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: - Бочонок № ….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 бегает (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!