– Алесі не хапае … (ботаў).

– Алесі не хапае … (рукавічак).

У выпадку няправільных адказаў, выхавальнік папраўляе дзіця і просіць яго паўтарыць правільны адказ.

* **Скажы ласкава**

**Мэта:** практыкаваць дзяцей ва ўтварэнні слоў з памяншальна-ласкальнымі суфіксамі.

**Матэрыял**: мяч.

**Змест гульні**

Выхавацель называе слова, а той, каму ён кіне мяч, скажа ў адказ ласкавае слова.

Слоўны матэрял для гульні:

Спіна – спінка

Жывот – жывоцік

Вочы – вочкі

Шчокі – шчочкі

Рот – роцік (раток)

Зуб – зубок (зубік)

Нос – носік

Лоб – лобік

Вуха – вушка

Рука – ручка

Галава – галоўка

Нага – ножка

Палец – пальчык.

* **Адкажы хутка**

**Мэта:** практыкаваць у правільным дапасаванні прыметнікаў да назоўнікаў.

**Матэрыял:** мяч.

**Змест гульні**

Выхавацель кідае аднаму з дзяцей мяч і называе прыметнік, напрыклад «вялікі». Дзіця павінна хутка назваць назоўнік, напрыклад «стол», і кінуць мяч назад.

Варыянты прыметнікаў і назоўнікаў:

новая (сукенка)

прыгожая (кветка)

салодкая (цукерка)

кіслы (лімон).

**Гульні па развіцці звязнага маўлення**

* **Вы пытайцеся – мы адкажам**

**Мэта:** замацоўваць уменні задаваць пытанні і адказваць на іх; развіваць культуру маўлення.

**Матэрыял:** мячык, званочак.

**Змест гульні**

Дзеці падзяляюцца на дзе каманды, прыдумваюць ім назвы, напрыклад, «Бульбінкі» і «Каласок». Удзельнікі адной каманды задаюць пытанні (Куды ты хадзіў учора? Што ты любіш есці? Якія гульні любіш? Якую казку ты чытаеш? І да т.п.), члены другой – хутка адказваюць. Мячык дзеці перакідваюць адзін аднаму, задаюць пытанні і адказваюць на іх. Калі хто з дзяцей затрымліваецца з пытаннем або адказам ці паўтарае пытанне, выхавацель звоніць у званочак. Гэта азначае, што гулец павінен вярнуць мячык.

Варыянт: гульня праводзіцца ў коле (без падзелу на каманды). Тады ўсе дзеці павінны быць гатовымі задаваць пытанні і адказваць на іх. Можна выбраць вядучым дзіця, якое дало поўны і дакладны адказ на пытанне. Вядучы будзе задаваць пытанні астатнім дзецям.

Варыянт: гульня праводзіцца ў коле. Выхавальнік задае дзіцяці пытанне, кідаючы мяч, а дзіця ловяць мяч і адказвае на яго. Кожнае дзіця павінна быць гатовым адказваць на пытанне выхавальніка, які стаіць у сярэдзіне кола.

* **Адгадай, што мы задумалі**

**Мэта:** развіваць звязнае маўленне, мысленне, увагу, самастойнасць

**Змест гульні**

Вядучы выходзіць за дзверы. Дзеці загадваюць прадмет. Вярнуўшыся, вядучы выслухоўвае дзяцей і называе, што было загадана. Спачатку дзеці называюць асобныя прыметы прадмета. Калі ж вядучаму цяжка адгадаць, расказваюць пра яго асаблівасці.

* **Хто больш убачыць?**

**Мэта**: развіваць звязнае маўленне, увагу, кемлівасць.

**Матэрыял:** сюжэтны малюнак.

**Змест гульні**

Перад дзецьмі вывешаны малюнак. Вядучы пытае: «Што вы бачыце?». Дзеці па чарзе адказваюць. Кожны павінен быць уважлівым, слухаць таварыша і працягваць яго расказ, пры гэтым не паўтараць сказанае. Выйграе той, пасля каго ніхто нічога не можа сказаць. Выхавальнік падбірае малюнкіз такімі сюжэтамі, каб дзеці замацоўвалі веды, вызначаныя праграмай на пэўны адрэзак часу.

* **Лапатушкі**

**Мэта:** развіваць інтанацыйна правільнае дыялагічнае маўленне.

**Змест гульні**

Для гульні падбіраюцца скорагаворкі, якія вымаўляюцца з пытальнай і сцвярджальнай інтанацыямі ў форме размовы паміж двума дзецьмі:

– Пайшоў Сёма лавіць сома? – Пайшоў Сёма лавіць сома.

– Соня спіць спакойна дома? – Соня спіць спакойна дома.

Выкарыстоўваюцца і скорагаворкі, пабудаваныя на дыялогу:

– Ці маліну мылі вы? – Мылі, ды не мылілі.

– Ці лілі алей у рэдзьку, ці лілі? – Ты не цілілікай, Федзька, сам налі.

* **Знайдзі свайго таварыша**

**Мэта:** развіваць звязнае маўленне, увагу.

**Змест гульні**

Адзін з дзяцей выходзіць з пакоя, астатнія дагаворваюцца, пра каго будуць расказваць. Дзіця ўваходзіць у пакой і пытаецца: «Ці не бачылі вы майго таварыша?» Па апісанні адзення ён адгадвае імя таго, пра каго расказваюць.

* **Паштальён прыносіць пісьмы**

**Мэта:** развіваць звязнае маўленне, увагу.

**Матэрыял:** паштоўкі, на якіх адлюстраваны розныя поры года.

**Змест гульні**

Выбіраецца паштальён, які прыходзіць з сумкай і раздае дзецям паштоўкі. Дзеці не паказваюць іх адзін аднаму. Кожны расказвае, што адлюстравана на яго паштоўцы. Астатнія павінны здагадацца, якую пару года апісвае таварыш.

* **Прачытай пісьмо**

**Мэта:** развіваць звязнае маўленне, мысленне.

**Матэрыял:** прадметныя або сюжэтныя малюнкі.

**Змест гульні**

Кожнаму дзіцяці даецца канверт, у якім знаходзіцца разрэзаны на часткі малюнак. Трэба дастаць «пісьмо», акуратна скласці яго і «прачытаць»: апісаць прадмет або скласці 2-3 сказы па малюнку.

* **Адгадай па апісанню**

**Мэта:** развіваць звязнае маўленне, назіральнасць.

**Матэрыял:** прадметныя малюнкі: снегавікі, матылькі. Кожны з прадметаў мае аднолькавыя і розныя прыметы з астатнімі прыметамі групы.

**Змест гульні**

Выхавальнік паказвае малюнкі, напрыклад снегавікоў, і тлумачыць: «Перад вамі снегавікі. На першы погляд яны аднолькавыя. Але калі разгледзець іх уважліва, то можна заўважыць адрозненні. Зараз я буду вам расказваць пра аднаго з снегавікоў, а вы ўважліва слухайце і адкажаце на мае пытанні,а затым здагадаецеся, чый гэта снегавік?»

– Якога колеру вядро у снегавіка?

– Колькі гузікаў у снегавіка?

– Якога колеру нос у снегавіка?

– Што трымае снегавік у руцэ?

– Сумны ці вясёлы снегавік?

**Гульні на пашырэнне, удакладненне і актывізацыю слоўніка**

* **Пачастуем ляльку**

**Мэта:** актыўна распазнаваць новыя словы па тэме: «Посуд».

**Матэрыял:** прадметы посуду: талеркі, лыжкі, відэльцы, цукарніца і г.д.

**Змест гульні**

Выхавацель аб’яўляе дзецям, што лялькі Алеся і Оля збіраюцца сустракаць гасцей. Трэба дапамагчы ім расставіць посуд. Віця ставіць талерачкі, Таня раскладвае лыжкі і відэльцы, Дзіма ставіць цукарніцу і г.д. Дзеці па аднаму выконваюць зададзеныя дзеянні, знаходзячы названыя прадметы посуду, напрыклад, у буфеце.

* **Чым частуем гасцей?**

**Мэта:** узнаўляць словы з нагляднай падказкай па тэме: «Садавіна, агародніна».

**Матэрыял:** малюнкі з выявай садавіны, агародніны.

**Змест гульні**

Выхавацель называе некалькі відаў садавіны і агародніны і прапануе дзецям выбраць адзін адказ. Але трэба, каб дзеці не механічна адказвалі, а матэвавана выбіралі адказ, як у рэальнай жыццёвай сітуацыі. Кожны раз выхавацель паказвае адпаведныя малюнкі.

* **Што надзенем ляльцы на прагулку?**

**Мэта:** замацоўваць лексіку па тэмах: «Адзенне» і «Абутак».

**Матэрыял:** малюнкі з выявай адзення і абутку.

**Змест гульні**

Выхавацель паказвае некалькі відаў адзення і абутку і прапануе дзецям назваць іх. Затым дзіця выбірае той прадмет адзення ці абутку, які яму больш за ўсё спадабаўся і называе яго.

* **Хто што робіць?**

**Мэта:** актывізаваць і папоўніць слоўнікавы запас дзяцей назвамі прафесій. Вучыць суадносіць дзеянні чалавека з яго прафесіяй.

**Матэрыял:** карцінкі з выявамі людзей канкрэтнай прафесіі: мастака, повара, урача, швачкі, прадаўца.

**Змест гульні**

Выхавальнік звяртаецца да дзяцей: «Вы ведаеце, што кожны чалавек у час працы выконвае пэўнае дзеянне. Я буду называць прафесію, а вы мне адкажаце, што робіць чалавек гэтай прафесіі».

– Што робіць повар (мастак, урач, швачка, прадавец)?

Мастак – малюе, повар – варыць, урач – лечыць, швачка – шые, прадавец – прадае.

Для актывізацыі увагі, моўнай дзейнасці можна ўвесці «ўзнагароды».

* **Што змянілася?**

**Мэта:** выхоўваць увагу, кемлівасць; развіваць памяць, мову; актывізіраваць слоўнікавы запас.

**Матэрыял:** выявы герояў казкі «Калабок».

**Змест гульні**

На фланэлеграфе выхавацель размяшчае выявы герояў казкі. Дзеці называюць іх і запамінаюць парадак іх размяшчэння. Па сігналу выхавацеля: «Ноч» – дзеці заплюшчваюць вочы, «спяць». За гэты час выхавацель мяняе парадак размяшчэння відарысаў. Па сігналу: «Дзень» – дзеці расплюшчваюць вочы, уважліва глядзяць на фланэлеграф і называюць, якія там адбыліся змены.

* **Не памыліся**

**Мэта:** актывізіраваць слоўнікавы запас, лагічнае мысленне, увагу, кемлівасць; замацоўваць веды пра дзікіх і свойскіх жывёл.

**Матэрыял:** мяч.

**Змест гульні**

Дзеці стаяць у крузе, а выхавальнік – па сярэдзіне. Выхавальнік называе дзікую ці свойскую жывёліну, кідае мяч. Той, хто мяч злавіў, павінен сказаць, дзе яна жыве: у лесе ці побач з чалавекам, чым харчуецца.

* **Назаві адным словам**

**Мэта:** замацоўваць у мове дзяцей словы, што абазначаюць агульныя паняцці; актывізіраваць слоўнікавы запас; развіваць лагічнае мысленне, кемлівасць.

**Матэрыял:** карткі з выявамі прадметаў.

**Змест гульні**

Выхавацель выкладвае карткі з выявамі прадметаў. Дзеці разглядваюць іх, называюць намаляваныя прадметы. Затым выхавацель просіць назваць гэтыя прадметы адным словам. Наступныя заданні могуць быць такімі:

воўк, ліса, заяц… – дзікія жывёлы;

сабака, кот, каза… – свойскія жывёлы;

верабей, сарока, шпак… – птушкі;

курыца певень гусь… – свойскія птушкі;

елка, бяроза, рабіна… – дрэвы;

шалік, шапка, шуба… – адзенне;

муха, пчала, божая кароўка… – насякомыя;

шафа, стол, стул… – мэбля;

рамонак, дзьмухавец… – кветкі.

* **Каго не стала?**

**Мэта:** выхаванне увагі, кемлівасці, развіццё памяці, актывізацыя слоўніка.

**Матэрыял:** выявы герояў казак: «Коцік, пеўнік і лісіца», «Калабок» і «Зайкава хатка».

**Змест гульні**

На фланэлеграфе выхавацель размяшчае выявы герояў казкі. Дзеці называюць іх і запамінаюць. Па сігналу выхавацеля дзеці заплюшчваюць вочы, а выхавацель убірае з фланэлеграфа якую-небудзь карцінку. Дзеці расплюшчваюць вочы і адгадваюць. Каго не стала з казачных герояў. Гульню можна паўтарыць некалькі разоў, хаваючы кожны раз іншых герояў казкі.

* **Хто ўвойдзе, няхай возьме**

**Мэта:** замацоўваць веды пра матэрыял, з якога зроблены прадмет; актывізіраваць слоўнікавы запас; развіваць уважлівасць, кемлівасць.

**Матэрыял:** прадметы, зроблены з дрэва, пластмасы,гумы.

**Змест гульні**

Дзецям прануюць адшукаць у пакоі для гульні прадметы, зробленыя з дрэва, пластмасы, гумы.

Яны шукаюць прадмет, называюць яго, паведамляюць, з якога матэрыялу ён зроблены.

* **Раскладзі па велічыні**

**Мэта:** актывізіраваць слоўнікавы запас; выпрацоўваць уменне параўноўваць прадметы па велічыні на вока або шляхам накладвання; развіваць увагу.

**Матэрыял:** фіругкі герояў казкі «Муха-пяюха».

**Змест гульні**

Дзеці разлядваюць плоскасныя фігуркі герояў казкі, параўноўваюць іх і раскладваюць па велічыні ў радок: хто за каго большы.

Напрыклад: воўк, заяц, вавёрка, жабка, мышка, муха. Затым дзеці расказваюць, чаму яны так размясцілі гарояў казкі.

* **Прыдумай слоўца або адкажы: «Які?..»**

**Мэта:** абагачаць слоўнікавы запас прыметнікамі; развіваць кемлівасць, мысленне, мову.

**Матэрыял:** прадметныя карцінкі.

**Змест гульні**

Выхавацель паказвае дзецям прадметную карцінку, просіць назваць яе і падабраць словы, якія дапамогуць адказаць на пытанне: «Які гэта прадмет?»

Напрыклад:

– Ліса якая? (Хітрая, рыжая…).

– Мядзведзь які? (Касалапы, вялікі…).

– Заяц які? (Малы, даўгавухі…).