

***Картотека
дидактических игр
по развитию речи в
старшей группе***

Содержание

Игры по звуковой культуре
речи.....2

Игры на развитие
словаря.....7

Игры на формирование грамматического строя
речи.....22

Игры на развитие связной
речи.....37

ИГРЫ ПО ЗВУКОВОЙ КУЛЬТУРЕ РЕЧИ

Игра «Замени звук»

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

Материал: Ряды слов для преобразования, предметные картинки со словами, которые должны получиться.

Ход игры:

Взрослый задает звук, 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).

По мере тренировки игру можно проводить на слух, без использования картинок.

Игра «Какого звука не хватает?»

Цель: Совершенствовать у детей навыки звукового анализа.

Материал: Предметные картинки на каждое слово.

Ход игры:

Взрослый подбирает картинки со словами, раскладывает их на столе и называет, заменяя нужный звук паузой.

Ребенок должен догадаться, что это за слово, с помощью соответствующей картинки и определить пропавший в нем звук.

Например, пи[]ама - пропал звук [ж], вок[]ал -звук [з], тарел[]а - звук [к], конфе[]а - звук [т], мар-ты[]ка - [ш], мака[]оны - [р] и т. д. Взрослый может подобрать картинки со словами на какой-то определенный звук, произношение которого нужно закрепить у ребенка.

Игра «Измени слово»

Цель: Упражнять в образовании существительных уменьшительно – ласкательного значения. Отрабатывать дикцию.

Ход игры:

Дети должны так изменить слова, чтобы в них появился звук [ж]:

друг — дружок,

рог — рожок,

пирог — пирожок,

луг — лужок,

сапог — сапожок,

творог — творожок,

снег — снежок,

флаг — флажок.

Игра «Третий лишний»

Цель: Развивать умения услышать в слове определённый звук.

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.

Игра «Ловушка»

Цель: Развивать умения услышать в слове определённый звук.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям «открыть ловушки», т.е. поставить руки локтями на стол, параллельно друг другу, расправив свои ладошки, которые и есть «ловушки».

Воспитатель: Если в слове услышите заданный звук, то «ловушки» нужно захлопнуть, т.е. хлопнуть в ладоши.

Слова подбираются воспитателем в зависимости от темы занятия.

Игра «Назови картинку и найди первый звук»

Цель: Учить детей находить заданный первый звук в слове на этапе громкого проговаривания слова самим ребёнком.

Материал: Карты с нарисованными картинками.

Ход игры:

У детей – карты с нарисованными картинками. Воспитатель называет любой гласный звук, дети произносят вслух названия своих картинок и находят нужную. Если картинка названа правильно, ведущий разрешает закрыть ее фишкой. Выигрывает тот, кто раньше всех закроет свои картинки.

Игра «Кто больше?»

Цель: Развивать фонематические представления, слуховое внимание.

Ход игры:

Дети подбирают слова, начинающиеся на заданный звук. (Повторы недопустимы.)

Игра «Нужное слово»

Цель: Развивать фонематические представления, фонематический анализ, внимание.

Ход игры: По заданию взрослого дети произносят слова с определенным звуком в начале, середине, конце слова.

Игра «Внимательный слушатель» (или «Где звук?»).

Цель: Развивать фонематические представления, внимание.

Ход игры:

Взрослый произносит слова, а дети определяют место заданного звука в каждом из них.

Игра «Цепочка слов»

Цель: Расширять запас существительных в активном словаре детей.

Материал: Мяч, значки и т.д.

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.

Выигрывает тот, кто до конца не выбыл из игры. Победителю вручается значок.

Игра «Загадки «поющих» звуков

Цель: Закрепление знания артикуляции гласных звуков. Угадав загадку, дорисуй отгадку.

Ход игры:

Воспитатель загадывает загадку о звуке, а дети должны назвать звук и показать модель этого звука. За правильный ответ ребенок получает фишку. Побеждает тот, у кого больше фишек.

Пример загадок о звуках:

Шире всех открывает рот - звук

Губы трубочкой вытягивает - звук

На вытянутый кружок губы похожи у звука

Самая широкая улыбка у звука

Приоткрывает рот и приподнимает язык - звук

Приоткрывает рот и оттягивает язык назад - звук

Игра «Какой звук чаще звучит?»

Цель: Упражнять детей в определении звука, который чаще звучит; развивать мыслительные операции, фонематический слух.

Ход игры:

Ведущий даёт детям задание: «Я буду читать стихотворение, вы внимательно слушайте и определите, какой звук чаще всего звучит».

Не жужжу, когда сижу,

Зазудел комарик тонко:

Не жужжу, когда хожу,

З-з-з — поёт он звонко-звонко,

Не жужжу, когда тружусь,

Повторяет много раз

А жужжу, когда кружусь.

Резвым мошкам свой рассказ.

Игра «Громко-шепотом»

Цель: Учить детей подбирать сходные по звучанию фразы, произносить их громко или шепотом.

Ход игры:

Воспитатель говорит, что в гости к котенку прилетела оса. Сначала можно произнести фразу вместе: «Са-са-са — прилетела к нам оса». Затем эта рифмовка повторяется громко — тихо — шепотом (вместе со взрослым и индивидуально).

— Су-су-су — кот прогнал осу. (Текст проговаривается быстро и медленно.)

Можно предложить детям закончить фразу самостоятельно: «Са-са-са — (там летит оса), су-су-су (как прогнать осу?), (я боюсь осу) и т. п.

Особое внимание уделяется интонационной выразительности речи, детей учат в инсценировках говорить разными голосами и с разной интонацией (повествовательной, вопросительной, восклицательной). Для выработки хорошей дикции, четкого и правильного произнесения как отдельных слов, так и фраз широко используется специальный материал (чистоговорки, потешки, считалки, небольшие стихотворения), который произносится детьми с разной силой голоса и в различном темпе. При отгадывании загадок дети могут определить, есть ли заданный звук в отгадке

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ СЛОВАРЯ

Игра «Лови да бросай - цвета называй»

Цель: Упражнять в подборе существительных к прилагательному, обозначающему цвет.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Что у нас какого цвета - мы расскажем вам об этом.

Взрослый, бросая мяч ребенку, называет прилагательное, обозначающее цвет, а ребенок, возвращая мяч, называет существительное, подходящее к данному прилагательному.

Взрослый: красный – Ребёнок: мак, огонь, флаг

оранжевый - апельсин, морковь, заря;

желтый - цыпленок, солнце, репа;

зеленый - огурец, трава, лес;

голубой - небо, лед, незабудки;

синий - колокольчик, море, чернила;

фиолетовый - слива, сирень, сумерки.

Игра «Подбери словечко»

Цель: Расширить словарный запас у детей, развивать умение согласовывать прилагательное с существительным.

Ход игры:

В эту игру можно играть с мячом, перекидывая, его друг другу.

Про что можно сказать:

«Свежий»... (воздух, огурец, хлеб, ветер);

«старый»... (дом, пень, человек, ботинок); «свежая»... (булочка, новость, газета, скатерть);

«старая»... (мебель, сказка, книга, бабушка);

«свежее»... (молоко, мясо, варенье);

«старое»... (кресло, сиденье, окно).

Игра «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, которым обладает этим признаком, и возвращает мяч воспитателю. Далее взрослый бросает мяч по очереди другим детям. Например:

Длинная — веревка, шуба, нитка, улица, резинка, коса, юбка, дорога, резинка, лента, рубашка, занавеска.

Длинный — поезд, шнурок, огурец, день, карандаш, нож, пиджак.

Широкая — улица, речка, лента, дорога, кофта, юбка, резинка.

Широкий — шарф, переулок, двор, коридор, подоконник.

Красная — звезда, ягода, лента, шапочка, рубашка, май-ка, малина.

Красный — шар, шарф, помидор, мак, дом, карандаш.

Круглый — мяч, шар, лепесток, помидор.

Круглое — солнце, яйцо, яблоко, колесо.

Игра «Что общего»

Цель: Развивать навыки понятийного обобщения.

Ход игры:

Объясните, что общее у предметов.

У двух предметов:

огурец, помидор (овощи);

ромашка, тюльпан (цветы);

слон, муравей (животные).

У трёх предметов:

мяч, солнце, шар — ...

тарелка, ваза, чашка — ...

лист, трава, крокодил — ...

Игра «Угадай предмет»

Цель: Развивать мышление, активизировать словарный запас.

Ход игры:

Отгадай предмет по названию его частей.

Крылья, кабина, хвост, мотор (самолет).

Кузов, кабина, колеса, руль, фары, дверцы (грузовик).

Глаза, лоб, нос, рот, брови, щеки (лицо).

Ствол, ветки, сучья, листья, кора, корни (дерево).

Рукава, воротник, манжеты (рубашка).

Дно, крышка, стенки, ручки (кастрюля).

Голова, туловище, ноги, хвост, вымя (корова).

Палуба, каюта, якорь, корма, нос (корабль).

Пол, стены, потолок (комната).

Подъезд, этаж, лестница, квартиры, чердак (дом).

Подоконник, рама, стекло

Игра «Запомянай-ка»

Цель: Активизировать словарный запас по лексическим темам. Развивать навыки понятийного обобщения. Развивать слух - речевой памяти.

Материал: Карточка с рядами слов (для воспитателя)

Ход игры:

Взрослый произносит ряды слов и даёт задание ребёнку на запоминание слов определённой тематики. Образец: «Я буду называть разные слова, вам надо запомнить только названия птиц».

Только птиц: аист, стрекоза, сова, снегирь, кузнечик, сокол.

Только диких зверей: барсук, овца, слон, ослик, лиса.

Только овощи: свёкла, ананас, капуста, кукуруза, редис.

Только обувь: сапожки, носки, сандалии, кроссовки, колготки.

Только мебель: подоконник, сервант, стол, кресло, порог.

Только посуда: блюдце, скатерть, кастрюля, сковорода, салфетка.

Только транспорт: автобус, колесо, самосвал, такси, скамейка.

Игра «Кто подберет больше слов?»

Цель: Развивать мышление, активизировать словарный запас.

Ход игры:

Взрослый предлагает детям назвать как можно больше слов, отвечая на вопросы. При этом можно использовать предметы или картинки.

- Что можно шить? (Платье, пальто, сарафан, рубашку, шубу, сапоги, панаму, юбку, блузку и т. д.)
- Что можно связать? (Шапочку, варежки, шарф, кофту, жилетку, платье, скатерть, салфетку и т. д.)
- Что можно завязывать? (Шапку, шарф, ботинки, платок, косынку и т. д.)
- Что можно надеть? (Пальто, платье, кофту, шубу, плащ, юбку, колготки и т. д.)
- Что можно обуть? (Тапки, туфли, ботинки, сапоги и т. д.)
- Что можно «надвинуть» на голову? (Шапку, фуражку, панаму, кепку и т. д.)

Побеждает тот, кто подобрал больше слов.

Игра «Семья»

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

Материал: Мяч.

Ход игры:

Кто вы мне и кто вам я, если вы - моя семья?

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?
- У тебя сестра или брат?
- Назови двоюродных братьев и сестер.
- Кем являются для тебя родители твоих двоюродных братьев и сестер?

Игра «Кто как разговаривает?»

Цель: Расширить словарный запас, развивать быстроту реакции.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Вариант 1.

Мяч лови, да поскорей назови язык зверей. Взрослый бросает мяч ребёнку, называя животных. Ребёнок, возвращая мяч, должен правильно ответить, как то или иное животное подает голос: корова, тигр, змея, комар, собака, волк, утка, свинья; мычит, рычит, шипит, пищит, лает, воет, крикает, хрюкает.

Вариант 2.

Взрослый, бросая ребёнку мяч, спрашивает: «Кто рычит?», «А кто мычит?», «Кто лает?», «Кто кукует?» и т. д.

Игры «Я знаю три названия животных (цветов)» или «Я знаю три имени девочек (пять имен мальчиков)»

Цель: Расширить словарный запас детей за счет употребления обобщающих слов, развивать быстроту реакции, ловкость.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Раз и два, и три, четыре всё мы знаем в этом мире.

Ребенок, подбрасывая или ударяя мячом об пол, произносит: «Я знаю пять имен мальчиков: Саша раз, Витя два, Коля три, Андрей четыре, Володя пять».

Можно использовать следующие виды движений: бросание мяча об пол одной или двумя руками и ловля двумя руками; бросание мяча вверх двумя руками и ловля двумя руками; отбивание мяча правой и левой рукой на месте.

Игра «Мяч бросай, четко фрукты называй» или «Мяч бросай, транспорт быстро называй»

Цель: Расширить словарный запас за счет употребления обобщающих слов, развивать внимание и память, умение соотносить родовые и видовые понятия.

Материал: Мяч.

Вариант 1.

Ход игры:

Взрослый называет обобщающее понятие и бросает мяч ребенку. Ребенок, возвращая мяч взрослому, должен назвать относящиеся к этому обобщающему понятию предметы.

Взрослый: - Овощи; Дети: - Картофель, капуста, помидор, огурец, редиска, свекла, морковь.

Взрослый: - Фрукты; Дети: - Яблоко, груша, лимон, мандарин, апельсин, абрикос.

Взрослый: - Ягоды; Дети: - Малина, клубника, смородина, брусника, черника, ежевика.

Взрослый: деревья; Дети: береза, ель, сосна, дуб, липа, тополь и т.д.

Вариант 2.

Ход игры:

Взрослый называет видовые понятия, а ребенок - обобщающие слова.

Взрослый: огурец, помидор, репа. Ребенок: овощи.

Игра «Четыре слова»

Цель: Расширять запас имен существительных в активном словаре детей.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Играющие стоят полукругом. Ведущий бросает по очереди каждому из них мяч и говорит одно из четырех слов: «земля», «вода», «небо», «огонь». Тот, кому брошен мяч и сказано слово «земля», должен назвать какое-либо животное. На слово «вода» играющий отвечает названием рыбы, на слово «небо» — названием птицы. При слове «огонь» все должны быстро повернуться кругом на месте. При каждом ответе мяч возвращается к ведущему. Ответивший неправильно выбывает на один тур из игры.

Игра «Рыбы, звери, птицы»

Цель: Закреплять в активном словаре детей существительные по темам: «Рыбы», «Звери», «Птицы».

Ход игры:

Все становятся в круг, ведущий ходит внутри круга и громко, не спеша, говорит: «Рыбы, птицы, звери... Рыбы, птицы, звери».

Неожиданно останавливается перед кем-нибудь и, указывая на него пальцем, говорит: «Звери» или «Птицы». Затем отсчитывает 5—7 хлопков. Если вызванный успел за это время назвать зверя (медведь, волк, лиса), он получает фант. Выигрывает тот, кто наберет больше фантов. Он становится ведущим.

Игра «Подскажи словечко»

Цель: Развивать мышление, быстроту реакции.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Есть всего один ответ. Кто-то знает, кто-то - нет. Взрослый, бросая мяч ребенку, спрашивает: Ворона каркает, а сорока? Ребенок, возвращая мяч, должен ответить: Сорока стрекочет.

Примеры вопросов:

Сова летает, а кролик?

Лягушка квакает, а лошадь?

Корова ест сено, а лиса?

У коровы теленок, а у овцы?

Крот роет норки, а сорока?

У медвежонка мама медведица, а у
бельчонка?

Петух кукарекает, а курица?

Игра «Кто где живет?»

Цель: Закреплять знания детей о жилищах животных, насекомых.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Кто в берлоге, кто в норе? Назови-ка поскорей!

Бросая мяч ребенку, родители задают вопрос, а ребенок, возвращая мяч, отвечает.

Вариант 1.

Кто живет в норе? Лиса.

Взрослый: Кто живет в дупле? Белка.

Кто живет в логове? Волк.

Кто живет в скворечнике? Скворцы.

Кто живет в берлоге? Медведь.

Кто живет в гнезде? Птицы: ласточки, кукушки сойки и т. д.

Вариант 2.

Взрослый: Где живет медведь? Где живет волк?

Кто живет в будке? Собака.

Ребёнок: В берлоге. В логове.

Кто живет в улье? Пчелы.

Игра «Чье это жилище»

Цель: Закреплять знания детей о жилищах животных.

Материал: Картинки животных и картинки, изображающие жилища животных.

Ход игры: На доске картинки. Слева — картинки, изображающие жилища животных, справа — изображения животных (не у своих жилищ).

Воспитатель объясняет, что Незнайка перепутал домики животных. Надо им помочь найти свои. Дети переставляют изображения животных, помещая их около своих жилищ, а затем называют, чьи это жилища:

нора — для лисы, мышки;

коровник — для коровы, телят;

берлога — для медведя;

конюшня — для лошади, жеребят;

дупло — для белки, для совы;

свинарник — для свиньи и поросят;

гнездо — для птицы;

крольчатник — для кроликов.

скворечник — для скворца;

Перед выполнением этого задания дети закрепляют названия жилищ домашних и диких животных и птиц по картинкам.

Игра «Как назвать того, кто...?»

Цель: Развивать мышление, активизировать словарный запас.

Ход игры:

Вариант 1

Взрослый предлагает детям назвать того, кто ...

Кто на паровозе ездит? (Машинист)

Кто утром делает зарядку? (Физкультурник, спортсмен)

Кто песни сочиняет? (Композитор)

Кто играет на рояле? (Пианист)

Кто все ломает? (Хулиган)

Кто водит самолет? (Летчик, пилот)

Кто такой полководец?

Кто главнее: маршал или полководец?

Вариант 2.

Воспитатель называет глагол, а ребенок профессию (продает - продавец).

Игра «Третий лишний» («Четвертый лишний»)

Цель: Закреплять умение детей выделять общий признак в словах. Развивать способность к обобщению.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Распознаем мы сейчас, что же лишнее у нас.

Родители, бросая мяч ребенку, называют три или четыре слова и просят определить, какое слово лишнее.

Например:

Голубой, красный, спелый.

Кабачок, огурец, лимон.

Пасмурно, ненастно, ясно.

Осень, лето, суббота, зима.

Понедельник, вторник, лето, воскресенье.

День, ночь, утро, весна.

Ребёнок, бросая мяч обратно,
называет лишнее слово.

Игра «Что бывает круглым?»

Цель: Расширять словарь детей за счет прилагательных. Развивать воображение, память, ловкость.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Тут, конечно, каждый знает, что каким у нас бывает.

Перебрасывая мяч ребёнку различными способами, взрослый задает вопрос, на который ребенок, поймав мяч, должен ответить, после чего вернуть мяч.

- Что бывает круглым? (Мяч, шар, колесо, солнце, луна яблоко, вишня...)
- Что бывает длинным? (Дорога, река, веревка, нитка, лента, шнур...)
- Что бывает высоким? (Гора, дерево, человек, дом, шкаф...)
- Что бывает зеленым? (Трава, деревья, кусты, кузнечики, платье...)
- Что бывает холодным? (Вода, снег, лед, роса, иней камень, ночь...)
- Что бывает гладким? (Стекло, зеркало, камень, яблоко...)
- Что бывает сладким? (Сахар, конфеты, пирожки торты, вафли...)
- Что бывает шерстяным? (Платье, свитер, варежки перчатки, шапка...)
- Что бывает колючим? (Еж, роза, кактус, иголки, ель проволока...)
- Что бывает острым? (Нож, шило, стекло, ножницы кинжал, клинок...)
- Что бывает легким? (Пух, перо, вата, снежинка).
- Что бывает глубоким? (Канавы, ров, овраг, колодец река, ручей...)

Игра «Что происходит в природе?»

Цель: Закреплять употребление в речи глаголов, согласование слов в предложении.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Человек легко находит, что в природе происходит.

Взрослый, бросая мяч ребенку, задает вопрос, а ребенок, возвращая мяч, должен на заданный вопрос ответить.

Игру желательно проводить по темам. Пример: Тема «Весна»

Взрослый: Солнце - что делает? Светит, греет.

Ручьи - что делают? Бегут, журчат.

Снег - что делает? Темнеет, тает.

Птицы - что делают? Прилетают, вьют гнезда, поют песни.

Капель - что делает? Звенит.

Медведь - что делает? Просыпается, выходит из берлоги.

Игра «Кто как передвигается?»

Цель: Обогащать глагольный словарь детей. Развивать мышление, внимание, ловкость.

Материал: Мяч.

Ход игры: Кто летает, кто плывет, кто ползет, а кто идет.

Взрослый, бросая мяч ребенку, задает вопрос, ребенок, возвращая мяч, должен на заданный вопрос ответить. Игра проводится с перебрасыванием мяча различными способами.

Взрослый: Летают.

Ребёнок: Птицы, бабочки, мухи, стрекозы, комары, мошки.

Плавают: Рыбы, дельфины, киты, моржи, акулы.

Ползают: Змеи, гусеницы, черви.

Прыгают: Кузнечики, лягушки, жабы блохи, зайцы.

Игра «Лови, бросай, дни недели называй»

Цель: Закреплять временные понятия в активном словаре ребенка.

Материал: Мяч.

Ход игры:

В календарь не зря глядели - все мы помним дни недели.

Играющие становятся в круг. Ведущий, бросая мяч кому-нибудь, может начать с любого дня недели: «Я начну, ты продолжай, дни недели называй! Среда...» Все по очереди перебрасывают мяч друг другу и последовательно называют дни недели.

Усложнение. Ребёнок и родители встают в круг и, называя дни недели, на каждое слово хлопают мячом об пол: «Понедельник. Вторник...» Вместо следующего дня недели взрослый называет имя ребенка: «Саша!» Ребенок подхватывает мяч и продолжает, бросая мяч об пол. Можно называть дни недели и в обратном порядке.

Игра «Что за чем?»

Цель: Закреплять временные понятия в активном словаре ребенка. Развивать мышление.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Что за чем у нас идет каждый год и круглый год?

Играющие встают в круг. Ведущий бросает мяч по очереди играющим и задает вопросы.

Например: «Зима. А что за нею?».

Игрок отвечает: «Весна», и бросает мяч ведущему.

Варианты вопросов: «Зима. А что за нею?»

«Весна. А что за нею?»

«Сколько месяцев в году?»

«С какого месяца начинается осень?»

«Назовите летние месяцы».

«Каким месяцем заканчивается осень?»

«Назовите первый месяц весны».

«Назовите последний месяц зимы».

Игра «Месяцы и их последовательность»

Цель: Закреплять временные понятия в активном словаре ребенка.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Месяц к месяцу встает - каждый всех их назовет.

Взрослый с детьми называет месяцы, бросая мяч об пол: «Январь, февраль, март...». Вместо следующего месяца, взрослый называет имя ребенка: «Маша!». Ребенок подхватывает мяч и продолжает называть месяцы, хлопая мячом об пол

Игра «Найди картинку»

Цель: Развивать анализ и синтез.

Материал: Картинки с изображением различных видов транспорта.

Ход игры:

Посмотри на картинки и назови ту, о которой можно рассказать, используя слова:

аэропорт, небо, пилот, стюардесса, крылья, иллюминатор;

рельсы, купе, вокзал, вагон, проводник, перрон;

причал, море, капитан, палуба, моряк, берег;

шоссе, кондуктор, водитель, остановка;

эскалатор, турникет, платформа, поезд, станция, машинист.

Игра «Говори наоборот»

Цель: Развивать мышление, активизировать словарный запас. Закреплять в представлении и словаре ребенка противоположных признаков 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:

веселый – грустный,	твердый – мягкий,	сильный – слабый,
быстрый – медленный,	светлый – темный,	жидкий – густой,
пустой – полный,	длинный – короткий,	добрый – злой,
худой – толстый,	высокий – низкий,	вежливый – грубый,
умный – глупый,	острый – тупой,	аккуратный – неряшливый,
трудолюбивый – ленивый,	горячий – холодный,	чистый – грязный,
тяжелый – легкий,	больной – здоровый,	ясный – пасмурный,
трусливый – храбрый,	широкий – узкий,	хороший – плохо
Друг... враг	глубокий – мелкий,	Покупать...вылить
День...ночь	Покупать...продавать	Налить...вылить
Радость...грусть (печаль)	Поднимать...опускать	Хорошо...плохо
Потолок...пол	Бросать...поднимать (поймать)	Тяжело...легко
Жара...холод	Прятать...искать	Высоко...низко
Зло...добро	Зажигать...тушить	Далеко....близко
Правда...ложь	Одеть...раздеть	Можно...нельзя
Быстро...медленно	Потерять...найти	Трудно...легко
Говорить...молчать	Положить...убрать	Начало...конец.
	Дать...взять	

Игра «Скажи похоже»

Цель: Учить детей подбирать синонимы с дополнительными смысловыми оттенками к глаголам и прилагательным.

Ход игры:

1. Воспитатель передает платок ребенку, называя глагол, ребенок отдает платок обратно, называя синоним к глаголу.

Думать - (размышлять),

прощать - ... (извинять),

открыть - (отворить),

звать - ... (приглашать),

отыскать - ... (найти),

реветь - ... (плакать),

зябнуть - ... (мерзнуть),

мчаться - ... (нестись),

поразить - ... (удивить),

вертеться - ... (крутиться),

шалить - ... (баловаться),

опасаться - ... (бояться),

забавлять - (развлекать),

бросать - (кидать).

ИГРЫ НА ФОРМИРОВАНИЕ ГРАММАТИЧЕСКОГО СТРОЯ РЕЧИ

Игра «Магазин посуды»

Цель: Расширять словарь. Развивать умение подбирать обобщающее слово. Развивать речевого внимания.

Материал: Игрушечная или настоящая посуда.

Ход игры:

Давай поиграем в магазин. Я буду покупателем, а ты продавцом. Мне нужна посуда для супа — супница.

Посуда для салата — салатница;

посуда для конфет — конфетница;

посуда для хлеба — хлебница;

посуда для сухарей — сухарница;

посуда для молока — молочник;

посуда для соли — солонка;

посуда для масла — маслёнка;

посуда для сахара — сахарница.

После проговаривания всей имеющейся посуды, можно поменяться ролями. Наша задача побуждать ребёнка произносить названия посуды самостоятельно.

Игра «Скажи ласково»

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

Материал: Мяч.

Ход игры:

Взрослый, бросая мяч ребёнку, называет первое слово (например, шар), а ребёнок, возвращая мяч, называет второе слово (шарик). Слова можно сгруппировать по сходству окончаний.

Стол - столик, ключ - ключик.

Кукла - куколка, Часы - часики

Шапка - шапочка, белка - белочка.

Коса - косичка, вода - водичка.

Книга - книжечка, ложка - ложечка.

Жук - жучок, дуб - дубок.

Голова - головка, картина - картинка.

Вишня - вишенка, башня - башенка.

Мыло - мыльце, зеркало - зеркальце.

Платье - платьице, кресло - креслице.

Игра «Два брата ИК и ИЩ».

Цель: Развивать словообразование при помощи суффиксов -ИЩ-, -ИК-.

Ход игры:

- Жили два брата. Одного звали ИК, он, был маленький и худенький. А другого звали ИЩ, он был высокий и толстый. У каждого из братьев было свое жилье. ИК имел домик, ИЩ — большой домище. Какой же дом был у брата ИК? (Маленький.) А какой дом был у брата ИЩ? (Большой.)

У ИКА был носик, а у ИЩА?..

В дальнейшем закрепляется дифференциация слов:

ротик — ротище,

лобик — лобище,

глазик — глазище,

ручки — ручищи,

ножки — ножищи.

Делается вывод, если в слове слышится «ик», это значит, что предмет маленький, а если «ищ» — значит предмет большой.

Я сейчас я буду говорить два слова и бросать мяч, а вы мне будете отвечать одним словом, используя «ик» или «ищ». Например, я буду говорить маленький стол, а вы будете отвечать: столик. Я буду говорить большой дом, а вы будете отвечать: домище.

Предлагается следующий речевой материал:

большой комар (комарище),

маленький куст (кустик),

большие усы (усищи),

большой куст (кустище),

маленький ковер (коврик),

большая изба (избища),

маленький винт (винтик),

большой помидор (помидорище).

Игра «Кто это?»

Цель: Активизировать словарь детей по теме «Спорт». Формировать звуко-слоговую структуру слова. Развивать грамматический строй речи.

Ход игры:

Занимается спортом (кто?) – спортсмен, спортсменка

занимается гимнастикой – гимнаст, гимнастка

занимается фигурным катанием – фигурист, фигуристка

занимается теннисом – теннисист, теннисистка

занимается борьбой — борец

занимается акробатикой — акробат, акробатка

катается на лыжах – лыжник, лыжница

бегает на коньках – конькобежец, конькобежка

играет в футбол – футболист, футболистка

играет в хоккей – хоккеист, хоккеистка

играет в шахматы — шахматист, шахматистка

стреляет из винтовки — стрелок

стреляет из лука — лучник, лучница

ездит на велосипеде — велосипедист, велосипедистка

ездит на мотоцикле — мотоциклист, мотоциклистка

прыгает в высоту, в длину – прыгун, прыгунья

прыгает с парашютом — парашютист, парашютистка

плавает – пловец, пловчиха.

Игра «Назови профессии»

Цель: Развивать анализ и синтез.

Материал: Картинки с изображением разных профессий.

Ход игры:

Взрослый предлагает детям ответить на вопросы:

Кто носит багаж? Носильщик.

Кто укладывает камни? Каменщик.

Кто сваривает трубы? Сварщик.

Кто точит ножи? Точильщик.

Кто вставляет стекло? Стекольщик.

Кто чинит часы? Часовщик.

Кто работает на кране? Крановщик.

Кто работает на экскаваторе?
Экскаваторщик.

Далее взрослый задает вопрос:

- Какая общая часть в словах носильщик, сварщик, стекольщик, крановщик, каменщик, точильщик, часовщик, экскаваторщик? При произнесении этих слов взрослый подчеркивает интонационно, голосом суффикс -щик-.

Игра «Животные и их детеныши»

Цель: Закреплять в речи детей названия детенышей животных. Закреплять навыки словообразования. Развивать ловкость, внимание, память.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Человеческие дети знают всех зверят на свете. Бросая мяч ребенку, взрослый называет какое-либо животное, а ребенок, возвращая мяч, называет детеныша этого животного.

У тигра - тигренок, у льва - львенок, у слона - слоненок, у оленя - олененок, у лося - лосенок, у лисы - лисенок, у медведя - медвежонок, у верблюда - верблюжонок, у волка - волчонок, у зайца - зайчонок, у кролика - крольчонок, у белки - бельчонок, у коровы - теленок, у лошади - жеребенок, у свињи - поросенок, у овцы - ягненок, у курицы - цыпленок, у собаки - щенок.

Игра «Кто кем был?»

Цель: Развивать мышление, расширить словарь. Закрепить падежные окончания.

Ход игры:

Мы, конечно, не забыли, кем еще вчера вы были.

Воспитатель, бросая мяч ребёнку, называет предмет или животное, а ребенок, возвращая мяч, отвечает на вопрос, кем (чем) был раньше названный объект:

цыпленок – яйцом,	бабочка – гусеницей,
лошадь – жеребенком,	хлеб – мукой,
корова – теленком,	шкаф – доской,
дуб – желудем,	велосипед – железом,
рыба – икринкой,	рубашка – тканью,
яблоня – семечком,	ботинки – кожей,
лягушка – головастиком,	дом – кирпичом.

Игра «Кто кем будет?»

Цель: Развивать мышление, воображение, быстроту реакции. Расширять словарь.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Знаем мы с тобой о том, что бывает с кем потом.

Взрослый, бросая мяч, задает вопросы:

«Кем (чем) будет - яйцо, цыпленок, мальчик, желудь, семечко, икринка, гусеница, мука, железо, кирпич, ткань, ученик, больной, слабый» и т. д.

Ребёнок, бросая мяч обратно, может дать несколько вариантов ответа.

Например: «Из яйца может быть птенец, крокодил, черепаха, змея и даже яичница».

Игра «Один - много»

Цель: Закреплять образование существительных во множественном числе.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Мы - волшебники немного: был один, а станет много.

Воспитатель бросает мяч ребёнку, называя имена существительные в единственном числе. Ребёнок бросает мяч обратно, называя существительные во множественном числе

Стол - столы	день - дни,	носок - носки,
двор - дворы,	пень - пни,	чулок - чулки,
нос - носы,	сон - сны,	кусок - куски,
гора - горы,	лоб - лбы,	кружок - кружки,
нора - норы,	ухо - уши,	дружок - дружки,
мост - мосты,	стул - стулья,	прыжок - прыжки,
дом - дома,	кол - колья,	утенок - утята,
глаз - глаза,	лист - листья,	гусенок - гусята,
луг - луга,	перо - перья,	цыпленок - цыплята,
город - города,	крыло - крылья,	тигренок - тигрята,
провод - провода,	дерево - деревья,	слоненок - слонята.

Игра «Один – много»

Цель: Учить детей правильному употреблению родительного падежа множественного числа имен существительных.

Ход игры:

Одно колесо — много колес.

Одно кресло — много кресел.

Одно яблоко — много яблоко.

Один карандаш — много карандашей.

Одна кукла — много кукол.

Один стул — много стульев.

Одна книга — много книг.

Один помидор — много помидоров.

Одна кисточка — много кисточек.

Один апельсин — много апельсинов.

Одно полотенце — много полотенец.

Один лимон — много лимонов.

Игра «Где мы были, что мы видели?»

Цель: Закреплять окончания существительных родительного падежа множественного числа.

Материал: Сюжетные картинки: «Огород», «Сад», «Лес», «Зоопарк».

Ход игры:

Педагог обращается с вопросами к детям: «Где ты был? Что ты видел?»

- Я был в огороде. Видел много помидоров, огурцов, кабачков...

- Я был в саду. Видел много яблок, груш, слив, абрикосов...

- Я был в лесу. Видел много сосен, елок, дубов, кустов...

- Я был в зоопарке. Видел много тигров, обезьян, волков...

Игра «Веселый счет»

Цель: Закреплять в речи детей согласования существительных с числительными. Развитие ловкости, быстроты реакции.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Сколько их - всегда мы знаем. Хорошо мы все считаем.

Воспитатель бросает мяч ребенку и произносят сочетание существительного с числительным «один», а ребенок, возвращая мяч, в ответ называет это же существительное, но в сочетании с числительным «пять» (или «шесть», «семь», «восемь»...). Сначала лучше называть сочетания по принципу сходства окончаний имен существительных.

один стол - пять столов	одна шишка - пять шишек
один слон - пять слонов	один утенок - пять утят
один шкаф - пять шкафов	один гусенок - пять гусят
один гусь - пять гусей	один цыпленок - пять цыплят
один лебедь - пять лебедей	один заяц - пять зайцев
один журавль - пять журавлей	один палец - пять пальцев
одна гайка - пять гаек	одно платье - пять платьев
одна майка - пять маек	одна шапка - пять шапок
одна перчатка - пять перчаток	одна мыльница - пять мыльниц
одна банка - пять банок	одна шляпа - пять шляп
одна рукавица - пять рукавиц	одна книга - пять книг
одна пуговица - пять пуговиц	одна конфета - пять конфет

Игра «Кому что дадим?»

Цель: Закреплять формы дательного падежа существительных по теме «Домашние и дикие животные».

Материал: Картинки с изображением корма для животных (морковка, орехи, грибы, малина, мед, косточка, овощи, молоко и др.); игрушечные животные (корова, лошадь, еж, заяц, белка, медведь, кошка, собака, свинья).

Ход игры:

На доске расставлены картинки с изображением корма для животных.

На столе — игрушечные животные.

В процессе игры дети берут по одной картинке с изображением корма для животных, кладут ее около соответствующей игрушки и отвечают на вопрос: «Кому это дадим?»

Сено дадим корове, лошади.

Грибы дадим белке.

Яблоко дадим ежу.

Орехи дадим белке

Малину дадим медведю. Молоко дадим кошке.

Мед дадим тоже медведю. Косточку дадим собаке.

Овощи дадим свинье.

Игра «Угадай, кому нужны эти вещи»

Цель: Закреплять формы дательного падежа существительных.

Материал: Два набора картинок: один набор картинок с изображением людей разных профессий, второй набор с изображением соответствующих орудий труда, предметов.

Ход игры:

Педагог раздает детям картинки с изображением людей различных профессий, а картинки с изображением предметов показывает, задавая при этом вопрос: «Кому нужен самолет?»

Ребенок, у которого картинка — летчик, поднимает руку и отвечает: «Самолет нужен летчику». За правильный ответ получает картинку. Тот, кто раньше закроет свои картинки, считается победителем.

Самолет – летчику,

швейная машина – портнихе,

автомобиль – шоферу,

молот – кузнецу,

книга – ученику,
сумка – почтальону,
паровоз - машинисту,
указка — учителю,
ножницы — парикмахеру.

термометр — доктору,
весы — продавцу,
кисть — художнику,
шприц — медсестре,

Игра заканчивается, когда педагогом или ведущим ребенком будут розданы все картинки.

Игра «Сравни предметы»

Цель: Упражнять в образовании сравнительной степени прилагательных.

Апельсин большой, а арбуз еще больше.

Клубника маленькая, а смородина еще ...

Дыня сладкая, а арбуз еще ...

Персик мягкий, а вишня еще ...

Яблоко твердое, а айва еще ...

Груша вкусная, а ананас еще ...

Дерево высокое, а башня еще ...

Куст низкий, а трава еще ...

Клен толстый, а дуб еще ...

Рябина тонкая, а камыш еще ...

Шар легкий, а пушинка еще ...

Сумка тяжелая, а чемодан еще ...

Диван мягкий, а подушка еще ...

Дерево твердое, а железо еще ...

Лед прозрачный, а стекло еще ...

Лента узкая, а нитка еще ...

Шнурок длинный, а нитка еще ...

Линейка короткая, а карандаш еще ...

Волк большой, а медведь еще ...

Олень высокий, а жираф еще ...

Медведь тяжелый, а слон еще ...

Утром светло, а днем еще ...

Вечером темно, а ночью еще ...

Осенью холодно, а зимой еще ...

В пальто тепло, а в шубе еще ...

Весной солнце светит ярко, а летом еще ...

Весной птицы поют звонко, а летом еще ...

Поезд едет быстро, а самолет летит еще ...

Черепашка ползет медленно, а улитка еще ...

Игра «Подбери прилагательное»

Цель: Учить подбирать однородные прилагательные к существительному.

Ход игры:

Воспитатель выставляет на доску сюжетные картинки с изображением домашних животных и птиц. Дети подбирают слова для их описания:

- кошка (какая?)...(рыжая, пушистая, ласковая);
- лошадь (какая?)...(большая, сильная, красивая);
- цыпленок (какой?)..(маленький, пушистый, желтенький).

Игра «Назови ласково»

Цель: Закреплять согласование прилагательного с существительным, образование уменьшительных форм прилагательных.

Ход игры:

Взрослый произносит часть фразы, а дети ее заканчивают, добавляя слово.

Цветок красный, а цветочек (красненький).

Яблоко сладкое, а яблочко (сладенькое).

Чашка синяя, а чашечка (синенькая).

Груша желтая, а грушка (желтенькая).

Ведро синее, а ведерко (синенькое).

Солнце теплое, а солнышко (тепленькое).

Цыпленок пушистый, а цыпленочек (пушистенный).

Дом низкий, а домик (низенький).

Морковь вкусная, а морковочка (вкусненькая).

Игра «Что из чего сделано?»

Цель: Активизировать произношение прилагательных, согласовывать существительное и прилагательное в роде и числе.

Материал: Карточки с изображением различных предметов

Ход игры:

Воспитатель называет предмет и тот материал, из которого он сделан. Например, стакан из стекла. Ребёнок должен назвать словосочетание прилагательного и существительного, т. е. ответить на вопрос: «Какой?», «Какая?», «Какое?» (стеклянный стакан)

Стакан из стекла — стеклянный,
сковорода из чугуна — чугунная,
ложка из дерева — деревянная,
нож из металла — металлический,
ведро из железа — железное,
ваза из хрусталя — хрустальная,
чашка из фарфора — фарфоровая,
платье из шелка — шелковое,
коробка из картона — картонная,
шарф из шерсти — шерстяной,
булка из пшеницы — пшеничная,
хлеб из ржи — ржаной,
варенье из вишни — вишневое,
дорога из песка — песчаная,
сумка из кожи — кожаная,

мяч из резины — резиновый,
шуба из меха — меховая,
крыша из соломы — соломенная,
игрушка из пластмассы —
пластмассовая,
шарик из пластилина —
пластилиновый,
труба из кирпича — кирпичная,
подушка из пуха — пуховая,
одеяло из ваты — ватное,
салфетка из бумаги — бумажная,
сарафан из ситца — ситцевый,
кувшин из глины — глиняный,
погреб из камня — каменный,
шинель из сукна — суконная.

Игра «Отгадай предмет по признакам»

Цель: Упражнять детей в понимании смысла слов и предложений. Развивать их слуховую память. Закрепить понятие о признаке предмета. Учить подбирать подходящий предмет к признакам.

Материал: Предметные картинки с изображением предметов для каждого ряда признаков.

Ход игры:

Взрослый раскладывает на столе предметные картинки и называет ряды признаков, а ребенок должен найти подходящую для каждого ряда картинку и повторить словосочетания целиком.

Например:

Красивая, заботливая, любимая, единственная - мама;

сильный, строгий, высокий - папа;

пушистая, рыжая, хитрая - лиса;

деревянный, квадратный, обеденный - стол и т. д.

По мере тренировки игра может проводиться на слух, без использования картинок, но взрослый должен подобрать наиболее яркие, характерные именно для этого предмета слова-признаки.

Игра «Чья голова?»

Цель: Закреплять согласование существительного с прилагательным.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Чья у зверя голова? Подскажи скорей слова.

Воспитатель, бросая мяч ребёнку, говорит: «У вороны голова...», а ребенок, бросая мяч обратно, заканчивает: «...воронья».

Примеры: у рыси голова рысья

у рыбы – рыбья

у зайца - заячья

у кошки – кошачья

у кролика – кроличья

у сороки – сорочья

у верблюда – верблюжья

у лошади – лошадиная

у утки – утиная

у лебедя – лебединая

у оленя – оленья

у лисы – лисья

у собаки – собачья

у птицы – птичья

у овцы – овечья

у белки – беличья

у медведя – медвежья

у тигра – тигриная

у курицы – куриная

у голубя – голубиная

у орла – орлиная

Игра «Закончи предложение»

Цель: Учить правильно, строить предложения с причинно-следственной связью. Развивать логическое мышление.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям закончить предложение.

Маша взяла утюг, она будет... (гладить белье).

Дима взял пилу, он будет... (пилить бревно).

Юра взял топор, он будет ... (рубить).

Папа купил Алеше велосипед, Алеша будет... (кататься на велосипеде).

Сегодня нужно надеть резиновые сапожки, потому что... (на дворе лужи).

Сереза взял карандаш, чтобы... (рисовать).

Максим не достаёт до звонка, потому что он... (маленький).

Дети поливают морковь для того, чтобы... (она хорошо росла).

Мы пойдем гулять, если... (не будет дождя).

Цветы засохнут, если... (их не поливать).

Чашка разобьется, если... (ее уронить).

Марина не пошла сегодня в детский сад, потому что... (заболела)

Мы включили обогреватели, потому что... (стало холодно)

Я не хочу спать, потому что... (ещё рано)

Мы поедем завтра в лес, если... (будет хорошая погода)

Мама пошла на рынок, чтобы... (купить продукты)

Кошка забралась на дерево, чтобы... (спастись то собаки)

Игра «Птичка в клетке»

Цель: Учить образовывать глаголы с помощью приставок.

Материал: Картинки птички и клетки.

Ход игры:

Взрослый выставляет на доску плоскостное изображение клетки и перемещает пташку. Дети озвучивают:

— Птичка из клетки ... вылетела.

— Над клеткой ... пролетела.

— Вокруг клетки ... облетела.

— К клетке ... подлетела.

— В клетку ... залетела.

Игра «Составь предложение»

Цель: Учить использовать в речи предлоги: в, над, из, на.

Материал: Предметные картинки.

Ход игры:

Дети составляют предложения с использованием предлогов в, над, из, на.

Рассматривают схемы предлогов, с помощью пары картинок составляют предложения:

книги — шкаф (Книги стоят в шкафу).

ложка — стол (Ложка лежит на столе).

птица — гнездо (Птица вылетела из гнезда).

бабочка — цветок (Бабочка порхает над цветком).

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ СВЯЗНОЙ РЕЧИ

Игра «Найди картинке место»

Цель: Учить соблюдать последовательность хода действия. Формировать умение составлять рассказ по картинкам с последовательно развивающимся действием.

Материал: Наборы серийных картинок для выкладывания.

Ход игры: Перед ребенком выкладывают серию картинок, но одну картинку не помещают в ряд, а дают ребёнку с тем, чтобы он нашёл ей нужное место. После этого просят ребёнка составить рассказ по восстановленной серии картинок.

Игра «Хорошо - плохо»

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

Материал: Мяч.

Ход игры:

Мир не плох и не хорош - объясню, и ты поймешь.

Взрослый задаёт тему обсуждения. Ребёнок, передавая мяч по кругу, рассказывает, что, на его взгляд, хорошо или плохо в природных явлениях.

Взрослый: дождь.

Ребёнок: дождь - это хорошо: смывает пыль с домов и деревьев, полезен для земли и будущего урожая, но плохо - намочит нас, бывает холодным.

Взрослый: город.

Ребёнок: хорошо, что я живу в городе: можно ездить на автобусе, много хороших магазинов, плохо - не увидишь живой коровы, петуха, душно, пыльно.

Вариант «Нравится не нравится» (о временах года).

Взрослый: зима.

Ребёнок: мне нравится зима. Можно кататься на санках, очень красиво, можно лепить снеговика. Зимой весело. Мне не нравится, что зимой холодно, дует сильный ветер.

Игра «Где начало рассказа?»

Цель: Учить передавать правильную временную и логическую последовательность рассказа с помощью серийных картинок.

Материал: Серия сюжетных картинок.

Ход игры:

Ребенку предлагается составить рассказ. Опираясь на картинки. Картинки служат своеобразным планом рассказа, позволяют точно передать сюжет, от начала до конца. По каждой картинке ребёнок составляет одно предложение и вместе они соединяются в связный рассказ.

Игра «Какая картинка не нужна?»

Цель: Учить находить лишние для данного рассказа детали.

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 рассказ.

Игра «Составь два рассказа»

Цель: Учить различать сюжеты разных рассказов.

Ход игры:

Перед ребёнком кладут вперемешку два набора серийных картинок и просят выложить сразу две серии, а затем составить рассказы по каждой серии.

Игра «Что изменилось?»

Цель: Развивать внимание, связную речь, умение описывать предмет.

Ход игры:

На столе расположены предметы в определенной последовательности.

В: посмотрите внимательно на предметы, запомните, как они расположены. Потом, когда вы отвернетесь, я что-то изменю. Когда вы повернетесь обратно, вы должны внимательно посмотреть, как лежат предметы, и сказать мне что изменилось?

Игра «Составь рассказ»

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.

Игра «Пойми меня»

Цель: Развивать у детей умение составлять короткий рассказ по картинке, используя разные характеристики предмета.

Материал: Коробка с сюжетными картинками.

Ход игры:

Педагог показывает детям красивую коробочку и говорит, что эта коробочка не простая, а волшебная. В ней приготовлены для детей разные картинки.

Дальше педагог объясняет детям, что когда он подойдет к кому-то, то этот ребенок должен закрыть глаза и, не глядя, вытянуть из коробочки картинку, посмотреть на нее, но никому не показывать и не говорить, что на ней. Это нужно сохранить в секрете. После того, как все дети вытянут себе по одной картинке, педагог спрашивает детей, хочется ли им узнать, кому что досталось? Дети отвечают, что да. Тогда педагог говорит, что показывать картинки нельзя, но про них можно рассказать.. Потом педагог рассказывает про свою картинку, показывая детям, как это нужно делать правильно, а дети угадывают, что досталось педагогу.

После этого дети рассказывают про свои картинки по очереди и, когда картинка угадана, показывают её. Лучше эту игру проводить сидя на ковре в кругу.

Игра «Продавец и покупатель»

Цель: Формировать у детей умение строить предложения со словами-признаками.

Материал: Предметы (картинок с изображением предметов) похожих по назначению, но разных по внешнему виду.

Ход игры:

На столе или полке, мольберте выставлено несколько похожих по назначению, но разных по внешнему виду предметов (картинок с изображением данных предметов). Ребенок должен так описать предмет, чтобы «продавец» понял, о каком предмете идет речь. Название предмета можно не называть. Пусть другие дети тоже догадаются, о чем идет речь.

Игра «Опиши игрушку»

Цель: Развивать у детей умение строить предложения со словами-предметами, словами-признаками, словами-действиями.

Материал: Игрушки животных.

Ход игры:

Постепенно упражнения можно усложнять, добавляя новые признаки предметов и расширяя их.

Перед ребенком следует поставить несколько игрушек животных и описать их.

Лиса – это животное, которое живет в лесу. У лисы рыжая шерсть и длинный хвост. Она ест других мелких животных.

Заяц – это небольшое животное, которое прыгает. Он любит морковку. У зайца длинные уши и очень маленький хвостик.

Игра «Верно ли это?»

Цель: Учить детей замечать небылицы, нелогические ситуации, объяснять их; развивать умение отличать реальное от выдуманного.

Ход игры:

Детям читают стихотворение, содержащее нелепые ситуации. Дети должны ответить на вопрос: «Верно ли это? – после каждого предложения и доказать, почему они так считают. За правильный ответ получают фишку. Выигрывает тот, кто получит больше фишек.

- Верно ли это?

«Собирают сыр с кустов.

С зайцами пасут коров.

На лугу доят волов.

В пляс пускается медведь.

Тыквы стали песни петь.

Косят косари леса.

На снегу лежит роса.

Верно ли, что как-то раз

От дождя нас зонтик спас?

Что луна нам ночью светит?

Что конфет не любят дети?»

«Жили-были

Дед да баба

С маленькою внучкой,

Кошку рыжую свою

Называли Жучкой.

А хохлаткою они

Звали жеребёнка,

А ещё была у них

Курица Бурёнка.

А ещё у них была

Собачонка Мурка,

А ещё - два козла:

Сивка да Бурка!»

«Дождик греет,

Солнце льётся.

Мельник мелет

Воду в колодце.

Прачка на печке

Стирает корыто.

Бабушка в речке

Поджарила сито».

«Два весёлых карапуза,

На печи усевшись ловко,

Рвали с яблони арбузы,

В море дёргали морковку.

На ветвях созрели раки,

Семь селёдок и ерши.

Все окрестные собаки

Ели брюкву от души».

Игра «Чего на свете не бывает»

Цель: Учить находить и обсуждать ошибки, при рассматривании картинки-нелепицы.

Ход игры:

Рассмотрев картинку-нелепицы, попросить ребёнка не просто перечислить неправильные места, но и доказать, почему данное изображение ошибочное. Тогда получится полное описание картины, да еще и с элементами рассуждения.

Игра «Объясни, что такое»

Цель: Развивать способность к анализу, обобщению. Формировать умение рассуждать, делать выводы.

Ход игры:

Педагог просит объяснить выражения:

Железная хватка,

тонкая усмешка,

скупые слёзы,

лёгкая походка,

золотые руки,

тёплые слова,

медвежья услуга,

громкая фраза,

светлая голова,

сладкие речи,

острый язык,

крокодиловы слёзы,

лисьи глаза,

горькая правда,

блестящая мысль,

лёгкие ноги,

высокие чувства,

железный кулак,

короткая память,

стальной характер.

