
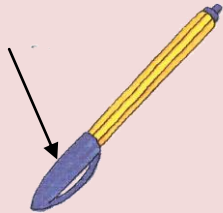



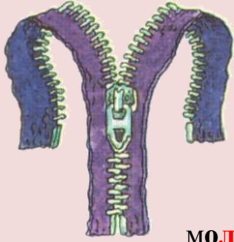




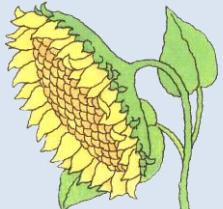

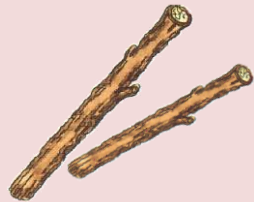
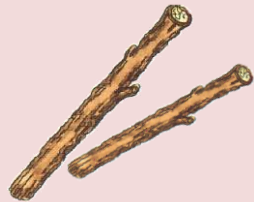
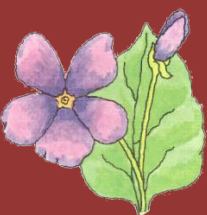

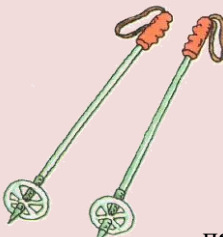

 <p>колпачок</p>	 <p>копилка</p>	 <p>колпачок</p>	 <p>солдат</p>
 <p>футболка</p>	<p>Замени последний звук в словах на звук Л</p> <p>баК - ... (<i>бал</i>) гоД - ... (<i>гол</i>) поТ - ... (<i>пол</i>) укоР - ... (<i>укол</i>) меЧ - ... (<i>мел</i>) воР - ... (<i>вол</i>) стоН - ... (<i>стол</i>) стуК - ... (<i>стул</i>)</p>		 <p>иголка</p>
 <p>молния</p>	<p>Игра «Парные слова»</p> <p>Игроки ставят свои фишки на «фиалку», поочередно бросают игральный кубик и, в соответствии с его указаниями, передвигаются на определенное количество клеточек, четко произнося каждое слово. Фишка, остановившаяся на розовом квадрате, переносится на квадрат с парным словом:</p>		 <p>дятел</p>
 <p>белка</p>	<p>с «молнии» грозовой на застежку - «молнию» или наоборот;</p> <p>с «колпачка» шариковой ручки на «колпачок» клоуна или наоборот;</p> <p>с еловой «иголки» на «иголку» швейную или наоборот;</p> <p>с лыжных «палок» на «палки» - ветки или наоборот.</p>		 <p>иголка</p>
 <p>молния</p>	<p>Побеждает игрок, фишка которого первой остановится на «фиалке». Если же фишка пройдет мимо призовой «фиалки», она заходит на следующий «круг».</p>		 <p>подсолнух</p>
 <p>галстук</p>	 <p>палки</p>		 <p>палки</p>
 <p>фиалка</p>	 <p>стул</p>	 <p>палка</p>	 <p>стол</p>

Хитрые загадки:

Ловко по веточкам ёлки
Скачут пушистые ... волки?

(не волки, а белки)

В Новый год и стар и мал
Наряжает ... самосвал?

(не самосвал, а ёлку)


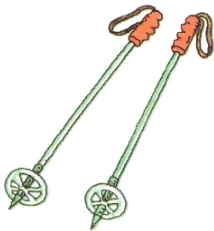
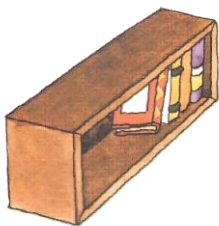





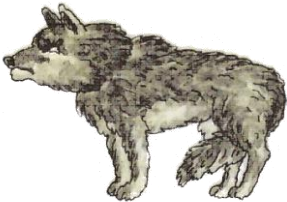
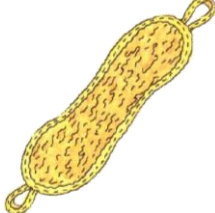


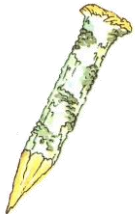
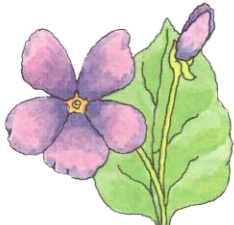


В армии покой страны
Охраняют ... колдуны?

(не колдуны, а солдаты)

Я к директору пришел
В кабинет и сел на... стол?

(не на стол, а на стул)

«Прочитай» рифмовку по картинкам:

			
ёлка	палки	полка	вилка
			
дятел	стул	колпак	копилка
			
волк	мочалка	белка	стол
			
кол	фиалка	галстук	пол

Викторина «Навигатор»

Быстро и четко отвечай на вопросы типа:

- Что между полкой и белкой? – ... (между полкой и белкой колпак)

Что над белкой? Что под вилкой? Что слева от галстука? Что выше стула?

Что в правом верхнем углу? Что в нижнем ряду? Что в третьем столбике?

О чем и о ком можно сказать «мой» («моя», «моё», «мои»)? Назови всё деревянное.

Не глядя на картинки, назови всё, что запомнилось.

Правдивое Эхо

Защитники леса поймали браконьера. Тот со страху начал врать, изворачиваться. Помоги Лесному Эхо рассказать всю правду, а для этого как эхо трижды повтори последние слова браконьера:

- Цветов я ваших не топтал ... (*топтал, топтал, топтал*)
- Кустов я ваших не ломал ... (*ломал, ломал, ломал*)
- Я и деревьев не пилил ... (*пилил, пилил, пилил*)
- На землю сосен не валил ... (*валил, валил, валил*)
- И редких птиц я не пугал ... (*пугал, пугал, пугал*)
- Камнями в зайцев не кидал ... (*кидал, кидал, кидал*)
- Лисиц в капканы не ловил ... (*ловил, ловил, ловил*)
- Я даже мошек не давил ... (*давил, давил, давил*)
- Да, я здесь вовсе не гулял ... (*гулял, гулял, гулял*)
- Что лес нельзя губить не знал ... (*знал, знал, знал*)

Расскажи о том, как ты относишься к природе.

Повтори цепочку слов и найди лишнее слово:

Дятел, белка, сокол.

Футболка, футбол, баскетбол

Осёл, козёл, шакал.

Салфетка, вилка, бокал.

Стул, стол, шкатулка.

Колдун, солдат, волшебник.

Найди ответы на картинках:

Что клоун носит на голове? - ... (*колпак*)

Кто скачет по деревьям? - ... (*белка*)

Что в Новый год украшают игрушками? - ... (*ёлку*)

Чем мы моемся в бане? - ... (*мочалкой*)

Чем мы едим макароны? - ... (*вилкой*)

На чем растут зеленые иголки? - ... (*на ёлке*)

Что мы режем ее на кусочки и едим? - ... (*колбасу*)

Кто в дупле грызет орешки? - ... (*белка*)

Игра – смешилка «Веселый кубик»:

Сначала взрослый читает вопрос, например: «*Чем мы моемся в бане?*», затем ребенок бросает игральный кубик и соотносит его показания с номером картинки, предположим, выпадет «4», и ребенок расшифрует «ответ» Веселого кубика так:

- *В бане мы моемся вилкой.*

Одни и те же вопросы можно задавать несколько раз, так как «ответы» кубика каждый раз будут новыми.



Игра «Сыщики»:

Взрослый называет любой предмет, изображенный на картинке, например: «**Кол**». Ребенок должен найти и **четко назвать** большой «**кол**» и маленький: «**колышек**». Таким же образом разыгрываются еще 13 пар предметов. Затем игроки меняются ролями. **Важно**, чтобы игроки не говорили: «Вот», указывая пальцем на изображение предмета, а **четко называли** найденные картинки: *белка – белочка, вилка – вилочка, ёлка – ёлочка, подсолнух – подсолнушек, иголка – иголочка, волк – волчок (волчонок), солдат – солдатик, полка – полочка, футболка – футболочка, галстук – галстучек, ползунки – ползуночки, колпак – колпачок, фиалка – фиалочка.*



















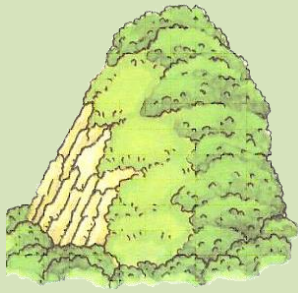
Скажи наоборот:

Потерял - ... (*нашел*)Растолстел - ... (*похудел*)Продал - ... (*купил*)Забыл - ... (*вспомнил*)Выздоровел - ... (*заболел*)Надел - ... (*снял*)Вымочил - ... (*высушил*)Постарел - ... (*помолодел*)Дал - ... (*взял*)

Исправь предложения, переставив в них слова:

Осёл каталась на Даниле - ... (*Данил катался на осле*)Михаил своими иголками колол ёлку - ... (*Ёлка своими иголками колола Михаила*)Данил постелил стол на салфетку - ... (*Данил постелил салфетку на стол*)Пол вымыл Михаила - ... (*Михаил вымыл пол*)Данил положил холодильник в колбасу - ... (*Данил положил колбасу в холодильник*)На балконе фиалка полила Михаила - ... (*Михаил полил фиалку на балконе*)

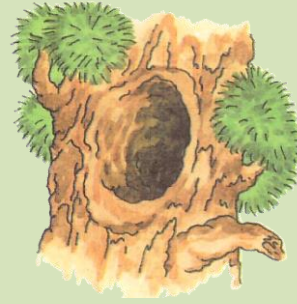
				
	<p>Игра «Гончики»</p> <p>Игроки ставят свои «машины» (пуговицы разного цвета) на голубой квадрат. Первый «гонщик», вступая в состязание, передвигает свою «машину» по игровой дорожке, максимально четко и быстро называя все картинки: <i>«Ланка на палке, палка на ланке...»</i> Каждый раз пересекая голубой квадрат, он зарабатывает 1 очко. Допустив «аварию», то есть оговорку или нечеткость произношения звука Л, «гонщик» останавливается на «месте аварии», и в игру вступает следующий участник. Когда закончить соревнование игроки решают сами. Победитель определяется по количеству набранных очков.</p>			
				
				
				



На вершину горы ...
1. вбежал 2. влетел



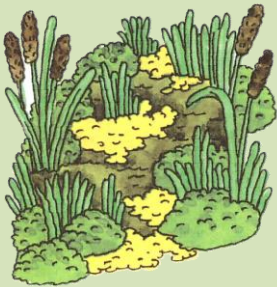
К ёлке ... 1. подбежал
2. подлетел



По пути к белке
1. забежал 2. залетел



От ёлки в сторону ...
1. отбежал 2. отлетел



Вокруг болота ...
1. обежал 2. облетел

Игра-сказка «Кот, Дрозд и Петух»

Услышав крик Петуха: «Несёт меня Лиса за синие леса...», Кот и Дрозд наперегонки спешат на помощь. Кто из них вернет Петушка домой?

Два игрока ставят свои фишки, изображающие Кота и Дрозда на картинку «дом». Затем они поочередно бросают игральный кубик и в соответствии с его указаниями делают своей фишкой определенное количество шагов по игровой дорожке, двигаясь по часовой стрелке. В процессе игры взрослый читает начало каждой фразы и за своего персонажа, и за персонажа ребенка, а ребенок подбирает нужное слово-действие. Например, если на игральном кубике «Кота» выпадает «2», фрагмент сказки может получиться таким:

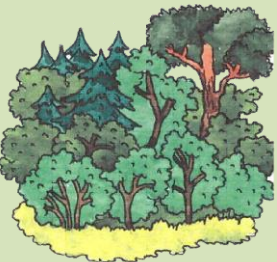
Взрослый: **Ребенок:**

Кот вокруг болота... обежал
и на гору ... вбежал

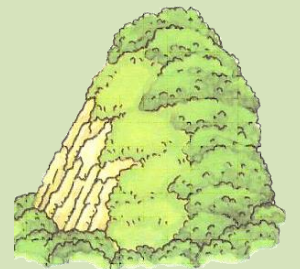
Лиса не раз похищала Петуха, значит, игру можно продолжить, поменявшись ролями.



И назад к болоту ...
1. побежал 2. полетел



В тёмный лес...
1. побежал 2. полетел



С горы вниз ...
1. сбежал 2. слетел



Из ворот ...
1. выбежал 2. вылетел



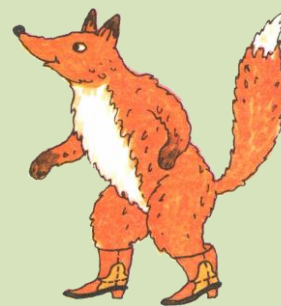
В лисью нору ...
1. вбежал 2. влетел



До дома ...
1. добежал 2. долетел



Из лесу...
1. выбежал 2. вылетел



От злой Лисы ...
1. убежал 2. улетел



Схватив Петушка, из норы ...
1. выбежал 2. вылетел

Что и чем делал мастер:

Пилой - ... (пилил)

Иголкой - ... (шила)

Спицами - ... (вязал)

Ручкой - ... (писал)

Молотком - ... (забивал)

Лейкой - ... (поливал)

Щеткой - ... (чистил)

Метлой - ... (подметал)

Лопатой - ... (копал)

Косой - ... (косил)

Вилкой - ... (ел)

Мылом - ... (мыл)

Подбери словосочетания по картинкам:

Книжная - ... (полка)

Цветущая - ... (фиалка)

Банная - ... (мочалка)

Литровая - ... (бутылка)

Швейная - ... (иголка)

Рыжая - ... (белка)

Новогодняя - ... (ёлка)

Полосатая - ... (пчёлка)











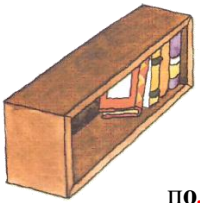



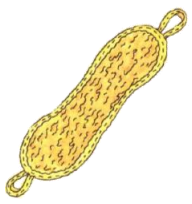
Остроклювая - ... (галка)

Выстиранная - ... (футболка)

Глиняная - ... (копилка)

Расчёсанная - ... (чёлка)

А теперь, не глядя в таблицу, вспомни слова по признакам: Рыжая - ... (белка) и т.д.

 копи́лка	 фиа́лка	 пчѐлка	 футбо́лка	 белка
 га́лка	 ви́лка	 ѐлка	 метѐлка	 иго́лка
 по́лка	 чѐлка	 буты́лка	 пи́лка	 моча́лка

Игра «Буриме»

Водящий задает рифму, т.е. четко произносит: «Алка – алка – алка» и участники игры с помощью картинок составляют чистоговорки типа: *Алка – алка – алка у меня фиалка.*

Алка – алка – алка у меня мочалка. Алка – алка – алка у меня есть галка.

Так же обыгрываются рифмы: «Олка и «ёлка», «Элка» и «елка», «Илка» и «ылка».

Затем игроки придумывают двустихья с рифмующимися словами, например:

Принеси иголку – почини ... (футболку). Подарили волку новую ... (метёлку)
Полную копилку мы распилим ... (пилкой). До чего же жалко нам срывать ... (фиалку)
Шишки мелко-мелко разгрызает ... (белка)

За каждую придуманную чистоговорку присуждается 1 балл, за двустихье – 3 балла.

Игрок, набравший наибольшее количество баллов получает почетное звание «Поэта»

