УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
ГОРОДСКОГО ОКРУГА ГОРОД УФА
РЕСПУБЛИКИ БАШКОРТОСТАН

Мәктәпкәсә йәштәге балаларҙың һүҙлек байлығын үҫтереү өсөн дидактик уйындар йыйынтығы

Методик ҡулланма

Сборник дидактических игр для развития словарного запаса дошкольников

Методическое пособие

Өфө – 2022

Ғибәҙуллина Р.Р. Мәктәпкәсә йәштәге балаларҙың һүҙлек байлығын үҫтереү өсөн дидактик уйындар йыйынтығы (методик ҡулланма). – Өфө: Башҡортостан Республикаһы Өфө ҡалаһы ҡала округы «Фәнни-мәғлүмәти-методик үҙәк» өҫтәмә белем биреү муниципаль бюджет мәғариф учреждениеһы, 2022. – 36 бит.

Редакцион коллегия:
Батыршин А.Р., Өфө ҡалаһы ҡала округы Хакимиәте мәғариф идаралығы начальнигы;
Арыҫланов В.З., Өфө ҡалаһы ҡала округы Хакимиәте мәғариф идаралығы начальнигы урынбаҫары;
Хурсан Т.Г., Өфө ҡалаһы ҡала округы «Фәнни-мәғлүмәти-методик үҙәк» өҫтәмә белем биреү муниципаль бюджет мәғариф учреждениеһы директоры;
Армиевская О.В., Өфө ҡалаһы ҡала округы Хакимиәте мәғариф идаралығының тел сәйәсәте буйынса бүлек начальнигы;
Рәхмәтуллина С.Х., Өфө ҡалаһы ҡала округы «Фәнни-мәғлүмәти-методик үҙәк» өҫтәмә белем биреү муниципаль бюджет мәғариф учреждениеһының бүлек мөдире;
Шәрәфетдинова З.Т., Өфө ҡалаһы ҡала округы «Фәнни-мәғлүмәти-методик үҙәк» өҫтәмә белем биреү муниципаль бюджет мәғариф учреждениеһы методисы.
Илембәтова Т.Ш., Өфө ҡалаһы ҡала округы «Фәнни-мәғлүмәти-методик үҙәк» өҫтәмә белем биреү муниципаль бюджет мәғариф учреждениеһы методисы.

Методик ҡулланмаға Өфө ҡалаһы ҡала округы «308-се башҡорт балалар баҡсаһы» муниципаль автономиялы мәктәпкәсә белем биреү учреждениеһы тәрбиәсеһе Ғибәҙуллина Рәшиҙә Рәхим ҡыҙының эш тәжрибәһе тупланды.

Методик ҡулланма тәрбиәселәргә, юғары уҡыу йорттары һәм педагогия колледждары студенттарына, башҡорт телен уҡытыу мәсьәләләре менән ҡыҙыҡһыныусыларға тәғәйенләнә.

Технические редакторы: Абдрахманов Р. Ф., Ардашев А. А.

© Управление образования Администрации городского округа город Уфа Республики Башкортостан.
© МБОУ ДО «Научно-информационно-методический центр, 2022

Содержание

Введение 4

Мәктәпкәсә йәштәге балаларҙың һүҙлек байлығын үҫтереү өсөн дидактик уйындар. 5

Игры для развития словарного запаса дошкольников 5

Өндәр мәҙәниәтен үҫтереү өсөн дидактик уйындар 14

Игры для развития звуковой культуры речи 14

Балаларҙың грамматик яҡтан телмәрен үҫтереү өсөн дидактик уйындар 22

Игры на формирование грамматического строя речи дошкольников 22

Балаларҙың бәйләнешле телмәрен үҫтереү өсөн дидактик уйындар 29

Игры для развития связной речи дошкольников 29

Введение

Методик ҡулланмала балаларҙың башҡорт телендә телмәрен үҫтереү өсөн дидактик уйындар һәм күнегеүҙәр тупланған. Дидактик уйындар телмәр үҫтереү методикаһының һүҙлек эше, өндәр мәҙәниәтен тәрбиәләү, грамматик яҡтан үҫеш һәм бәйләнешле телмәр йүнәлештәре буйынса төркөмдәргә бүленгән. Тәҡдим ителгән уйындар һәм күнегеүҙәрҙе ойошторолған белем биреү эшмәкәрлегендә, режим ваҡыттарында ҡулланырға мөмкин.

В данном сборнике представлены дидактические игры и упражнения для развития всех сторон речи ребёнка-дошкольника. Данный сборник развивающих игр адресован педагогам дошкольных образовательных организаций для использования в различных моментах образовательной деятельности. В сборнике представлены словесные дидактические игры для развития речи, а также обзор настольных игр и игр с предметами. Упражнения и игры сборника могут использоваться как часть занятия по развитию речи.

Мәктәпкәсә йәштәге балаларҙың һүҙлек байлығын үҫтереү өсөн дидактик уйындар

Игры для развития словарного запаса дошкольников

«Сәскәле ялан»

Маҡсат: предметтың төҫөн дөрөҫ билдәләү, төҫтө аңлатҡан сифатҡа исемдәр һайлау.
Йыһазландырыу: 5 төҫлө сәскә.

Уйын барышы:

Төрлө тажлы сәскәләр,
Беләйек, улар нимә әйтәләр!

Алып барыусы 5 тажлы сәскәне йыйырға тәҡдим итә. Һәр бала айырым тажды алып уның төҫөн һәм шул төҫтәге предметтарҙы һанап үтә.
Алып барыусы: ҡыҙыл
Бала: ут, мәк сәскәһе,

Алып барыусы: йәшел
Бала: үлән, япраҡ, ҡыяр...
Алып барыусы: һары
Бала: ҡояш, себеш, лимон...
Алып барыусы: күк
Бала: слива, кит, ҡыңғырау сәскәһе...
Алып барыусы: аҡ
Бала: ҡар, мамыҡ, ҡағыҙ...

«Цветочная поляна»

Цель: упражнять в подборе существительных к прилагательному, обозначающему цвет.
Материал: цветок из 5 лепестков.

Ход игры:
Что у нас какого цвета - мы расскажем вам об этом.
Взрослый предлагает собрать цветок из лепестков. Ребенок выбирает лепесток, называет цвет и существительные, подходящие к данному прилагательному.

Взрослый: красный
Ребёнок: огонь, мак

зеленый – трава, лист, огурец
желтый – солнце, цыпленок, лимон
синий – слива, кит, колокольчик
белый – снег, вата, бумага.

«Был ниндәй предмет?»

Маҡсат: билдәләргә ҡарап предметтарҙың сифаттарын нығытыу.
Йыһазландырыу: туп.

Уйын барышы:
Алып барыусы предметтың билдәһен әйтеп, балаға тупты бирә. Тупты тоткан бала әйтелгән билдәгә ярашлы предметты атай һәм тупты алып барыусыға кире бирә. Мәҫәлән:
Оҙон: бау, еп, тун, урам, сәс, юл, көй, таҫма, күлдәк һ.б.
Киң: урам, йылға, юл, коридор һ.б.
Түңәрәк: туп, шар, алма, ҡояш, тәгәрмәс һ.б.
Ҙур: өй, машина, фил, кеше һ.б.
Шәп: самолет, ракета, ел һ.б.

«Какой это предмет?»

Цель: закреплять согласование прилагательного с существительным.
Материал: мяч.

Ход игры:
Взрослый называет признак и бросает мяч одному из детей. Поймавший мяч ребенок называет предмет, который обладает этим признаком и возвращает мяч обратно. Далее взрослый бросает мяч по очереди другим детям. Например:
Длинный: шнурок, нитка, шуба, улица, волосы, дорого, волосы, музыка, лента, платье и т.д.
Широкий: шарф, переулок, двор, коридор, подоконник и т.д.
Круглый: мяч, шар, яблоко, солнце, колесо и т.д.
Большой: дом, машина, слон, человек и т.д.
Быстрый: самолет, ракета, ветер и т.д.

«Был нимә?»

Цель: һүҙлек байлығын арттырыу, фекерләү ҡеүәһен үҫтереү.
Йыһазландырыу: һүрәттәр.

Уйын барышы:
Алып барыусы балаларға һүрәттәр серияһын бер-бер артлы күрһәтә. Һүрәттәргә ҡарап бала дөйөмләштереүсе атаманы әйтергә тейеш.
Өфө, Салауат, Стәрлетамаҡ, Белорет, Бөрө (ҡала)
Һандыҡ, балаҫ, ҡул тирмәне, сәңгелдәк (тирмә)
Ҡурай, ҡумыҙ, баян, мандолина (музыка ҡоралдары)
Олон, ботаҡ, япраҡ, тамыр (ағас)
Подъезд, этаж, баҫҡыс, фатир (ҡала өйө)
Күҙҙәр, маңлай, танау, ауыҙ, ҡаштар, сикә (бит)
Китап, ручка, таҡта, парта, ҡәләм, уҡытыусы (мәктәп).

«Угадай предмет»

Цель: развивать мышление, активизировать словарный запас.
Материал: картинки.

Ход игры:
Отгадай предмет по названию его частей.
Уфа, Салават, Стерлитамак, Белорецк, Бирск (город)
Сундук, ковер, ручная мельница, колыбель (юрта)
Курай, кумыз, баян, мандолина (музыкальные инструменты)
Ствол, ветка, листья, корень (дерево)
Подъезд, этаж, лестница, квартиры (дом)
Крылья, кабина, хвост, мотор (самолет)
Глаза, лоб, нос, рот, брови, щеки (лицо)
Книга, ручка, доска, парта, карандаш, учитель (школа).

«Нимә уртаҡ?»

Маҡсат: дөйөмләштереүсе һүҙҙәрҙе нығытыу.
Йыһазландырыу: уйынсыҡтар.

Уйын барышы:
Алып барыусы балаларға дөйөмләштереүсе һүҙ әйтә, ә бала уйынсыҡтар араһынан кәрәклеһен ала.
Ҡыяр, помидор, кишер (йәшелсәләр)
Мәк, рауза, лилиә (сәскәләр)
Айыу, бүре, төлкө (хайуандар)
Ҡалаҡ, сынаяҡ, тәрилкә (һауыт-һабалар)
Камзул, түбәтәй, түшелдерек (кейем-һалым).

«Что общего?»

Цель: развивать навыки понятийного обобщения.
Материал: игрушки.

Ход игры:
Объясните, что общее у предметов.
Огурец, помидор, морковь (овощи)
Мак, роза, лилия (цветы)
Медведь, волк, лиса (животные)
Ложка, чашка, тарелка (посуда)
Камзул, тюбетейка, нагрудник (башкирская национальная одежда).

«Тауышынан таны!»

Маҡсат: һүҙлек байлығын арттырыу, реакция тиҙлеген арттырыу.
Йыһазландырыу: аудиояҙма.

Уйын барышы:
Алып барыусы хайуандар тауышы яҙылған аудиояҙма ҡуя. Балалар тауыш буйынса хайуандарҙың, йә ҡоштарҙың атамаһын әйтә.

Эт – өрә
Ҡаҙ – ҡаңғылдай
Һыйыр – мөңрәй
Бесәй – мыяулай
Ҡош – һайрай

«Узнай по голосу!»

Цель: расширить словарный запас, развивать быстроту реакции.
Материал: аудиозапись.

Ход игры: Взрослый включает аудиозапись с голосами животных. Ребёнок должен правильно ответить, как то или иное животное подает голос:
Собака – гавкает
Гусь – гогочет,
Корова – мычит
Кошка – мяукает
Птица – поет.

«Ғаилә»

Маҡсат: ғаилә төшөнсәһен нығытыу, туғанлыҡ мөнәсәбәттәрен ҡабатлау.
Йыһазландырыу: туп.

Уйын барышы:
Алып барыусы балаға туп менән түбәндәге һорауҙарҙы бирә, бала тупты кире яуап биреп ҡайтара:
• һин әсәйеңә/атайыңа кем булаһың?
• һин өләсәйеңә/олатайыңа кем булаһың?
• һин ағайыңа/апайыңа кем булаһың?
• ике туған ҡусты-һеңлеләреңдең исемдәрен әйт?

«Семья»

Цель: учить детей разбираться в родственных отношениях, употреблять слова, обозначающие родство и родственников.

Материал: мяч.

Ход игры:
Взрослый, бросая мяч ребенку, задает вопрос, на который ребенок, возвращая мяч, должен ответить. Примерные вопросы:
• Кем ты доводишься маме и папе?
• Кто ты для бабушки и дедушки?
• Кем ты доводишься сестре и брату?
• Назови двоюродных братьев и сестер.

«Кемгә нимә кәрәк?»

Маҡсат: фекерләү ҡеүәһен һәм һүҙлек байлығын үҫтереү, иғтибарҙы һәм хәтерҙе нығытыу.
Йыһазландырыу: ИКТ.

Уйын барышы:
Алып барыусы экранда тәғәйен эш һөнәренә бағышланған һүрәттәр күрһәтә. Балалар, һәр предметты атап, эш һөнәрен билдәләргә тейеш.

 еп, тегеү машинаһы, ҡайсы, туҡыма? (тегенсе)
 алъяпҡыс, кәстрүл, аш-һыу (ашнаҡсы)
 умарта, бал, бал ҡорто, кәрәҙ, күрек (умартасы)
 китап, таҡта, аҡбур, парта (уҡытыусы)
 аҡса, карточка, кәштә, аш-һыу (һатыусы)
 дарыу, бинт, укол, фонендоскоп, халат (табип).

«Кому что?»

Цель: расширить словарный запас за счет употребления обобщающих слов, развивать внимание и память.
Материал: ИКТ.

Ход игры:
Взрослый показывает на экране картинки с изображением орудий труда, ребенок по этим картинкам называет профессию.
Нитка, иголка, ножницы, ткань (швея)
Фартук, кастрюля, продукты (повар)
Улей, мед, пчелы, соты, дымарь (пчеловод)
Книга, доска, мел, парта (учитель)

Деньги, карточка, полка, продукты (продавец)
Лекарство, бинт, укол, фонендоскоп, халат (врач).

«Аҙна көндәре»

Маҡсат: балаларҙың аҙна көндәре тураһында белемдәрен нығытыу, аҙна көндәренең атамаларын, уларҙың сиратлашып килеү тәртибен иҫтә ҡалдырыу.
Йыһазландырыу: 1- 7 тиклем һандар.

Уйын барышы:
Алып барыусы 1-ҙән алып 7-гә тиклем һандарҙы балаларға таратып сыға. Һәр бала үҙенең һанына тап килгән аҙна көнөн әйтеп, тейешле урынға тора.
1 – дүшәмбе
2 – шишәмбе
3 – шаршамбы
4 – кесаҙна
5 – йома
6 – шәмбе
7 – йәкшәмбе

«Игра в неделю»

Цель: закреплять временные понятия в активном словаре ребенка.
Материал: цифры от 1 до 7.

Ход игры:
В игре принимают участие 7 детей. Каждый из них получает «имя» одного из дней недели. Взрослый предлагает детям встать друг за другом так, как идут дни недели, затем задает такие, например, вопросы: «Вторник, скажи, кто идет за тобой? А кто перед тобой? Среда, кто приходит раньше тебя? А кто позже тебя?».

«Был ҡасан була?»

Маҡсат: балаларҙың һүҙлек байлығын үҫтереү һәм нығытыу, логик фекерләү ҡеүәһен үҫтереү.
Йыһазландырыу: йыл миҙгелдәре һүрәттәре.

Уйын барышы:
Алып барыусы бер йыл миҙгеленең һүрәтен күрһәтә, бала шул йыл миҙгеленең үҙенсәлектәрен һанап үтә.
Мәҫәлән:
Йәй – ҡояш, йылға, күл, еләк, сәскә һ.б.
Көҙ – уңыш, бәшмәк, ямғыр, япраҡ ҡойола һ.б.
Ҡыш – ҡар, буран, һыуыҡ, сана, саңғы, шыршы һ.б.
Яҙ – күләүек, ташҡын, боҙбармаҡ, умырзая һ.б.

«Что за чем?»

Цель: закреплять временные понятия в активном словаре ребенка, развивать мышление.
Материал: картинки с изображением времен года.

Ход игры: Ведущий показывает картину, ребенок должен определить время года и назвать приметы.
Лето – солнце, речка, озеро, ягоды и т.д.
Осень – урожай, грибы, дождик, листопад и т.д.
Зима – снег, метель, мороз, сани, лыжи, елка и т.д.
Весна – лужа, наводнение, сосульки, подснежник.

«Киреһен әйт»

Маҡсат: баланың күҙ алдына килтереүендә һәм һүҙлегендә предметтарҙың ҡапма-ҡаршы билдәләрен йәки һүҙ – антонимдарҙы нығытыу,фекерләүҙе үҫтереү, һүҙлек запасын арттырыу.
Йыһазландырыу: туп.

Уйын барышы:
Алып барыусы һүҙҙе әйтеп балаға туп бирә, бала әйтелгән һүҙҙең антонимын табып тупты кире бирә. Мәҫәлән:
Көн – төн
Эҫе – һыуыҡ
Ҙур – бәләкәй
Оҙон – ҡыҫҡа
Яҡшы – яман
Көлөү – илау
Бейек – тәпәш
Ауыр – еңел һ.б.

«Скажи наоборот»

Цель: развивать мышление, активизировать словарный запас. Закреплять в представлении и словаре ребенка противоположные признаки предметов или слов-антонимов.
Материал: мяч.

Ход игры:
Ведущий кидает мяч ребенку, называет слово, а ребенок бросает мяч обратно и называет слово с противоположным значением:
Горячий – холодный
Большой – маленький
Длинный – короткий
Добрый – злой
Радоваться – плакать
Высокий – низкий
Тяжелый – легкий.

Өндәр мәҙәниәтен үҫтереү өсөн дидактик уйындар

Игры для развития звуковой культуры речи

«Өндө билдәлә»

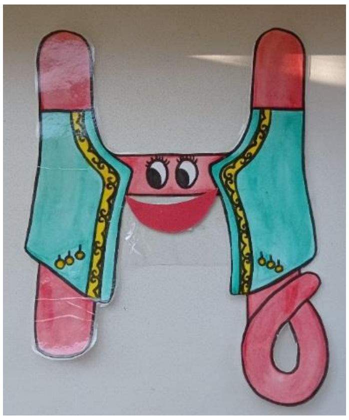
Маҡсат: әйтелгән һүҙҙәрҙә билдәле бер өндө табыу, фонематик ишетеү һәләтен үҫтереү.

Уйын барышы:
Алып барыусы ниндәй өндө билдәләргә кәрәклеген әйтә. Әйтелгән һүҙҙәрҙә шул өн булһа, балалар сәпәкәй итә. Тәҡдим ителгән өндәр: [Ә], [Ө], [Ү], [Ҡ],
[Ғ], [Ҫ], [Ҙ], [Һ], [Ң]
Мәҫәлән:
[Ҡ]
Китап, ҡалаҡ, йәй, ҡош, теүәтәй, ҡашмау һ.б.

«Назови звук»

Цель: закрепить четкое произношение специфических башкирских звуков. Учить находить звук в слове, развивать фонематический слух.

Ход игры:
Взрослый произносит ряд звуков, дети, услышав определенный звук, хлопают в ладоши например:
[Ә], [Ө], [Ү], [Ҡ], [Ғ], [Ҫ], [Ҙ], [Һ], [Ң]



«Һүҙҙәр сылбыры»

Маҡсат: өндәрҙе ишетеү һәм дөрөҫ әйтеү мәҙәниәтен тәрбиәләү, иғтибарлылыҡты үҫтереү.

Уйын барышы:
Алып барыусы бер һүҙ әйтә, бала шул һүҙҙең аҙаҡҡы өнөнә яңы һүҙ уйлап таба. Мәҫәлән:
Һарыҡ – ҡурай – йомран – нағыш – шаршау – умарта - аҡлан һ.б.

«Цепочка слов»

Цель: расширять умения услышать в слове определённый звук, развивать внимание.

Ход игры:
В этой игре надо составить цепочку из слов так, чтобы последний звук предыдущего слова совпадал с первым звуком последующего.
Играющие садятся в круг. Один из них бросает кому-нибудь мяч и говорит какое-либо слово (имя существительное), например «стакан». Получивший мяч говорит слово, начинающееся с последнего звука сказанного слова, например «нога». Следующий говорит, например, «апрель», а за ним «листок» и т.д.

«Кемдең йыры»

Маҡсат: өндәрҙе дөрөҫ билдәләү, фонематик ишетеү һәләтен үҫтереү, фекерләү ҡеүәһен үҫтереү.
Йыһазландырыу: бал ҡорто, ҡаҙ, йылан, себен һүрәттәре.

Уйын барышы:
Алып барыусы сиратлап һүрәттәрҙе күрһәтә. Балалар һүрәттәргә ҡарап тейешле өндәрҙе һуҙып әйтәләр. Мәҫәлән:
Бал ҡорто-ҙҙҙҙҙҙҙҙ
Ҡаҙ-ççççççççç
Йылан-шшшшшш
Себен-ззззззззз һ.б.

«Кто как поет?»

Цель: упражнять детей в определении звука, который чаще звучит; развивать мыслительные операции, фонематический слух.
Материал: картинки (пчела, гусь, змея, муха).

Ход игры:
Ведущий показывает картинки. Дети внимательно слушают и определяют кто как подает голос.

«Өндө алмаштыр»

Маҡсат: өндәрҙе алмаштырып яңы һүҙҙәр төҙөргә өйрәтеү.
Йыһазландырыу: һүрәттәр.

Уйын барышы:
Алып барыусы билдәле өндө әйтеп һүрәт күрһәтә. Ҡағыҙәгә ярашлы бала әйтелгән өн булған һүҙҙе һүрәттәр араһынан таба һәм өндө икенсе өнгә алмаштырып яңы һүҙ төҙөй.
Мәҫәлән:
[Б] – боҙ-тоҙ
[Ҙ] – күҙ-күл
[Ө] – өй-ай
[Л] – шәл-шәм
[Ҡ] – ҡаш-таш
[Б] – бау-тау
[Ш] – шар-пар

[Ҙ] – ҡаҙ-ҡар
[К] – көл-гөл.

«Замени звук»

Цель: учить детей мысленно переставлять, заменять звуки на заданные, называть получившиеся таким образом новые слова.
Материал: картинки.

Ход игры:
Взрослый называет звук и показывает картину на который нужно будет заменить первый или последний звук в слове.
Затем он раскладывает картинки и произносит слова, а ребенок с их помощью мысленно заменяет звук в исходном слове на заданный и называет вслух получившееся слово.
Например, нужно заменить на [ч] первый (кашка - чашка, гайка - чайка, масть - часть) или последний звук (враг - врач, клюв - ключ, мел - меч).

«Өсөнсө артыҡ»

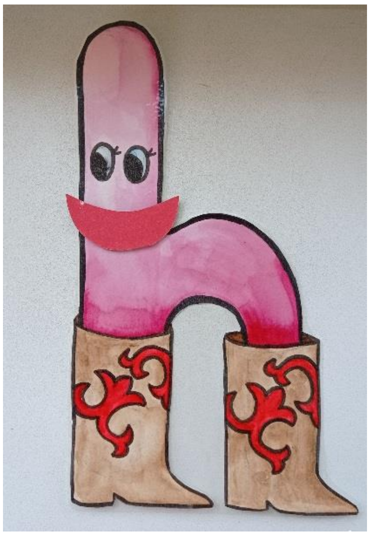
Маҡсат: һүҙҙәрҙә айырым бер өндө ишетеү һәләтен үҫтереү.
Йыһазландырыу: һүрәттәр

Уйын барышы:
Алып барыусы балаларға 3 һүрәт һәм өн тәҡдим итә. Балалар шул өн булмаған һүрәтте айырып алырға тейеш.
Мәҫәлән:
[Ә] – әтәс, *камзул*, ҡәләм
[Ө] – өкө, өй, *шәм*
[Ү] – үлән, *шалҡан*, күҙ
[Ҡ] – ҡурай, *икмәк*, талҡан
[Ғ] – ҡарға, ғаилә, *китап*
[Ҫ] – һайыҫҡан, *тирмә*, кеҫәртке
[Ҙ] - күҙ, ҡумыҙ, *Өфө*
[Һ] - *йондоҙ*, һеләүһен, һунарсы
[Ң] - ҡуңыҙ, маңлай, *бал.*

«Третий лишний»

Цель: развивать умения услышать в слове определённый звук.
Материал: картинки.

Ход игры:
Из трех картинок дети должны убрать ту, в названии которой нет звука [ш]:
шина, ландыш, белка; шапка, гармошка, пила;
голубь, шуба, неваляшка; мыши, банан, пушка.



«Дауам ит»

Маҡсат: һүҙҙәрҙәге өндәрҙе һәм һөйләмдәге һүҙҙәрҙе асыҡ һәм дөрөҫ итеп әйтергә өйрәтеү, дикция өҫтөндә эшләү.
Йыһазландырыу: мнемотаблица.

Уйын барышы:
Алып барыусы мнемотаблицалағы һүрәткә ярашлы ижектәр әйтә, балалар өндө ҡабатлап һөйләм төҙөй. Мәҫәлән:
Ға-ға-ға – әйҙә киттек урманға,
Шә-шә-шә – урманда еләк бешә.
Ле-ле-ле – ауыҙ итәйек әле,
Ге-ге-ге – ниндәй тәмле еләге

Ңө-ңө-ңө – ана айыуҙың өңө,
Нө-нө-нө – үкерә көнө-төнө,
Ңы-ңы-ңы – өнө уның өр яңы һ.б.

«Продолжи ряд»

Цель: учить детей подбирать сходные по звучанию фразы, выработка хорошей дикции и четкого произношения слов.
Материал: мнемотаблица.

Ход игры:
Воспитатель называет слоги и показывает соответствующую картинку на мнемотаблице, дети проговаривают слоги и придумывают предложение. Сначала можно произнести фразу вместе: «Са-са-са – прилетела к нам оса».

«Өндөң урынын билдәлә»

Маҡсат: өндәрҙе ишетә һәм айыра белеү, айырым бер өндөң һүҙҙә урынын билдәләү.
Йыһазландырыу: өн анализы схемаһы, уйынсыҡ.

Уйын барышы:
Алып барыусы айырым бер өн күрһәтә. Балалар уйынсыҡтың атамаһын әйтеп, өндөң урынын билдәләйҙәр. Мәҫәлән:
Ҡурай
Һаҡал
Һарыҡ

Әфлисун
Сәй
Сейә

Һандыҡ
Бауырһаҡ һ.б.

«Определи место звука в слове»

Цель: развивать фонематические представления, фонематический анализ, внимание, совершенствовать навыки звукового анализа.
Материал: схемы для звукового анализа, игрушки.

Ход игры: взрослый показывает игрушку. Ребенок называет игрушку и определяет место звука в слове.

«Һүрәтте тап»

Маҡсат: һүҙҙең беренсе өнөн билдәләргә өйрәтеү.
Йыһазландырыу: һүрәттәр.

Уйын барышы:
Алып барыусы айырым бер өндө әйтә, балалар шул өнгә башланған һүрәттәрҙе айырып ала һәм һүҙҙе әйтеп беренсе өнөн билдәләй.
Мәҫәлән:
Ҡ – ҡуян
Һ – һандыҡ
Ғ – ғалим
Ә – әтәс
Ү – үрмәксе.

«Өн һәм һүрәттәр»

Маҡсат: фонематик ишетеү һәләтен үҫтереү, билдәле өнгә һүҙҙәр табыу.
Йыһазландырыу: хәреф макеты, һүрәттәр.

Уйын барышы: алып барыусы хәреф макетын ҡуя. Балалар әйтелгән өн булған һүрәттәрҙе айырып макеттың өҫтөнә ҡуялар. Мәҫәлән:
[Ә] – әфлисун, әтәс, кәмә
[Ө] – өй, өйрәк, Өфө, өрөк
[Ү] – үрмәксе, үлән, үгеҙ
[Ҡ] – ҡарағат, ҡолаҡ, ҡайын

[Ғ] – ҡарға, ғаилә, саған, ҡарағас
[Ҫ] – һайыҫҡан, һеләүһен, кеҫәртке
[Ҙ] – күҙ, ҡумыҙ, кәрәҙ
[Һ] – һыйыр, һеләүһен, һунарсы
[Ң] – ҡуңыҙ, маңлай.

«Подбери картинку»

Цель: развитие фонематического слуха, учить подбирать слова на определенный звук**.**
Материал: макет буквы, картинки.

Ход игры:
Взрослый показывает макет буквы. Дети находят картинки, которые начинаются на заданный звук, и прикрепляют на макет.

«Ниндәй өн төшөп ҡалған?»

Маҡсат: балаларҙың өн мәҙәниәтен тәрбиәләү һәм уны камиллаштырыу, өндәрҙе дөрөҫ ишетергә өйрәтеү.

Уйын барышы: алып барыусы һүҙҙең беренсе өнөн төшөрөп ҡалдырып әйтә, балалар һүҙҙе тулы итеп әйтә. Мәҫәлән:
.уян – ҡуян
.сәй – әсәй
.лән – үлән
.арымһаҡ – һарымһаҡ
.ирмә – тирмә
.әскә – сәскә
.әләм – ҡәләм.

«Какого звука не хватает?»

Цель: совершенствовать у детей навыки звукового анализа.

Ход игры:
Взрослый называет слово пропуская первый звук. Ребенок должен догадаться, что это за слово и назвать его.
Взрослый может подобрать картинки со словами на какой-то определенный звук, произношение которого нужно закрепить у ребенка.

Балаларҙың грамматик яҡтан телмәрен үҫтереү өсөн дидактик уйындар

Игры на формирование грамматического строя речи дошкольников

«Һөнәрҙәр илендә»

Маҡсат: ялғауҙар ярҙамында яңы һүҙҙәр төҙөү, һүҙлек байлығын арттырыу.
Йыһазландырыу: һүрәттәр.

Уйын барышы:
Алып барыусы балаларға һүрәттәр күрһәтә. Балалар ялғау өҫтәп яңы һүҙ төҙөй.
Мәҫәлән:
Умарта – умарта**сы**
Юл – юл**сы**
Балыҡ – балыҡ**сы**
Урман – урман**сы**
Һунар – һунар**сы**
Аш – ашнаҡ**сы**
Бейеү – бейеү**се** һ.б.

«В стране профессий»

Цель: закреплять представление о родственных словах, развитие связной речи.
Материал: картинки.

Ход игры:
Взрослый предлагает картинки, ребенок должен назвать и составить новое слово.
Например:
Дорога – дорожник
Лес – лесник
Рыба – рыбак.

«Урынын билдәлә»

Маҡсат: килеш ялғауҙарын ҡулланып һүҙҙәр төҙөргә өйрәтеү.
Йыһазландырыу: һүрәттәр.

Уйын барышы:
Алып барыусы балаларға һүрәт күрһәтә. Балалар предметтарҙың ҡайҙа урынлашҡанын әйтә.
Мәҫәлән:
Бал ҡорто сәскә**гә** ҡунды һ.б.

«Определи место»

Цель: учить составлять слова, используя падежные окончания**.**
Материал: картинки.

Ход игры:
Ведущий показывает картину, ребенок составляет предложение.
Например:
Пчела села на цветок.

«Кемдең уйынсығы?»

Маҡсат: зат алмашы ялғауҙарын дөрөҫ ҡулланыу, һүҙбәйләнештәр төҙөргә өйрәтеү.
Йыһазландырыу: кеше төшөрөлгән схема һүрәттәр, кубиктар, уйынсыҡ һүрәте.

Уйын барышы:
Алып барыусы балаларға уйынсыҡ һүрәте күрһәтә. Балалар кубиктағы схемаға ҡарап, уйынсыҡтың кемгә тәғәйенләнгәнен әйтә һәм һүҙбәйләнеш төҙөй. Мәҫәлән:

Минең ҡурсағым
Уның ҡурсағы
Уларҙың ҡурсағы
Беҙҙең ҡурсағыбыҙ
Һеҙҙең ҡурсағығыҙ
Уларҙың ҡурсағы һ.б.

«Чья игрушка?»

Цель: формирование умений согласовывать местоимения с существительными. **Материал:** схемы, кубики, картинки.

Ход игры:
Воспитатель показывает детям картинку. Дети находят схему и составляют словосочетание.

«Күп-әҙ»

Маҡсат: күплек ялғауҙарын ҡуллана белеү, ялғауҙарҙы дөрөҫ әйтеү.
Йыһазландырыу: ИКТ.

Уйын барышы:
Алып барыусы экранда бер предмет һүрәтен күрһәтә, балалар шул предметты күплек ялғауын ҡушып әйтәләр. Мәҫәлән:
Ҡаҙ – ҡаҙҙар
Балаҫ – балаҫтар
Өй – өйҙәр
Кәмә – кәмәләр
Һуған – һуғандар
Күл – күлдәр һ.б.

«Один – много»

Цель: закрепить образование существительных во множественном числе.
Материал: ИКТ.

Ход игры:
Ведущий показывает на экране картину, называя имя существительное в единственном числе. Ребёнок называет существительные во множественном числе.
Примеры:
Стол – столы
двор – дворы
нос – носы
гора – горы
нора – норы
мост – мосты и т.д.

«Яғымлы һүҙҙәр»

Маҡсат: иркәләү, кесерәйтеү ялғауҙарын ҡушып һүҙҙәр төҙөү, етеҙлекте, реакция тиҙлеген үҫтереү.
Йыһазландырыу: туп.

Уйын барышы:
Алып барыусы балаларға туп менән һүҙ әйтеп бирә. Бала әйтелгән һүҙҙе иркәләү, кесерәйтеү ялғауын ҡушып тупты кире бирә. Мәҫәлән:
Ҡуян – ҡуянҡай
Терпе – терпекәй
Ҡурсаҡ – ҡурсаҡҡай
Ҡояш – ҡояшҡай һ.б

«Скажи ласково»

Цель: закрепить умения образовывать существительные при помощи уменьшительно-ласкательных суффиксов. Развивать ловкость, быстроту реакции.
Материал: мяч.

Ход игры:
Взрослый, бросая мяч ребенку, называет первое слово (например, шар), а ребенок, возвращая мяч, называет второе слово (шарик). Слова можно сгруппировать по сходству окончаний.
Стол – столик, ключ – ключик.
Шапка – шапочка, белка – белочка.

«Нимәнән эшләнгән?»

Маҡсат: сығанаҡ килеш ялғауҙарын һүҙҙәрҙә дөрөҫ ҡулланып, бирелгән һүҙҙе һөйләмдә әйтеү.
Йыһазландырыу: предметтар.

Уйын барышы: алып барыусы предметтарҙы сиратлап балаларға бирә. Бала предметтың атамаһын һәм нимәнән эшләнгәнен әйтә. Мәҫәлән:
Дәфтәр ҡағыҙҙан эшләнгән.
Конструктор пластмастан эшләнгән.
Икмәк ондан яһалған.
Ваза быяланан эшләнгән.
Ҡумыҙ тимерҙән эшләнгән.
Өҫтәл ағастан эшләнгән һ.б.

«Что из чего?»

Цель: закрепить умения образовывать относительные прилагательные.
Материал: предметы.

Ход игры:
Взрослый раздает детям предметы, дети должны назвать и определить материал из которого изготовлен предмет.
Тетрадь из бумаги – бумажный
Конструктор из пластмассы – пластмассовый
Хлеб из муки – мучной
Ваза из стекла – стеклянный
Кумыз из железа – железный
Стол из дерева – деревянный и т.д.

«Кемгә нимә кәрәк?»

Маҡсат: эйәлек килеш ялғауҙарын һүҙҙәрҙә дөрөҫ ҡулланып, һүҙбәйләнеш яһау.
Йыһазландырыу: парлы һүрәттәр

Уйын барышы: алып барыусы парлы һүрәттәрҙе балаларға тарата. Балалар предметтың нимәгә тәғәйенләнгәнен әйтә. Мәҫәлән:
Ҡуян**дың** ҡойроғо.
Айыу**ҙың** өңө
Ҡыҙ**ҙың** таҫмаһы
Малай**ҙың** түбәтәйе
Бесәй**ҙең** мыйығы
Ағас**тың** ботағы һ.б.

«Кому что надо?»

Цель: закрепление употребления в речи существительных в родительном падеже единственного числа.
Материал: парные картинки.

Ход игры: ведущий раздает детям парные картинки. Дети должны показать соответствующую картинку и составить словосочетание.

«Һүҙ төҙө»

Маҡсат: ике һүҙҙән ҡушма һүҙҙәр төҙөргә өйрәтеү, уларҙы телмәрҙә дөрөҫ ҡулланыу.
Йыһазландырыу: парлы предметтар һүрәттәре.

Уйын барышы: алып барыусы парлы һүрәттәр күрһәтә. Бала ике һүрәтте бергә ҡушып яңы һүҙ төҙөй.
Мәҫәлән:
Аш+яулыҡ – ашъяулыҡ
Ҡул+яулыҡ – ҡулъяулыҡ
Алма+ағас – алмағас
Ҡара+ҡош – ҡарағош

Һабан+туй – һабантуй һ.б.

«Составь слово»

Цель: учить составлять слова путем сложения двух слов.
Материал: картинки с парными рисунками.

Ход игры:
Ведущий раздает картинки. Дети выбирают по две картинки и составляют новое слово.
Например:
Сам+вар = самовар
Лед+ход=ледоход
Сам+лет=самолет и т.д.

«Хайуанды һыйла»

Маҡсат: төбәү килеш ялғауҙарын һүҙҙәрҙә дөрөҫ ҡулланып, һүҙбәйләнеш төҙөү.
Йыһазландырыу: һүрәтле ҡағыҙ бите, ҡәләм.

Уйын барышы: алып барыусы хайуандар һәм уларға ярашлы аҙыҡ төшөрөлгән һүрәттәр тарата. Балалар хайуанға ниндәй аҙыҡ тап килеүен билдәләп, һүрәттәрҙе тоташтыра һәм әйтә.
Мәҫәлән:
Кишер ҡуян**ға**
Бал айыу**ға**
Бәшмәк терпе**гә**
Һөт бесәй**гә**
Һөйәк эт**кә**
Бесән һыйыр**ға**
Һоло ат**ка**
Сәтләүек тейен**гә** һ.б.

«Угостим животного»

Цель: закрепление употребления в речи существительных в дательном падеже единственного числа.
Материал: рисунки с изображением животных, карандаши.

Ход игры:
Ведущий раздает картинки с изображением животных. Дети должны соединить (накормить) животных, правильно подобрав корм. Например:
Морковь – зайцу
Мед – медведю
Гриб – ежику
Молоко – кошке
Кость – собаке
Сено – корове
Орех – белке и т.д.

«Дуҫтар»

Маҡсат: «менән» бәйләүесен ҡулланып, һүҙбәйләнештәр төҙөү.
Йыһазландырыу: һүрәттәр.

Уйын барышы: алып барыусы төрлө һүрәттәр тәкдим итә. Бала үҙенә оҡшаған ике һүрәтте алып, «менән» бәйләүесен ҡулланып, һүҙбәйләнеш төҙөй.
Мәҫәлән:
Ҡәләм менән ручка
Алма менән сейә
Ҡояш менән сәскә
Ҡыҙ менән ҡурсаҡ
Эт менән һунарсы
Тирмә менән һандыҡ һ.б.

«Друзья»

Цель: учить составлять словосочетания с соединительным союзом «и»
(менән)
Материал: картинки.

Ход игры:
Ведущий раздает картинки. Дети выбирают по две картинки и используя предлог «и» составляют словосочетания.
Карандаш и ручка
Яблоко и вишня
Солнышко и цветок
Девочка и кукла
Собака и охотник
Мельница и сундук.

Балаларҙың бәйләнешле телмәрен үҫтереү өсөн дидактик уйындар

Игры для развития связной речи дошкольников

«Ниндәй һүрәт артыҡ?»

Маҡсат: һүрәттәр ярҙамында дөрөҫ һөйләм төҙөп, артыҡ һүрәтте табыу.
Йыһазландырыу: һөйләм төҙөүсе һүрәттәр.

Уйын барышы: алып барыусы һүрәттәр ярҙамында бер һөйләм төҙөй һәм һүрәттәр араһына бер артыҡ һүрәт ҡуя. Бала, шул артыҡ һүрәтте табып, ҡалған һүрәттәр менән һөйләм төҙөп әйтә.
Мәҫәлән:
Йылыта, яҙ, ҡояш, **туп.**
Машина, сәңгелдәк, ҡурсаҡ, йоҡлай.
Бәлеш, өләсәй, **ҡурай**, бешерә.
Баҡса, **туңдырма**, үҫә, сөгөлдөр һ.б.

«Какая картинка лишняя?»

Цель: учить находить лишние для данного предложения детали.
Материал: картинки для составления предложений.

Ход игры:
Перед ребёнком выкладывают серию картинок в правильной последовательности, но одну картинку берут из другого набора. Ребёнок должен найти ненужную картинку, убрать ее, а затем составить предложение.
Например:
Тепло, весна, солнышко, **мячик**
Машина, колыбель, кукла, спит
Пирог, бабушка, **курай,** готовит
Сад, **мороженое,** растет, свекла и т.д.

«Яҡшы – насар»

Маҡсат: балаларҙы тәбиғәт күренештәренең ҡапма – ҡаршы яҡтары менән таныштырыу. Бәйләнешле телмәр, күҙ алдына килтерә белеү һәләтен, сослоҡто үҫтереү.
Йыһазландырыу: сюжетлы һүрәттәр.

Уйын барышы: алып барыусы балаларҙы ике командаға бүлә, тәбиғәт күренештәре төшөрөлгән һүрәттәрҙе сиратлап күрһәтә. Беренсе команда ыңғай яҡтарын, икенсе команда кире яҡтарын һөйләм ярҙамында әйтәләр.

Мәҫәлән:

Ҡыш

Ыңғай яҡтары	Кире яҡтары
Сана шыуабыҙ	Ҡалын кейенәбеҙ
Ҡыш бабай бүләк бирә	Көндәр ҡыҫҡара
Ҡар бабай әүәләйбеҙ	Бурандар сыға
Шыршы биҙәйбеҙ	Көрт һала
һ.б.	һ.б.

Ямғыр

Ыңғай яҡтары	Кире яҡтары
Үләндәр үҫә	Аяҡ еүешләнә
Саф һауа	Ҡулсатыр тотор кәрәк
Йәйғор ҡалҡа	Күләүектәр барлыҡҡа килә
Түтәлдәрҙе дымландыра	Тышта йөрөп булмай
һ.б.	һ.б.

Ҡала

Ыңғай яҡтары	Кире яҡтары
Күренекле урындар	Хәрәкәт күп
Төрлө магазиндар	Тар урамдар
Троллейбус, трамвай, метро	Таныш булмаған кешеләр
Ҡатлы йорттар, лифт	Шау-шыу
һ.б.	һ.б.

«Хорошо – плохо»

Цель: познакомить детей с противоречиями окружающего мира. Развивать связную речь, воображение, ловкость.

Материал: сюжетные картинки.

Ход игры:

Ведущий делит детей на 2 подгруппы. Показывает картинки с изображением предметных явлений. Первая команда описывает положительные стороны, а вторая подгруппа отрицательные стороны.

Например:

Дождь

Положительная сторона	Отрицательная сторона
Смывает пыль с домов и деревьев	Намочит нас
Полезен для земли	Бывает холодным

Город

Положительная сторона	Отрицательная сторона
Можно ездить на автобусе	Не увидишь коровы, петуха

Много хороших магазинов	Душно, пыльно

Зима

Положительная сторона	Отрицательная сторона
Можно кататься на санках	Зимой холодно
Очень красиво	Дует сильный ветер

«Һөйләмде дауам ит»

Маҡсат: башланған һөйләмде ярҙамсы һүҙҙәр менән дауам итергә өйрәтеү, бәйләнешле телмәрҙе үҫтереү.
Йыһазландырыу: сюжетлы һүрәттәр.

Уйын барышы: алып барыусы балаларға сюжетлы һүрәт ҡарарға тәҡдим итә. Балалар иғтибар менән ҡарағандан һуң, алып барыусы һөйләмдең башын әйтә. Балалар мәғәнәһенә ҡарап һөйләмде дауам итәләр.
Мәҫәлән:
Балалар *мәктәпкә бара.*
Ҡыҙыҡай сәсенә *бант ҡуйған*.
Малай арҡаһына *портфель аҫкан.*
Уҡытыусы ҡулына *сәскә тотҡан* һ.б.

«Продолжи предложение»

Цель: развивать у детей умение строить предложения со словами-предметами, словами-признаками, словами-действиями.
Материал: сюжетные картинки.

Ход игры:
Детям предлагается продолжить и закончить начатое предложение, опираясь на наводящие вопросы. Например:
Дети идут в школу.
Девочка поставила на волосы *бант.*

«Һөнәрҙәр»

Маҡсат: һөнәрҙәр тураһында ҡыҫҡаса хикәйә төҙөү.
Йыһазландырыу: һөнәр белгестәре һүрәттәре.

Уйын барышы: алып барыусы балаларға һөнәр белгесе һүрәтен күрһәтә. Иң тәүҙә өлгө итеп үҙе һөйләй. Һуңынан балалар икенсе һөнәр эйәләре тураһында бәйән итәләр.
Мәҫәлән:
Алып барыусы: «Был уҡытыусы. Ул мәктәптә эшләй. Уҡытыусы балаларға белем бирә. Уҡыусылар уҡытыусыны хөрмәт итәләр».

«Профессии»

Цель: учить составлять небольшие рассказы о людях разных профессий.

Ход игры:
Дети учатся составлять рассказы о профессиях.
Педагог дает образец: «Это доктор. Он лечит людей. Каждому больному он прописывает разные лекарства. Доктор смотрит горло, слушает, меряет температуру, делает уколы.
Следуя образцу, дети составляют по картинкам короткие рассказы о профессии продавца, парикмахера, летчика и т.д.

«Тылсымлы таяҡ»

Маҡсат: күҙ алдына килтереү, фекерләү ҡеүәһен һәм бәйләнешле телмәр үҫтереү.
Йыһазландырыу: тылсымлы таяҡ.

Уйын барышы: балалар түңәрәктә тора, алып барыусы тылсымлы таяҡты бирә. Ҡатнашыусылар «Әгәр мин тылсым эйәһе булһам... » һөйләмен дауам итергә тейеш.
Мәҫәлән:
«Әгәр мин тылсым эйәһе булһам, күп итеп туңдырма таратыр инем» һ.б.

«Волшебная палочка»

Цель: развивать у детей связную речь, воображение, мышление.
Материал: волшебная палочка.

Ход игры:
Дети стоят в кругу. Педагог передает волшебную палочку и предлагает детям пофантазировать на такие темы, как:
«Если бы я был волшебником, то ...» и т.д.

«Әкиәтте дауам ит»

Маҡсат: балаларға әкиәттең йөкмәткеһен эҙмә-эҙлекле итеп һөйләтергә өйрәтеү, бәйләнешле телмәр үҫтереү.
Йыһазландырыу: «Йомро икмәк», «Тирмәкәй», «Айыу менән бал ҡорттары», «Алдар төлкө» әкиәттәре буйынса һүрәттәр.

Уйын барышы: алып барыусы таҡтаға бер-бер артлы әкиәттең һүрәттәрен ҡуя һәм балалар менән бергә ҡабатлай. Әкиәттең аҙағын балалар үҙ аллы дауам итә.
Мәҫәлән:
«Борон-борон заманда йәшәгән, ти, әбей менән бабай....»

«Продолжи сказку»

Цель: развивать у детей воображение, связную речь.
Материал: иллюстрации к сказкам: «Колобок», «Теремок», «Медведь и пчелы», «Хитрая лиса».

Ход игры:
Педагог расставляет по порядку иллюстрации сказок, рассказывает детям начало сказки. Детям дается задание продолжить или придумать концовку.

«Мәкәлде дауам ит»

Маҡсат: балаларҙың уйлау, фекерләү ҡеүәһен үҫтереү, бәйләнешле телмәрен нығытыу, халыҡ ижадына һөйөү тәрбиәләү.
Йыһазландырыу: мәкәлдәр картотекаһы, фишкалар.

Уйын барышы: алып барыусы мәкәлде башлай, ә балалар дауам итә. Яуап биргән балаға фишка таратыла. Уйын аҙағында иң күп фишка йыйған баланы билдәләйҙәр.
Мәҫәлән:
Ете ҡат үлсә, *бер ҡат киҫ.*
Йөҙ һум аҡсаң булғансы, *йөҙ дуҫың булһын.*

Егет кешегә *етмеш төрлө һөнәр ҙә аҙ.*
Батыр бер үлә, *ҡурҡаҡ мең үлә.*
Көслө берҙе еңер, *белемле меңде еңер.*
Яҡшы һүҙ *балдан татлы.*

Ер ҡәҙере игендә, *кеше ҡәҙере белемдә.*
Ҡалған эшкә *ҡар яуа.*
Һөнәрле кеше - *ҡоралды кеше.*
Ҡурҡаҡтың күҙе *дүрт булыр.*

«Доскажи пословицу»

Цель: развивать логическое мышление, умение наблюдать, сопоставлять, анализировать делать выводы, умение работать со словом, воспитания любви к народному творчеству.

Ход игры:
Ведущий говорит начало пословицы, ребенок должен продолжить пословицу. За правильные ответы дети получают фишки.
Например:
Семь раз отмерь, ***один раз отрежь.***
Не имей сто рублей, ***а имей сто друзей.***

«Уйынсыҡ магазинында»

Маҡсат: предметты һүрәтләп, сифаттарҙы ҡулланып һөйләм төҙөргә өйрәтеү.
Йыһазландырыу: магазин кәштәһе макеты, уйынсыҡтар.

Уйын барышы: алып барыусы һанашмаҡ ярҙамында «һатыусы» һайлай. Һатыусы бер уйынсыҡты маҡтай һәм һатып алыусыларға тәҡдим итә.

Бабай баҙарға барған
Тик аҡсаһы етмәгән.
Тәмлекәс алыр өсөн
Нисә һум кәрәк булған?

Мәҫәлән:
Һатыусы бала: Был машина. Ул йөк ташый. Машина шәп йөрөй. Машина ҡыҙыл, һары, күк төҫтә. Уның арбаһы күтәрелә.

«Магазин игрушек»

Цель: развивать у детей умение строить предложения, используя прилагательные, образно описать предмет, дать ему яркую характеристику используя прилагательные.
Материал: игрушки.

Ход игры:
С помощью считалки выбирают продавца. Продавец должен рассказать о предмете коротко, ясно, обращая внимание на характерные детали.

Например: Это машина. Она грузовая. Скорость быстрая. Машина красного цвета. У нее поднимается кабина.

«Хайуанды таны»

Маҡсат: хайуандарҙы һүрәтләй белергә һәм йөкмәткеле, бәйләнешле итеп һөйләргә өйрәтеү, монологик телмәрҙе үҫтереү.
Йыһазландырыу: уйынсыҡ хайуандар, ҡумта.

Уйын барышы: алып барыусы балаларға ҡумта күрһәтә. Унда төрлө хайуандар йәшенгәнен әйтә. Һанашмаҡ ярҙамында бер бала сығып бер уйынсыҡты һайлап ала һәм ҡалғандарға күрһәтмәй уны һүрәтләй. Ҡалған балалар хайуанды танырға тейеш.

Урамда – бесәй
Ағаста – тейен,
Яланда – ҡарға
Бар һин урманға!
Һап-һоп, бында торма
Бар сыҡ!
Мәҫәлән:
– Ул ҙур һәм һоро төҫтә. Ҡышҡыһын өңөндә йоҡлай. Урмандың хужаһы. Ул бик ныҡ бал ярата (айыу).
– Кешенең тоғро дуҫы. Яратҡан аҙығы – һөйәк. Ул йорт-ҡураны һаҡлай. Уларҙың төрлө тоҡомдары була (эт) һ.б.

«Узнай животное»

Цель: учить детей описывать предмет, находить в нем существенные признаки; по описанию узнавать предмет.
Материал: игрушки животных, коробка.

Ход игры:
Воспитатель показывает коробку, ребенок достает игрушку и описывает ее.
Например: Животное коричневого цвета, большого размера, зимой спит в берлоге, хозяин леса, любит мед (медведь).

«Башҡортостан юлдаш телевидениеһы»

Маҡсат: балаларҙың диалогик телмәрен үҫтереү, һөйләмдәрҙе тулы төҙөп һөйләүҙе нығытыу.
Йыһазландырыу: БЮТ атрибутикаһы менән микрофон, камера.

Уйын барышы: алып барыусы балаларға йәрәбә ярҙамында «журналист» һайларға тәкдим итә (буш ҡағыҙҙар араһында микрофон һүрәте төшөрөлгән ҡағыҙ). Журналист үҙе теләгән балаға барып һорауҙар бирә. Алып барыусы ярҙамсы һорау-яуаптар менән балаларға тулы һөйләм менән әйтергә ярҙам итә.
Мәҫәлән:

- Һаумыһығыҙ!
- Һаумыһығыҙ!!!
- Һеҙҙең исемегеҙ нисек?
- Минең исемем Әлиә.
- Һеҙгә нисә йәш?
- Миңә 5 йәш.
- Һеҙ ҡайҙа йәшәйһегеҙ?
- Мин Өфө ҡалаһында йәшәйем.

«Башкирское спутниковое телевидение»

Цель: развивать у детей диалогическую речь, мышление.
Материал: атрибутика БСТ, микрофон, камера.

Ход игры: Ведущий предлагает выбрать ведущего с помощью жребий. Журналист выбирает ребенка и задает интересующие вопросы. Ведущий с помощью вопросов и ответов помогает детям составить полные предложения.

Например:
– Здравствуйте!
– Здравствуйте!
– Как вас зовут?
– Меня зовут Алия.
– Сколько вам лет?
– Мне 5 лет
– Где вы живете?
– Я живу в городе Уфе.