

— Все промою, просушу,  
Вас на праздник приглашу.

**Задание 3.** Составление рассказа по образцу по сюжетной картине. Педагог просит ребенка внимательно послушать его, а потом самостоятельно составить свой по этой же картинке.

**Задание 4.** Составление рассказа по серии сюжетных картин. Задача ребенка — рассказать о происходящем на картинках в правильной последовательности.

**Задание 5.** Пересказ рассказа «Богатый урожай».

#### **Чтение рассказа.**

Жили-были трудолюбивые гусята Ваня и Костя. Ваня очень любил трудиться в саду, а Костя — в огороде. Решил Ваня вырастить урожай груш и винограда, а Костя — урожай гороха и огурцов. Овощи и фрукты выросли на славу. Но тут Костин урожай стали поедать ненасытные гусеницы, а к Ване в сад повадились шумные галки и стали клевать груши и виноград. Гусята не растерялись и стали бороться с вредителями. Костя позвал на помощь птичек, а Ваня решил сделать пугало. В конце лета Костя и Ваня собрали богатый урожай овощей и фруктов. Теперь никакая зима им была не страшна.

**Беседа.** — О ком этот рассказ? Где любил работать Ваня? Как его можно назвать? Где любил работать Костя? Как его можно назвать? Что выращивал в саду Ваня? А что в огороде Костя? — Кто мешал Ване? А кто Косте? Как можно назвать гусениц и галок? Кто помог Ване избавиться от гусениц? А что сделал Костя, чтобы отпугнуть галок? Чему радовались трудолюбивые гусята в конце лета?

#### **Пересказ рассказа.**

**3. Определяет место звука в слове. Сравнивает слова по длительности. Находит слова с заданным звуком.**

**Методы:** проблемная ситуация, беседа, игра.

**Оборудование:** карточки с заданием «Где спрятался звук?» (рис. 19—20), наглядный материал (предметные картинки), звуковой домик, карточки с изображениями предметов (рис. 21), предметные картинки.

**Формы проведения:** подгрупповая, индивидуальная.

#### **Задание 1.**

1. Определение места звука в слове по карточкам с заданиями.

2. Игра «Кто в домике живет?». Описание игры: Буратино просит ребенка помочь заселить звук в домик (в начале, в середине или в конце). Например: где живет звук Л в слове «леопард»? В слове «молоко»? В слове «дятел»?

**Задание 2.** Игра «Слово можно прошагать». Описание игры: педагог предлагает ребенку взять картинку и назвать длинное и короткое слово. Узнать, длинное слово или короткое, можно по шагам. Педагог произносит слово «суп» и одновременно шагает. Чем больше шагов, тем длиннее слово. Считать шаги не надо, главное — обратить внимание на длительность звучания слова.

Игра «Кто ушел вперед?». Эта игра проводится так же, как и предыдущая, но шагает ребенок вдоль веревочки. Ребенок берет картинки и определяет длинные и короткие слова. Педагог следит за тем, чтобы при вышагивании дети произносили слова, не спеша и протяжно.

Игра «Поймай мяч». Описание игры: педагог называет короткое слово и бросает мяч ребенку. Ребенок должен поймать мяч и произнести длинное слово. Например: лев — львенок, тигр — тигренок, слон — слоненок, кот — котенок и т. д.

Игра «Что получится?». Описание: Незнайка просит ребенка помочь сделать из маленького слова большое. Показывает картинку с изображением кота, ребенок изменяет слово, превращая его в длинное (котенок, котенокочек).

Игра «Следопыт». Описание: педагог предлагает ребенку стать следопытом, найти в группе короткие и длинные слова.

**Задание 3.** Ребенку предлагается выполнить задание: найти слова с заданным звуком.

**Задание 4.** Игра «Узнай звук». Описание игры: педагог просит ребенка внимательно слушать слова, которые он прочитает, и хлопнуть в ладоши, если услышит в слове звук [к] (или любой другой): кошка, ложка, мышь, лягушка, телефон, конь, ночь, карандаш, клубок, мел...

Игра «Чудесный мешочек». Описание игры: педагог просит ребенка помочь ему найти и сложить в мешочек слова, в которых спрятался тот или иной звук. Например, звук [р] (рыба, молоко, хлеб, жаба, ракета, самолет, ручка). Педагог уточняет, действительно ли в слове есть заданный звук.

Игра «Отгадай, что взял Петрушка». Описание игры: педагог говорит ребенку, что Петрушке нужны те картинки, в которых есть звук [ш]. Ребенок выбирает картинки, изображающие предмет с заданным звуком (щетка, шука, плащ, ящик).

**4. Поддерживает беседу, высказывает свою точку зрения, согласие/несогласие, использует все части речи. Подбирает к существительному прилагательные, умеет подбирать синонимы.**

**Методы:** беседа, наблюдение, игра.

**Оборудование:** сюжетная картина «Дети в песочнице» (рис. 22), мяч.

**Формы проведения:** индивидуальная, подгрупповая.

**Задание 1.** Описание: педагог предлагает ребенку рассказать, что нарисовано на картинке. Задаёт вопросы: «Что делают дети? Как ты думаешь, что чувствует ребенок в красном комбинезончике? Я думаю, что он радуется. Почему ты так думаешь? Как про него можно сказать, какой он?».

**Задание 2.** Игра «Что получится?». Описание игры: педагог придумывает любой рассказ или сказку, добавляя его по ходу слова ребенка. Например: «Жила-была кошка. Как ее будут звать? (Ответ ребенка — Мурка.) И была она