

КАРТОТЕКА СЛОВЕСНЫХ ЛОГОПЕДИЧЕСКИХ ИГР

по правилам дорожного движения

Старший дошкольный возраст

Игровое упражнение «Закончи предложение»



Цель: развивать речевой слух; обучать составлению предложений с противительным союзом *а*.

Материал: мячик.

Игровые действия. Закончить предложение, начиная со слов *а потом*.

Ход игры.

Педагог катит мячик по столу и называет первую часть предложения. Ребёнок заканчивает предложение, начиная со слов *а потом*, и возвращает мяч.

Педагог: "Сначала надо дождаться зелёного света на светофоре..."

1-ый ребёнок: "...а потом переходить улицу".

Педагог: "Нужно посмотреть налево..."

2-ой ребёнок: "...а потом начинать переход".

Педагог: "Следует взять взрослого за руку..."

3-й ребёнок: "...а потом переходить улицу".

Педагог: "Нужно дождаться полной остановки транспорта..."

4-й ребёнок: "...а потом начинать переход".

Игровое упражнение «Продолжи предложение»

Цель: развивать логическое мышление и связную речь (закрепить умение составлять предложения с подчинительным союзом *потому что*).

Игровые действия. Закончить предложение.

Ход игры.

Педагог называет первую часть предложения, а ребёнок заканчивает его.

- На перекрёстке случилась авария, потому что...
- Машина буксовала и не могла тронуться с места, потому что...
- На остановке собралось много народу, потому что...
- Водитель затормозил у пешеходного перехода, потому что...
- У светофора все машины затормозили, потому что...
- Инспектор дорожного движения остановил машину, потому что...
- Дети долго не могли перейти дорогу, потому что...
- Водитель сигналил мальчику, потому что...



Игра «Семейка слов»

Цель: закрепить умение образовывать однокоренные слова.

Материал: мячик.

Игровые действия. Образовать однокоренные слова сначала к слову *дорога*, а затем к слову *машина*.

Ход игры.

Педагог приглашает детей на ковёр и берёт в руки мяч:

"Давайте поиграем в мяч и образуем слова одной семейки к слову *дорога*. Как можно назвать маленькую дорогу? (*Дорожка*). Как можно ласково назвать дорогу? (*Дороженька*). Как называют растение, которое растёт рядом с дорогой? (*Подорожник*). А как называют движение по дороге? Какое оно? (*Дорожное*). Хорошо! Вы выбрали много слов из одной семейки. А теперь, давайте, соберём другую семейку слов к слову *машина*. Как можно назвать маленькую машину? (*Машинка*). А очень большую машинку? (*Машиныца*). А как назвать человека, который водит поезд? (*Машинист*). А как называется масло для двигателя машины? (*Машинное масло*). Молодцы, всё правильно. Все слова, которые вы сейчас произносили, образованы от слова *машина*".



Игровое упражнение «Подбери действие»

Цель: активизировать глагольный словарь по теме «Правила дорожного движения»

Материал (по необходимости): сюжетные картинки по теме

Игровые действия. Подобрать к существительному как можно больше глаголов.

Ход игры.

Педагог: "Ребята, сейчас мы поиграем со словами. Я назову слово, а вы подберёте к нему как можно больше слов-действий; ответите на вопрос "что делает?". Машина что делает? (*Едет, сигналист, тормозит, мчится, останавливается*). Шофёр что делает? Светофор что делает? Регулировщик что делает? Пешеход что делает?"

Дети подбирают слова-действия и получают фишку за каждый правильный ответ.

В конце игры дети подсчитывают свои фишки и называют победителя.



Игровое упражнение «Туристы»

Цель. Развитие лексико-грамматического строя речи. Усвоение творительного падежа множественного числа существительных.

Ход игры.

Педагог: Путешественники или туристы пользуются разными видами транспорта. Так как туристов много, то и транспортных средств тоже много. Сейчас я буду называть одно транспортное средство, а вы должны назвать, на каких транспортных средствах передвигаются туристы.

Например: Я скажу – турист поедет на велосипеде, а вы должны сказать – *а туристы поедут на велосипедах*.

Примечание: Дети должны выделять окончания в словах-ответах.

Машина, поезд, самолет, пароход, мотоцикл, автобус, аэробус, луноход, вездеход, джип, сани, ракета, теплоход, электричка, автомобиль и т.д.



Игровое упражнение «Весёлое путешествие»

Цель: активизировать употребление приставочных глаголов.

Материал: сюжетная картинка (смотреть приложение 1).

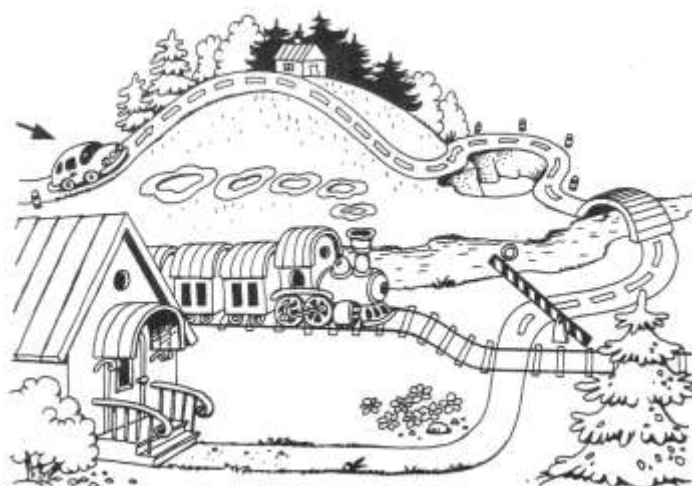
Игровые действия. Составить рассказ по сюжетной картинке.

Ход игры.

Игра проводится несколько раз.

В первый раз взрослый зачитывает текст маршрута, делая короткую паузу после каждого глагола, а ребёнок показывает маршрут на картинке. Педагог: "Веди указательным пальцем по дороге так, как должна ехать машина. Будь внимательным шофёром - проведи машину точно по её маршруту. Начинаем наше путешествие. Машина *ехала, ехала*, до горы *доехала*; в гору *въехала*, с горы *съехала*, дальше *поехала*. Яму *объехала*, до речки *доехала*; по мосту *проехала*, рельсы *переехала* и домой *приехала*".

В следующий раз взрослый молчит, а ребёнок и "ведёт" машину, и комментирует её передвижение: "А теперь сам расскажи, какой у машины был маршрут". Затем можно предложить ребёнку совершить путешествие в обратном направлении.



Игровое упражнение «Путешествие Вани»

Цель: закрепить умение образовывать приставочные глаголы движения.

Игровые действия. Дополнить рассказ взрослого нужными словами.

Ход игры.

Педагог: "Ребята, Ваня летом собрался отдохнуть на море. Давайте поможем ему доехать.

Из дома Ваня (что сделал?)... *(вышел)*, речку по мостику он (что сделал?)... *(перешёл)* и дальше... *(пошёл)*. Ваня к дороге ... *(подошёл)*, на машину сел и ... *(поехал)*. Машина ехала и на горку ... *(въехала)*, потом она с горки ... *(съехала)*, кочку ...*(переехала)*. По пути встретилось озеро и машина её ... *(объехала)*. Наконец на железнодорожный вокзал ... *(приехала)*. Ваня на поезд сел и ... *(поехал)*. Вскоре в другой город... *(приехал)*, из поезда ...*(вышел)*, остановку нашёл и к ней ...*(подошёл)*. Сел на автобус и к пляжу ...*(приехал)* и стал отдыхать".



Игровое упражнение «Скажи наоборот»

Цель. Усвоение глаголов с разными приставками. Развитие ловкости, координации движений.

Игровые действия. Подбор антонимов.

Материал. Мяч.

Ход игры.

Игра с мячом. Дети становятся в круг, педагог в центре. Педагог бросает мяч ребёнку и произносит глагол, ребёнок должен назвать слово-антоним и вернуть мяч.

*Подъехал – отъехал, въехал – съехал, заехал – выехал,
укатил – прикатил, уехал – приехал, подошёл – отошёл, пришёл – ушёл,
зашёл - вышел и т.д.*

Игровое упражнение «Назови картинку»

Цель: закрепить умение понимать приставочные глаголы; активизировать их употребление в речи.

Материал: сюжетные картинки.

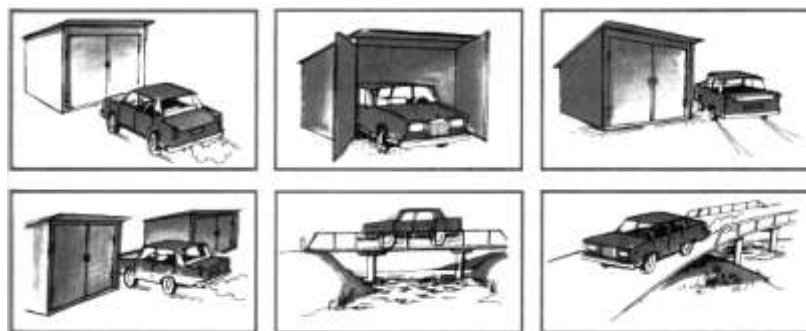
Игровые действия. Назвать то, что видишь на картинке полным предложением.

Ход игры.

Педагог показывает детям картинки и говорит: "Ребята, внимательно рассмотрите картинки. На первой из них машина подъезжает к гаражу, на второй выезжает из гаража, на третьей - объезжает гараж, на четвёртой - проезжает между двумя гаражами, на пятой - переезжает через мост, на шестой - съезжает с моста. А теперь ответите на вопросы:

- На какой по счёту картинке мы видим машину, которая выезжает? *(На второй картинке машина выезжает из гаража).*

- На какой по счёту картинке мы видим машину, которая подъезжает? (*Ответы детей*).
- На какой по счёту картинке мы видим машину, которая проезжает?
- На какой по счёту картинке мы видим машину, которая переезжает?
- На какой по счёту картинке мы видим машину, которая объезжает?
- На какой по счёту картинке мы видим машину, которая съезжает?
- А теперь вспомните и назовите слова-действия, которые образованы от слова *ехать*. (*Ответы детей*)".



Игра «Весёлые гонки»

Цель: активизировать употребление глаголов с приставками, простых предлогов.

Материал: игровое поле и модели машинок.

Игровые действия. Прокомментировать свои действия.

Ход игры.

Педагог предлагает детям сесть на ковёр и кладёт перед ними игровое поле - большой круг, на котором изображена трасса, раздаёт детям по одной модели легковых машин разных цветов. После чего педагог говорит: "А теперь вы будете двигать свои машинки по игровому полю и рассказывать, что они делают. Старайтесь не повторяться. Пусть ваши машины совершают совсем разные действия, двигаются по разному маршруту".

Дети выполняют действия и комментируют их: "Моя красная машина выехала из гаража и поехала по улице. Моя синяя машина поехала по улице и подъехала к магазину. Моя зелёная машина подъехала к мосту, въехала на мост, проехала по мосту, съехала с моста. Моя жёлтая машина объехала вокруг дома, переехала через улицу и заехала в гараж".

Педагог говорит после всех ответов детей: "Какие похожие слова прозвучали в ваших ответах? (*Выехала, поехала, въехала, съехала, объехала, заехала, переехала*). Все эти слова образованы от слова *ехать*".

Примечание. Если дети затрудняются, педагог может задавать наводящие вопросы.



Игровое упражнение «Подбери маленькое слово»

Цель: активизировать употребление простых предлогов.

Игровые действия. Подобрать нужный предлог.

Ход игры.

Педагог предлагает детям соединить слова в предложении маленьким словом (предлогом):

- Автобус подъехал ... остановке. (*к*)
- Пешеход идёт ... дороге. (*по*)
- Машина отъехала гаража. (*от*)
- Автобус переезжает мост. (*через*)
- Машина остановилась ... гаража. (*у*)
- Мотоцикл съезжает ... моста. (*с*)
- Регулировщик стоит ... перекрёстке. (*на*)



Игровое упражнение «Из чего, какой?»

Цель: закрепить умение образовывать и употреблять относительные прилагательные.

Игровые действия. Ответить на вопросы педагога.

Ход игры.

Педагог предлагает детям послушать и закончить предложения:

- Колесо из резины. Оно (какое?) ... (*резиновое*).
- Дверца машины из металла. Она (какая?) ... (*металлическая*).
- Руль автобуса из пластмассы. Он (какой?) ... (*пластмассовый*).
- Сиденье, обшито кожей. Оно (какое?) ... (*кожаное*).
- Жезл из резины. Он (какой?) ... (*резиновый*).
- Остановка из железа. Она (какая?) ... (*железная*).
- Свисток из пластмассы. Он (какой?) ... (*пластмассовый*)



Подвижная игра «Машины»

Цель: совершенствовать умение координировать речь с движениями; развивать творческое воображение.

Игровые действия. Повторить движения и текст стихотворения за педагогом.

Ход игры.

Педагог предлагает детям пройти на ковёр, встать в круг и выполнить упражнение.

- | | |
|--|--|
| 1. На улице нашей
Машины, машины.
Машины малютки,
Машины большие. | 1. Дети двигаются из одного конца
группы в другой, держа в руках
воображаемый руль. |
| 2. Спешат грузовые,
Фырчат легковые.
Торопятся, мчатся,
Как будто живые. | 2. Делают разворот, двигаются
в противоположную сторону. |
| 3. - Эй, машины, полный ход,
Я - примерный пешеход:
Торопиться не люблю,
Вам дорогу уступлю.
Я. Тайц | 3. Когда все "машины проехали",
один из детей - пешеход -
переходит улицу и произносит
эти слова. |

Пальчиковая гимнастика «Гонки»

Цель: развивать мелкую моторику, тактильную чувствительность, закрепить умение координировать речь с движением.

Материал: маленькие модели машинок на каждого ребёнка.

Игровые действия. Повторить движения и текст стихотворения за педагогом.

Ход игры.

Педагог приглашает детей пройти на коврик, предлагает им встать в круг, раздаёт маленькие модели машинок и говорит: "Ребята, давайте превратимся в шофёров гоночных автомобилей. Выполним упражнение "Гонки""

- | | |
|--|---|
| 1. Раз, два, три, четыре, пять. | 1. Возят машинку по каждому
пальчику вперёд и назад, начиная с
большого пальца. |
| 2. Можно гонки начинать. | 2. Теперь то же самое, но
начиная с безымянного пальца. |
| 3. По кругу, по кругу.
Вперёд и назад, | 3. Теперь - по кругу в одну и
другую сторону. |
| 4. Но пальцы машинку мою
тормозят. | 4. Вновь катают машинку по
пальчикам, которые слегка согнуты. |
| 5. Закрылись.
Машинка стоит в гараже. | 5. Сжимают кулак. |
| 6. И фары погасли, не светят уже.
Н. Нищева | 6. Заглядывают в маленькую
щелочку в кулаке. |

Подвижная игра «Шофёр»

Цель: совершенствовать умение координировать речь с движениями; развивать творческое воображение.

Игровые действия. Повторить движения и текст стихотворения за педагогом.

Ход игры.

Педагог предлагает детям пройти на ковёр, встать в круг и выполнить упражнение.

- | | |
|--|--|
| 1. Качу,
Лечу
Во весь опор.
Я сам - шофёр
И сам - мотор. | 1. Дети бегут по кругу, крутят
воображаемый руль. |
| 2. Нажимаю
На педаль -
И машина
сторону.
Мчится вдаль. | 2. Останавливаются, нажимают на
воображаемую педаль правой ногой,
бегут по кругу в противоположную
сторону. |



Дидактическая игра «Переход»

Цель: закрепить знания правил дорожного движения.

Материал: полоски бумаги ("переход"), магнитный светофор.

Игровые действия. Вспомнить правила дорожного движения и выполнить движения по тексту стихотворения.

Ход игры.

Педагог предлагает детям пройти на ковёр, внимательно слушать текст стихотворения и выполнять соответствующие действия.

- | | |
|--|--|
| 1. Утром встаёшь ты,
выходишь из дома -
На перекрёстке
твой старый знакомый.
Он огоньком тебе
красным мигнёт,
Скажет: "Опасно."
Закрит переход. | 1. На полу полосками бумаги
обозначен переход, на светофоре
красный свет. Дети стоят у "перехода". |
| 2. Жёлтый зажегся -
Чуть - чуть подожди. | 2. На светофоре - жёлтый свет. |
| 3. Вспыхнет зелёный -
Свободно иди". | 3. Дети идут по "переходу";
сначала смотрят налево, потом - |



Игровое упражнение «Есть - нет»

Цель: закрепить умение согласовывать числительные с существительными.

Материал: предметные картинки по теме "Правила дорожного движения" (два жезла, пять светофоров, пять дорожных знаков, три фуражки и т.д.)

Игровые действия. Сосчитать предметы на картинке и назвать их.

Ход игры.

Педагог: "Я предлагаю поиграть в игру "Есть - нет". Первый игрок назовёт, что есть у него на картинке. Например: "У меня есть два жезла". Следующий игрок продолжит: "А у меня нет двух жезлов, но есть пять светофоров". И так далее по кругу".



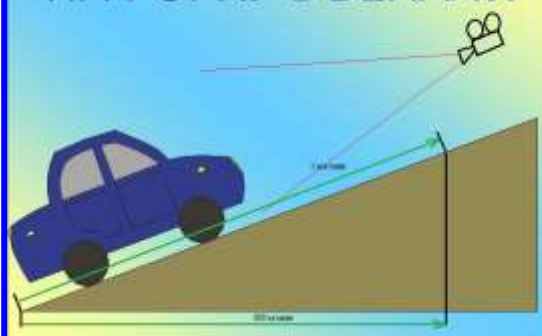
МЫ ЕХАЛИ, ЕХАЛИ



К ГОРКЕ
ПОДЪЕХАЛИ



НА ГОРКУ ВЪЕХАЛИ



С ГОРКИ СЪЕХАЛИ



К РЕЧКЕ ПОДЪЕХАЛИ



МОСТ ПЕРЕЕХАЛИ



ДАЛЬШЕ ПОЕХАЛИ



И ДОМОЙ ПРИЕХАЛИ



