

Конспект игры для детей и родителей «Счастливый случай»

Учитель-логопед: Романова Е.Ю.

Цель игры:

Познакомить родителей с некоторыми способами работы с детьми по обучению грамоте.

Показать значимость работы логопеда в воспитании умений и навыков у ребенка.

Привлечь родителей к сотрудничеству с детьми и педагогами.

Оборудование:

Название игры «Счастливый случай» из отдельных букв.

Ноутбук с записью фрагментов музыки из одноименной телевизионной игры, презентация к игре, музыкальные инструменты.

Бочка и маленькие бочонки с цифрами, смайлики для участников игры, эмблемы команд, мяч.

Ход собрания.

В роли ведущего выступает логопед.

I. Введение в тему.

Ведущий:- Добрый вечер! Вот и начинается наша игра «Счастливый случай». Давайте поприветствуем участников команд.

Входит команда «Шалунишки», представляет игроков и капитана. Затем входит команда «Говоруны», также представляет участников. Ведущий указывает игрокам их места.

- Итак, обе команды заняли свои места, а я объясню правила игры. Все задания спрятаны в бочке. Капитаны команд должны доставать оттуда по бочонку и называть номер. За каждое правильно выполненное задание команда получает смайлик. Начинаем.

- Бочонок номер... Командам надо угадать тему нашей игры.

Какой звук издаёт пароход?

«Шалунишки»: Л-л-л-л.

Ведущий:- Правильно. А как рычит собака?

«Шалунишки»: Р-р-р-р.

Ведущий: - Тема нашей игры «Звуки «л» и «р». Команда «Шалунишки» ответила быстрее, поэтому они начнут первыми.

II. Ход игры.

Задание № 1. Капитан команды тянет бочонок, называет его номер.

Ведущий: Этот гейм «Назови слово». Команда «Шалунишки» должна назвать картинки со звуком «р».



Ведущий: Команда «Говоруны» должна назвать картинки со звуком «л».



Ведущий: - Вы ответили правильно и получаете по смайлику.

Задание № 2.

Ведущий: - А теперь вытянет бочонок капитан команды... (*название второй команды*). Это бочонок №.... **Задание на внимание.** Вам раздаются музыкальные инструменты.

Я буду называть слова и, когда вы услышите в них звук «р» подадите сигнал. Глаза у всех закрыты. То же со звуком «л», для второй команды... Приготовились, начали!

Словарный материал:

Звук «р»: *рак, собака, ракета, труба, полотенце, корова, плот.*

Звук «л»: *лопата, мыло, радуга, лук, рука, топор.*

Задание № 3. Следующий бочонок вытягивает команда «*Шалунишек*»:

Ведущий: - Бочонок №.... Этот гейм называется «**Ты-мне, я-тебе**». Сначала вопрос задают дети, а родители отвечают, затем они меняются ролями. Родители должны узнать пословицу по двум словам, объяснить, когда так говорят.

«*Шалунишки*»: КАРАВАЙ – РОТ.

(На чужой каравай рта не разевай).

«*Говоруны*»: ПЕРО-ТОПОР.

(Что написано пером, то не вырубишь топором).

Ведущий: - А сейчас, вопросы родителей для детей. Надо будет исправить предложение.

«*Шалунишки*»: Стул укатился под клубок.

«*Говоруны*»: Ладони вымыли Аллу мылом.

(Игроки выполняют задание).

Задание № 4.

Ведущий: - Команда «*Говоруны*» вытянула бочонок №...- разминка. Сейчас вы послушаете, как слоги разговаривают друг с другом. (*Меняет интонацию, показывает мимикой, игроки повторяют.*)

Здороваются: ла-ра ра-ла.

Удивляются: ло-ро, ло-ро.

Сердятся: лу-ру, лу-ру.

Мирятся: лы-ры, лы-ры.

Прощаются: ро-ло, ро-ло.

Задание № 5.

Ведущий: - Бочонок № ... Этот гейм называется «**Заморочки из бочки**» Нужно объяснить слово.

«*Шалунишки*»: *лопата, рукавица, холодильник, корыто.*

«*Смекалочка*»: *топор, лапти, шкатулка, клумба, шорты.*

Ведущий: - Молодцы! Каждая команда получает по смайлику.

Задание № 6.

Ведущий: - Следующий бочонок № Этот гейм – «**Волшебный мячик**». Сейчас мы встанем в круг и будем передавать друг другу мяч. Но при этом «*Шалунишки*» Должны будут называть слова со звуком «л», а игроки команды «*Говоруны*» - со звуком «р»: Итак, раз, два, три – начало игры.

(Игроки выполняют задание).

Ведущий: - Вы были очень внимательны и получаете по смайлику.

Игра со зрителями: «Угадай-ка»

Ведущий: А сейчас игра со зрителями, по произнесенным в разбивку слогам, вам необходимо узнать слово: дыш, лан-ландыш; па, лам-лампа; па, ло, та – лопата; ло, мо, ток – молоток; ва, ло, го – голова.

Задание № 7.

Ведущий: - Следующий бочонок № Этот гейм - «**Смекалочка**», это задание для обеих команд. Звезду получит та из них, которая быстрее прочитает ребус.

Задание для детей:

Пальма+Аист+Роза+Утка+Самолёт=ПАРУС

Задание для родителей:

Лиса+Обезьяна+Дом+Караблик+Арбуз=ЛОДКА

(Вручение смайлика команде, первой выполнившей задание.)

Задание № 8.

Ведущий: - Бочонок № Этот гейм называется «**Темная лошадка**». Гостя нашей игры вы узнаете, если отгадаете загадку:

У кого большая шляпа?

Кто бездельник и растяпа?

Кто хвастун, болтун, зазнайка?

Знают все, малыш ... (НЕЗНАЙКА).

- Правильно, это Незнайка. *(Входит переодетая воспитатель).*

Незнайка: - Здравствуйте ребята. Я опять всё перепутал.

- Наши команды помогут навести порядок в твоих путаницах.

«Ошибки Незнайки».

Нужно исправить ошибки, которые допустил Незнайка. Повторить правильно. (Гость читает стихотворение, а команды исправляют в нем ошибки).

На лугу пасется... корона

У царя золотая ... корова.

Расцвели на клумбе ... козы

В огород забрались Розы.

У слона огромный робот,

На заводе сделан хобот.

Ползает у речки ... мак

Распустился в поле.... рак.

Незнайка: - Спасибо, что помогли мне разобраться!

Ведущий: - Незнайка, а ты умеешь быстро проговаривать скороговорки?

Незнайка: - Я не знаю.

Ведущий: - Сейчас дети тебе покажут, а ты посмотришь, как это делается.

«Говори, торопись, но смотри не ошибись».

«*Шалунишки*»:- Не жалела мама мыла. Мама Милу с мылом мыла.

- Мила молоко болтала, болтала, да не выболтала.

«*Говоруны*»: - Круглая горошина в огороде брошена.

- Грушу Проша грыз на крыше.

(Команды получают по смайлику).

Незнайка: - А я знаю такую скороговорку: Слушали кукушки, как куковали старушки. Ой! Опять все перепутал, пойду, выучу как следует. *(Уходит).*

Задание № 9.

Ведущий: - Боченок №Этот гейм называется «**Блицтурнир**». «**Слоговой аукцион**». Чья команда последней называет слово с предложенным слогом, та и выигрывает.

ЛА- лапа, лампа, лайка, лавка, лакомка, ладонь, ландыш, ласточка, ластик и т.д.

- Вы очень хорошо выполнили все задания, но команда ... была быстрее и поэтому получает смайлик.

Задание № 10.

Ведущий: - Боченок № ... Этот гейм – «**Гонка за лидером**».

Игра «**Сочинялки**». Вам предстоит продолжить предложение подходящим по смыслу и рифме словом со звуком [Р].

«Шалунишки»:

Я сегодня утром рано

Умывался из-под *(крана)*.

Вова Маркин очень рад

У него есть старший *(брат)*.

Папа Роме для раскраски

Скоро купит эти *(краски)*.

Кот ловил мышей и крыс

Кролик лист капустный *(грыз)*.

Жарким летом по горам

В шубе бегают *(баран)*.

Как бы мне пошла корона.

Важно каркает *(ворона)*.

Рома с Радиком вдвоем

Рубят сучья *(топором)*.

«Говоруны»:

Сшил себе котенок тапки,

Чтоб зимой не мерзли *(лапки)*.

Ну, давай играть в футбол!

Забивай скорее *(гол)*.

Руки мыть пошла Людмила,

Ей понадобилось *(мыло)*.

Молодчина эта Лина,

Лепит все из... *(пластилина)*.

Заглянула в дверь коза,

Очень грустные *(глаза)*.

Елочка, елочка колкая *(иголочка)*.

А возле этой елки

Бродили злые *(волки)*.

III. Итог игры.

Ведущий: - Пришло время подсчитать количество смайлики у команд и подвести итоги. Ну что ж, у нас, конечно, победила «**Дружба**»!

Проходит награждение участников игры.

Заключительная беседа логопеда с родителями.

Логопед: Ваш ребенок скоро пойдет в школу, и вы, конечно, хотите, чтобы школьная жизнь началась для него безболезненно и как можно более успешно. Как же помочь этому? Будущему первокласснику необходимо накопить определенный багаж знаний, умение, навыков, которые послужат базой для последующего обучения. Важное место в таком багаже занимает овладение основами чтения и письма. В наших силах добиться того, чтобы этот процесс стал доступным и интересным для детей. А поскольку главной формой познавательной деятельности ребенка является игра, именно она будет нам лучшей помощницей. Вот и сегодня в нашей игре *«Счастливый случай»* вы увидели небольшое количество заданий, используемых на занятиях по обучению грамоте.

Я очень рада была видеть Вас сегодня на нашей игре. До следующей встречи!