

## «Кто больше заметит небылиц?»

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

**Игровые правила.** Кто заметит в рассказе, стихотворении небылицу, должен положить перед собой фишку, а в конце игры назвать все замеченные небылицы.

**Игровое действие.** Использование фишек. (Кто больше заметил и объяснил небылиц, тот и выиграл).

**Ход игры.** Дети, садятся так, чтобы на столе можно было откладывать фишки, Воспитатель объясняет правила игры:

- Сейчас я прочту вам отрывок из стихотворения Корнея Чуковского «Путаница» В нем будет много небылиц. Постарайтесь их заметить и запомнить. Кто заметит небылицу, положит фишку, заметит ещё одну небылицу, положит вторую фишку рядом и т.д. Кто заметит больше небылиц, тот и выигрывает. Фишку можно положить только тогда, когда ты сам заметил небылицу.

Сначала читается небольшая часть этого стихотворения, медленно, выразительно, акцентируются места с небылицами.

После чтения воспитатель спрашивает детей, почему стихотворение называется «Путаница». Затем того, кто отложил меньше фишек, просит назвать замеченные небылицы. Дети, у которых больше фишек называют те небылицы, которые не заметил первый отвечающий. Повторять сказанное нельзя. Если ребенок положил больше фишек, чем небылиц в стихотворении, воспитатель говорит ему, что он не выполнил правила игры, и предлагает быть более внимательным в другой раз.

Затем читается следующая часть стихотворения. Надо следить за тем, чтобы дети не утомлялись, т.к. игра требует большого умственного напряжения. Заметив по поведению детей, что они устали, воспитатель должен прекратить игру. В конце игры следует похвалить тех, кто заметил больше небылиц и правильно их объяснил.

.....

## «Где начало рассказа?»

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

### **«Найди картинке место»**

**Цель:** научить соблюдать последовательность хода действия.

**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.

Наборы серийных картинок для выкладывания

.....

### **«Исправь ошибку»**

**Цель:** научить устанавливать правильную последовательность действия.

**Ход игры.** Перед ребёнком раскладывают серию картинок, но одна картинка лежит не на своем месте. Ребёнок находит ошибку, кладёт картинку на нужное место, а затем составляет рассказ по всей серии картинок.

.....

### **«Какая картинка не нужна?»**

**Цель:** научить 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.

## «Отгадай-ка»

**Цель игры:** обучать детей описывать предмет, не глядя на него, находить в нем существенные признаки; по описанию узнавать предмет.

**Ход игры.** Воспитатель напоминает детям, как они рассказали о знакомых предметах, загадывали и отгадывали о них загадки и предлагает: «Давайте поиграем. Пусть предметы нашей комнаты расскажут о себе, а мы по описанию отгадаем, какой предмет говорит. Надо соблюдать правила игры: когда будете рассказывать о предмете, не смотрите на него, чтобы мы сразу не отгадали. Говорите только о тех предметах, которые находятся в комнате».

После небольшой паузы (дети должны выбрать предмет для описания, приготовиться к ответу) воспитатель кладет камешек на колени любому играющему. Ребёнок встает и дает описание предмета, а затем передает камешек тому, кто будет отгадывать.

Отгадав, ребёнок описывает свой предмет и передаёт камешек другому играющему, чтобы тот отгадал.

### **План описания предмета**

Он разноцветный, круглой формы. Его можно бросать вверх, катать по земле, а в группе нельзя им играть, так как можно разбить стекло

.....

## «Нарисуй сказку»

**Цель:** научить составлять рисуночный план к тексту, использовать его при рассказывании.

**Ход игры.** Ребёнку читают текст сказки и предлагают ее записать с помощью рисунков. Таким образом, ребёнок сам изготавливает серию последовательных картинок, по которым потом рассказывает сказку. Сказка должна быть краткой.

Конечно, можно ребёнку помочь, показать, как схематично нарисовать человека, домик, дорогу; определить вместе с ним, какие эпизоды сказки обязательно надо изобразить, т.е. выделить главные повороты сюжета.

.....

## «Чего на свете не бывает»

**Цель:** научить 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.

## «Как ты узнал?»

**Цель:** учить подбирать доказательства при составлении рассказов, выбирая существенные признаки.

**Ход игры.** Перед детьми находятся предметы или картинки, которые им предстоит описывать. Ребёнок выбирает любой предмет и называет его. Ведущий спрашивает: «Как ты узнал, что это телевизор?» Игрок должен описать предмет, выбирая только существенные признаки, отличающие этот предмет от остальных. За каждый правильно названный признак получает фишку. Выигрывает тот, кто наберёт больше всего фишек.

.....

## «А я бы...»

**Цель:** развитие творческого воображения, обучение свободному рассказыванию.

**Ход игры.** После прочтения ребёнку сказки предложите ему рассказать, что бы он сделал, если бы попал в данную сказку и стал бы одним из главных персонажей.

.....

## «Составь два рассказа»

**Цель:** научить 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.

## «Поиграем в сказку»

Взрослый предлагает ребёнку вспомнить сказку «Три медведя». Затем, меняя высоту голоса, просит отгадать, кто говорит: Михайло Иванович (низкий голос), Настасья Филипповна (голос средней высоты) или Мишутка (высокий голос). Одна и та же реплика произносится поочередно различным по высоте голосом, в трёх вариантах:

- Кто сидел на моем стуле?
- Кто ел из моей чашки?
- Кто спал в моей постели?
- Кто же был в нашем доме? И т.п.

### «Испорченный телефон»

**Цель:** развивать у детей слуховое внимание.

Игровые правила. Передавать слово надо так, чтобы рядом сидящие дети не слышали. Кто неправильно передал слово, т.е. испортил телефон, пересаживается на последний стул.

**Игровое действие:** шепотом передавать слово на ухо рядом сидящему игроку.

**Ход игры.** Дети выбирают ведущего при помощи считалочки. Все садятся на стулья, поставленные в ряд. Ведущий тихо (на ухо) говорит какое-либо слово рядом сидящему, тот передает его следующему и т.д. Слово должно дойти до последнего ребёнка. Ведущий спрашивает у последнего: «Какое ты услышал слово?» Если тот скажет слово, предложенное ведущим, значит, телефон исправен. Если же слово не то, ведущий спрашивает всех по очереди (начиная с последнего) какое они услышали слово. Так узнают, кто напутал, «испортил телефон». Провинившийся занимает место последнего в ряду.

### «Светофор»

Взрослый дает ребёнку два кружка – красный и зелёный и предлагает игру: если ребёнок услышит правильное название того, что изображено на картинке, он должен поднять зелёный кружок, если неправильное – красный. Затем показывает картинку и громко, медленно, чётко произносит звукосочетания:

баман	ваван	альбом	альпом
паман	даван	айбом	альмом
банан	баван	аньбом	альном
банам	ванан	авьбом	аблем
витамин	витанин	клетка	кьекта
митанин	митавин	кьетка	кветка
фитамин	фитавин	клетта	тлекта

### «Повтори»

Ребёнку предлагается повторить похожие слова вначале по 2, затем по 3 в названном порядке:

Мак-бак-так  
Ток-тук-так  
Бык-бак-бок  
Дам-дом-дым  
Ком-дом-гном

моток-каток-поток  
батон-бутон-бетон  
будка-дудка-утка  
натка-ватка-ветка  
клетка-плетка пленка

При восприятии слов необязательно знание понятий. Особенность этого и последующих подборов слов в том, что они доступны по звуковому составу, не содержат труднопроизносимых звуков.

### «Похоже - не похоже»

Из каждых четырех названных взрослым слов ребёнок должен выбрать слово, которое по звуковому составу не похоже на остальные три:

Мак-бак-так-банан  
Сом-ком-индюк-дом  
Лимон-вагон-кот-бутон  
Мак-бак-веник-рак

Совок-гном-венюк-каток  
Пятка-ватка-лимон-кадка  
Ветка-диван-клетка-сетка  
Каток-дом-моток-поток

### «Поймай звук»

Выделение в звуковом потоке гласного звука (А, О, У, И, Ы, Э).

Взрослый называет и многократно повторяет гласный звук, который ребенок должен выделить среди других звуков (хлопнуть в ладоши, когда услышит). Затем взрослый медленно, четко, с паузами произносит звуковой ряд, например:

А – У – М – А – У – М – И – С – Ы – О – Э – Р – Ш – Ф – Л – В – З – Ж – Х – Ы – А

## Лото «Назови картинку и найди гласный звук»

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

**Описание игры.** У детей – карты с нарисованными картинками (по четыре в каждой карте). Ведущий 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. Этот же набор лото применяется для узнавания в слове согласных звуков. Игра проводится так же: ведущий называет изолированный согласный звук, а дети должны назвать нужную картинку.

.....

## «Кто найдёт двадцать предметов, названия которых содержат звук С»

**Цель:** закрепление умения выделять заданный звук в слове по представлению, развитие зрительного внимания, обучение счету.

**Описание игры.** Дана сюжетная картинка, на которой много предметных картинок, в том числе и содержащих в названии звук С (таких картинок должно быть двадцать)

**Ход игры.** Детям дают рассмотреть картинку и назвать нужные предметы. Выигрывает тот, кто назовет больше предметов. Дети накладывают фишки на найденные картинки, а ведущий затем проверяет правильность выполнения задания и определяет победителя.

.....

## Лото «Назови картинку и найди первый звук»

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

**Описание игры.** У детей – карты с нарисованными картинками (по четыре на каждой карте). Ведущий 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.

## «Замкни цепочку»

**Правило:** к первому слову подбирается слово, начинающееся с того звука, каким заканчивается первое слово, третье слово должно начинаться с последнего звука второго слова и так далее. Игры могут быть устные, с перекладыванием мяча, а можно выполнить настольную игру с картинками и практиковать детей в выкладывании цепочки без предварительного громкого проговаривания, только по представлению.

Чтобы исключить ошибку и приучить детей действовать по правилу, контролировать самостоятельно ход игры, цепочку следует сделать замкнутой. Если все операции выполняются в нужной последовательности, цепочка замыкается, т.е. начало сходится с концом. Начинать играть нужно с картинки, помеченной специальным значком.

Систематическое проведение игр помогает в решении вопросов умственного развития детей, т.к. совершенствуется такое ценное качество памяти, как припоминание, значительно улучшается произвольное внимание, развивается быстрота мышления. Речь детей становится более чёткой, правильной, выразительной.

### **«Найди фишке место»**

**Цель игры:** научить определять место заданного звука в слове (начало, середина, конец), опираясь на громкое проговаривание.

**Описание игры.** Для игры понадобятся карточки, на каждой помещена предметная картинка и схема: прямоугольник, разделённый на три части. В правом верхнем углу дана буква, обозначающая заданный звук. Кроме предметных картинок заготавливают фишки по числу карточек.

**Ход игры.** Играть может несколько человек, но не больше, чем заготовлено карточек. Все карточки и фишки лежат на столе. Играющие берут себе по одной карточке, рассматривают и называют вслух картинку, букву и определяют позицию заданного звука в слове - названии картинки, выкладывая на соответствующее место по схеме фишку. Затем берут следующую карточку. Игра продолжается до тех пор, пока все карточки не будут проанализированы. Выигрывает тот, кто успел правильно проанализировать большее количество карточек.

Картинки к игре: зебра(б), автобус(с), халат(л), аист(с), цапля(ц), улей(у), индюк(к), лось(о), зубр(р), ручка(ч), газета(т), часы(ы), кошка(ш), финиш(ш), солнце(ц).

### **«Разгадай ребус»**

**Цель:** научить выделять первый слог из слова, составлять слова из слогов.

**Ход игры.** Детям дают карточки, на которых изображены по две картинки. На карточке «спряталось» слово. Его надо составить, выделив из каждого слова – названия первые слоги, а затем из них сложить слово, например: ромашка, самолёт – роса. Выигрывает тот, кто составит больше слов.

#### **Карточки с предметными картинками для игры:**

Голуби, раки - гора

Мячи, тазы - мята

Кораблик, жаворонок -

кожа

Сухари, шары - суша

Телефон, малина - тема

Чулоч, дома - чудо

Вагон, рябина - Варя

Карандаш, банка - кабан

Колобок, марка - комар

Девочка, лопата - дело

Лисички, самолет - лиса

Шуба, ракета - Шур

### **«Разгадай ребус»**



**Цель:** закрепить умение выделять первый слог из слова, составлять слова из слогов.  
**Ход игры.** Детям дают карточки, на которых изображены по три картинки, На карточке спряталось слово. Его надо составить, выделив из каждого слова- названия первые слоги, а затем из них сложить слово.

**Карточки с предметными картинками для игры:**

Ухо, колокольчик, лыжи - уколы  
Гиря, тапочки, ракета - гитара  
Совы, лопата, машина - солома  
Огурец, пушка, карандаш - опушка

Дома, ромашка, гиря - дороги  
Карандаш, тюлень, шары - катюша  
Ворона, роза, тарелка - ворота  
Сова, балалайка, карандаш - собака

**Дидактическая задача:** Упражнять детей в классификации овощей (по принципу: что у них съедобно – корень или плоды на стебле).

**Игровые правила.** Отвечать можно только двумя словами: вершки и корешки. Кто ошибся, платит фант.

**Игровое действие.** Разыгрывание фантов.

**Ход игры.** Воспитатель уточняет с детьми, что они будут называть вершками, а что – корешками: «Съедобный корень овоща будем называть корешками, а съедобный плод на стебле – вершками».

Воспитатель называет какой-нибудь овощ, а дети быстро отвечают, что в нем съедобно: вершки или корешки. Тот, кто ошибается, платит фант, который в конце игры выкупается.

Воспитатель может предложить иной вариант; он говорит: «Вершки – а дети вспоминают овощи, у которых съедобны вершки».

.....

### «Фрукты – овощи»

**Цель игры:** дифференциация сходных понятий.

**Ход игры.** В начале игры ведущий напоминает детям, какие растения мы называем фруктами, какие - овощами. Для фруктов выбирается картинка «Сад», а для овощей – «Огород». Эти картинки выкладываются на разных краях стола. Предметные картинки, изображающие фрукты и овощи, лежат на столе стопкой изображенными вниз. По очереди дети берут из стопки по одной картинке, называют её, а также объясняют, к какой группе она относится. Объяснение должно быть полным: «Помидор – это овощ, потому что он растёт на огороде». Если ребёнок дал неправильный ответ, картинка возвращается на место, а если ребёнок верно назвал картинку и отнёс её к нужному понятию, он забирает её себе. Игра заканчивается после того, как все картинки будут находиться у детей. Выигрывает тот, у кого окажется больше картинок.

**Игра «Фрукты-ягоды»** проводится так же, только перед игрой уточняются данные понятия и выбираются другие картинки-символы: кустик для ягод и дерево для фруктов.

.....

### «Новоселье»

**Цель:** дифференциация понятий «одежда» и «обувь».

**Ход игры.** Создаётся следующая игровая ситуация: «У куклы Кати новоселье. Ей надо собрать свои вещи для переезда на новую квартиру. Помогите уложить вещи правильно, чтобы на новом месте ей было легко отыскать все свои платья и туфли. Одежду будем складывать в одну коробку, а обувь – в другую». Затем ребёнку дается два набора предметных картинок и две коробочки, на каждой помещён свой символ: для одежды платье, для обуви – сапожки.

### «Летает, а не птица»

**Цель:** дифференциация понятий «птицы» и «насекомые».

**Ход игры.** Ведущий загадывает загадки про птиц и насекомых, Дети разгадывают загадки и объясняют, к какой тематической группе относится данное животное. Если ответ правильный, ведущий дает ребенку фишку или символ данного животного. Выигрывает тот, кто наберёт больше фишек. Перед игрой ведущий напоминает детям опознавательные признаки птиц: имеют перья, клюв, когти, крылья, вьют гнёзда и высиживают птенцов, умеют петь, они большие. Насекомые же маленькие, имеют шесть ног, не высиживают птенцов, у них нет перьев.

<p>*** Красные лапки Щиплют за пятки (Гусь) *** Спал цветок и вдруг проснулся: Больше спать не захотел. Шевельнулся, встрепенулся, Взвился вверх и улетел. (Бабочка) *** Верещанья, белобока. А зовут её .... (сорока).</p>	<p>*** На шесте дворец, Во дворце певец, А зовут его... (скворец). *** Жу-жу, жу-жу, Я на ветке сижу Букву Ж все твержу, Зная твердо букву эту, Я жужжу весной и летом. (Жук)</p>	<p>*** Не зверь, не птица, А нос, как спица. (Комар) *** Много мастеров Срубили избу без углов. (Муравьи) *** Явился в жёлтой шубке Прощайте, две скорлупки. (Цыплёнок)</p>
---	---	---

.....

**«Собери пять»**

**Цель:** научить относить единичные предметы к определенным тематическим группам.

**Ход игры.** Для игры надо заготовить набор предметных картинок, состоящий из нескольких тематических групп (одежда, посуда, игрушки, мебель и т.д.) Играет несколько человек, по количеству тематических групп. Картинки лежат на столе изображениями вниз. Каждый берёт по одной картинке, называет её и родовое понятие, к какому относится данная картинка. Таким образом, устанавливается, какую группу будет собирать каждый участник. Если выбраны одинаковые группы, открывают ещё по одной картинке. Затем ведущий показывает играющим по одной картинке, а они должны просить себе ту или иную картинку: «Мне нужна кукла, потому что я собираю игрушки». Выигрывают тот, кто первый собрал свою группу картинок (количество картинок в каждой группе должно быть одинаковым, например, по шесть картинок).

.....

.

**«Кто как голос подаёт»**

**Цель:** расширение глагольного словаря по данной теме.

**Ход игры.** Ведущий читает детям стихотворение Г Сапгира.

Ветер весеннюю песню донёс  
Песню пролаял охотничий пёс,  
Волк эту песню провыл на опушке,  
Дружно проквакали песню лягушки.  
Бык эту песню, как мог, промычал.  
Рысь промурлыкала,

Сом промолчал.  
Филин прогукал,  
Уж прошипел,  
А соловей эту песню пропел.

Ведущий спрашивает, кто как голос подавал, одновременно показывая предметные картинки с изображениями животных. За каждый правильный ответ дают картинку, выигрывает тот, кто соберёт больше картинок.

.....

### «Эстафета»

**Цель:** активизация глагольного словаря.

**Ход игры.** Играющие стоят в кругу. У ведущего палочка-эстафета. Он произносит какое-нибудь слово и передаёт эстафету рядом стоящему ребёнку. Тот должен подобрать подходящее слово- действие и быстро передать палочку дальше. Когда эстафета вернётся к ведущему, он задаёт новое слово, но палочку передаёт в другом направлении. Если кто-то затрудняется назвать слово или подбирает неподходящее слово, ему дают штрафное очко. После того как игрок набрал три штрафных очка, он выходит из игры. Выигрывает тот, у кого в конце игры будет меньше штрафных очков.

**Пример:** собака – лает, кусает, бежит, сторожит, скулит, воет; кошка – мурлыкает, охотится, играет, дремлет, мяукает, царапается.

.....

### «Наоборот»

**Дидактическая задача:** Развивать у детей сообразительность, быстроту мышления.

**Игровое правило.** Называть слова только противоположные по смыслу.

**Игровые действия.** Бросание и ловля мяча.

Ход игры. Дети и воспитатель садятся на стулья в кружок. Воспитатель произносит слово и бросает кому-нибудь из детей мяч, ребенок должен поймать мяч, сказать слово противоположное по смыслу, и снова бросить мяч Воспитателю. Воспитатель говорит: «Вперёд». Ребенок отвечает «Назад», (направо - налево, вверх-вниз, под - над, далеко - близко, высоко - низко, внутри - снаружи, дальше - ближе). Можно произносить не только наречия, но и прилагательные, глаголы: далекий - близкий, верхний - нижний, правый - левый, завязать - развязать, намочить - высушить и др. Если тот, кому бросили мяч, затрудняется ответить, дети по предложению воспитателя хором произносят нужное слово.

### «Кто больше знает»

**Дидактическая задача:** Развивать память детей; обогащать их знания о предметах, воспитывать такие качества личности, как находчивость, сообразительность.

**Игровое правило.** Вспомнить и назвать, как один и тот же предмет может быть использован.

Игровое действие. Соревнование – кто больше назовёт, как можно использовать предмет.

**Ход игры.** Дети вместе с воспитателем садятся на стулья (на ковёр) в кружок. Воспитатель говорит

- У меня в руках стакан. Кто скажет, как и для чего его можно использовать?

Дети отвечают:

- Пить чай, поливать цветы, измерять крупу, накрывать рассаду, ставить карандаши.

- Правильно, - подтверждает воспитатель и если нужно, дополняет ответы ребят.

Теперь давайте поиграем. Я буду называть различные предметы, а вы вспомните и назовите, что с ними можно делать. Постарайтесь сказать как можно больше.

Воспитатель заранее подбирает слова, которые он предложит детям во время игры.

.....

### «Скажи по-другому»

**Дидактическая задача.** Учить детей подбирать синоним-слово, близкое по значению.

**Ход игры.** Воспитатель говорит, что в этой игре дети должны будут вспомнить слова, похожие по смыслу на то слово, которое он назовёт.

«Большой» - предлагает воспитатель. Дети называют слова: огромный, крупный, громадный, гигантский.

«Красивый» - «пригожий, хороший, прекрасный, прелестный, чудесный».

«Мокрый» - «сырой, влажный» и т.д.

.....

### «Подбери слово»

**Дидактическая задача:** Развивать у детей сообразительность, умение подбирать нужные по смыслу слова.

**Ход игры.** Воспитатель, обращаясь к детям, предлагает им вопросы, например: «Вспомните, что можно шить?» Ответы детей: «Платье, пальто, сарафан, рубашку, сапоги, шубу и т.д. «Штопать – носки, чулки, варежки, шарф». «Завязывать – шнурки, веревочку, шарф, завязки». «Надвигать – шапку, платок, шляпу, панаму, бескозырку, фуражку, будёновку». «Надеть пальто, платье, чулки, шубу, плащ, юбку, сарафан, колготки» и т.д.

### «Кузовок»

**Дидактическая задача:** Развивать слуховое внимание, активизировать словарь, мышление; развивать сообразительность.

**Игровые правила.** В кузовок можно «класть» только те слова, которые оканчиваются на -ок; назвавший слово, передает кузовок другому ребенку.

**Игровые действия.** Имитация движения, будто в кузовок опускают предмет, кто ошибется, назвав предмет с другим окончанием, платит фант, который затем отыгрывается.

**Ход игры.** Играющие усаживаются за столом. Воспитатель ставит на стол корзинку, затем спрашивает:

- Видите, дети, этот кузовок? Знаете, что можно класть в кузовок? В этот кузовок будете класть все, что можно назвать словом, оканчивающимся на -ок. Например: замок, платок, чулок, носок, шнурок, листок, комок, колобок, крючок. Грибок, коробок и т.д. Каждый положит в кузовок, что он хочет, согласно правилу, и передаёт своему соседу, тот тоже положит что-нибудь из вещей, название которых оканчивается на -ок, и передаёт кузовок дальше.

.....

### **«Найди лишнюю картинку»**

Подбирается четыре картинки, среди которых три рисунка можно объединить в группу по общему признаку, а четвертый – лишний.

Предложите ребёнку рассмотреть картинки и убрать лишний. Спросите: «Почему ты так думаешь? Чем похожи те рисунки, которые ты оставил?»

.....

### **«Назови три предмета»**

**Дидактическая задача:** Упражнять детей в классификации предметов.

**Игровые правила.** Назвать три предмета одним общим словом. Кто ошибется, платит фант.

**Ход игры.** Дети, говорит воспитатель, мы уже играли в разные игры, где требовалось быстро подобрать нужное слово. Сейчас мы поиграем в похожую игру, но только будем подбирать не одно слово, а сразу три. Я назову одно слово, например, мебель, а тот, кому я брошу мяч, назовёт три слова, которые можно назвать одним словом мебель. Какие предметы можно назвать, одним словом мебель?

- Стол, стул, кровать.

-«Цветы»- произносит педагог и после небольшой паузы бросает мяч ребенку. Тот отвечает: «Ромашка, роза, василёк».

### **«Назови три предмета»**

**Дидактическая задача:** Упражнять детей в классификации предметов.

**Игровые правила.** Назвать три предмета одним общим словом. Кто ошибется, платит фант.

**Ход игры.** Дети, говорит воспитатель, мы уже играли в разные игры, где требовалось быстро подобрать нужное слово. Сейчас мы поиграем в похожую игру, но только будем подбирать не одно слово, а сразу три. Я назову одно слово, например, мебель, а тот, кому я брошу мяч, назовёт три слова, которые можно назвать одним словом мебель. Какие предметы можно назвать, одним словом мебель?

- Стол, стул, кровать.

-«Цветы»- произносит педагог и после небольшой паузы бросает мяч ребенку. Тот отвечает: «Ромашка, роза, василёк».

В этой игре дети учатся относить три видовых понятия к одному родовому. В другом варианте игры дети, наоборот, по нескольким видовым понятиям учатся находить родовые. Например, Воспитатель называет: «Малина, клубника, смородина». Ребёнок, поймавший мяч, отвечает: «Ягоды». Более сложным вариантом игры будет такой, когда воспитатель во время одной игры меняет задание: то называет видовые понятия, и дети находят родовые, то называет родовые понятия, а дети указывают видовые. Такой вариант предлагается в том случае, если дети часто играли в различные игры на классификацию предметов.

.....

### **«Четвёртый лишний»**

**Цель:** учить устанавливать сходство и различие предметов по существенным признакам, закрепление слов-обобщений.

**Ход игры.** На столе выкладывается по четыре картинки, три из них относятся к одной тематической группе, а четвёртая к какой-нибудь другой группе. Детям дается задание: рассмотрите картинки и определите, какая из них лишняя. неподходящую картинку переверните, а оставшиеся назовите одним словом».

Каждый участник исключает лишнюю картинку по очереди. Если он ошибается или не выполняет задание, его вариант предлагают выполнить следующему игроку. За каждое правильное выполнение дают фишку. Выигрывает тот, кто наберёт больше фишек.

#### ***Ряд картинок для игры:***

- |  |   |
|--|---|
| 1. Рубашка, туфли, брюки, пиджак.        | 6. Ромашка, береза, ель, тополь.        |
| 2. Яблоко, крыжовник, смородина, малина. | 7. Помидор, огурец, морковь, слива.     |
| 3. Телевизор, Шкаф, стул, кровать.       | 8. Шапка, берет, шляпа, носок.          |
| 4. Кукушка, сова бабочка, сорока.        | 9. Топор, пила, ручка, рубанок.         |
| 5. Тарелка, хлеб, кастрюля, ложка.       | 10. Медведь, лиса, мишка плюшевый, заяц |
- .
- .....

### **«Верно ли это?»**

**Цель:** развитие слухового внимания, активизация глагольного словаря.

**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.

Л.Станчев

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?

---

### «Найди лишнее слово»

**Цель:** упражнять на развитие мыслительных процессов обобщения, отвлечения, выделения существенных признаков.

**Ход игры.** Предложите ребёнку определить слово, которое является лишним. Читайте ребёнку серию слов. Каждая серия состоит из 4 слов. 3 слова в каждой серии являются однородными и могут быть объединены по общему для них признаку, а 1 слово отличается от них и должно быть исключено.

#### ***Перечень серий слов:***

1. Старый, дряхлый, маленький, ветхий.
  2. Храбрый, злой, смелый, отважный.
  3. Яблоко, слива, огурец, груша.
  4. Молоко, творог, сметана, хлеб.
  5. Час, минута, лето, секунда.
  6. Ложка, тарелка, кастрюля, сумка.
  7. Платье, свитер, шапка, рубашка.
  8. Мыло, метла, паста зубная, шампунь.
  9. Береза, дуб, сосна, земляника.
  10. Книга, телевизор, радио, магнитофон.
- 
- .....

### «Живые слова»

**Цель:** Упражнять в составлении предложений по структурной схеме.



**Организация.** Каждый ребёнок изображает слово. Воспитатель: - Пусть Слава изображает слово «медвежонок»; Аня – слово «любит». Какое третье слово выберем? (Мёд) Прочитали предложение: «Медвежонок любит мёд». Поменяем местами второе и третье слово. Что получилось? (Медвежонок мёд любит). Пусть теперь первое слово станет последним. Что получится? (Мёд любит медвежонок). Заменяем слово «мёд» другим. Катя будет теперь словом «кувыркаться». Прочитайте предложение (Кувыркаться любит медвежонок). А теперь? (Медвежонок любит кувыркаться).

Составьте свои предложения со словом «медвежонок». (Медвежонок косолапый, Медвежонок любит малину, Медвежонок спит...)

.....

### «Дополни предложение»

**Дидактическая задача:** Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.

**Игровые правила.** Нужно найти и сказать такое слово, чтобы получилось законченное предложение. Добавлять нужно только одно слово.

**Игровые действия.** Бросание и ловля мяча.

**Ход игры.** Воспитатель говорит несколько слов предложения, а дети должны дополнить его новыми словами, чтобы получилось законченное предложение, например: «Мама купила... - ...книжки, тетради, портфель», - продолжают дети.

.....

### «Придумай предложение»

**Дидактическая задача:** Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.

**Игровое правило.** Передавать камешек другому играющему можно только после того, как придумал предложение с названным ведущим словом.

**Ход игры.** Дети и Воспитатель садятся в круг. Воспитатель объясняет правила игры:

- Сегодня мы будем придумывать предложения. Я скажу какое-либо слово, а вы быстро придумаете с этим словом предложение. Например, я скажу слово «близко» и передам Даше камешек. Она возьмет камешек и быстро ответит «Я живу близко от детского сада». Затем она назовёт свое слово и передает камешек рядом сидящему. Слово в предложении должно употребляться в той форме, в какой его предлагает загадывающий. Так по очереди по кругу камешек переходит от одного играющего к другому. Если дети затрудняются при ответе, воспитатель помогает им.

### «Напишем кукле письмо»

**Цель:** научить определять количество слов в предложении, опираясь на вспомогательные средства.

**Ход игры.** Для игры надо заготовить длинные полоски, обозначающие предложения, и короткие полоски для выкладывания слов. Ведущий произносит предложение, дети выкладывают длинную полоску – «пишут кукле письмо». Второй раз слушают это же предложение и подкладывают под длинной полоской столько коротких полосок, сколько слов в предложении. Затем так же анализируется второе и третье предложения.

После «записи» можно попросить кого-нибудь «прочитать» первое предложение, второе и так далее, чтобы развивать произвольную память.

.....

### «Доскажи словечко»

**Цель:** закрепление употребления в речи существительных в родительном падеже множественного числа.

**Ход игры.** Детям читают вслух знакомые стихотворные строчки, не договаривая последнего слова. (Это слово стоит в родительном падеже множественного числа). Дети добавляют недостающее слово и получают за каждый правильный ответ фишку. Выигрывает тот, кто получит больше фишек.

\*\*\*

\*\*\*

Даю вам честное слово:  
Вчера в половине шестого.  
Я видел двух свинок.  
Без шляп и ... (ботинок)

\*\*\*

Он сказал: «Ты злодей,  
Пожираешь людей,  
Так, за это мой меч –  
Твою голову с ... (плеч)

\*\*\*

Постой, не тебе ли  
На прошлой неделе.  
Я выслал две пары  
Отличных ... (калош)

\*\*\*

Муравей, муравей  
Не жалеет ... (лаптей)

\*\*\*

Робин Бобин Барабек.  
Скушал сорок ... (человек)

Где убийца, где злодей?  
Не боюсь его ... (когтей)

.....

### «Кого я вижу, что я вижу»

**Цель:** различение в речи форм винительного падежа одушевленных и неодушевленных существительных, развитие кратковременной слуховой памяти.

**Ход игры.** В эту игру лучше играть на прогулке, чтобы перед глазами было больше объектов для наблюдения. Играть может несколько человек. Перед началом игры договариваются, что будут называть предметы, находящиеся вокруг. Первый играющий произносит: «Я вижу... воробья» и бросает мяч любому игроку. Тот должен продолжить: «Я вижу воробья, голубя» - и бросает мяч следующему.

Если кто-то не может продолжить перечисление объектов, которых можно наблюдать в данной ситуации, он выходит из игры. Начинается следующий тур, составляется новое предложение, и так далее.

.....

### «Прятки»

**Цель:** учить понимать и правильно использовать в речи предлоги с пространственным значением (в, на, около, перед, под).

**Материал.** Грузовик, мишка, мышка.

**Ход игры.** В гостях у детей Мишка и Мышка. Зверята стали играть в прятки. Мишка водит, а мышка прячется. Дети закрывают глаза. Мышонок спрятался. Дети открывают глаза. Мишка ищет: «Где же мышонок? Он, наверняка, под машинкой. Нет. Где же он, ребята? (В кабине) И т.д.

.....

### «Объясните, почему...»

**Цель:** научить правильно, строить предложения с причинно-следственной связью, развитие логического мышления.

**Ход игры.** Ведущий объясняет, что дети должны будут закончить предложения, которые начнет говорить воспитатель, используя слово «потому что». Можно подобрать несколько вариантов к одному началу предложения, главное, чтобы они все правильно отражали причину события, изложенного в первой части. За каждое правильно выполненное продолжение игроки получают фишку. Выигрывает тот, кто соберёт больше фишек.

#### **Незаконченные предложения для игры:**

Вова заболел... (простыл)

Мама взяла зонт... (идёт дождь)

Дети легли спать... (поздно)

Очень хочется пить... (жарко)

Лед на реке растаял... (тепло)

Деревья сильно закачались... (дует ветер)

Стало очень холодно... (пошёл снег)

### «Один и много»

**Цель:** учить изменять слова по числам.

**Ход игры.** «Сейчас мы будем играть в такую игру: я назову словом один предмет, а вы назовете слово так, чтобы получилось много предметов. Например, я скажу «карандаш», а вы должны сказать «карандаши».

**Слова для игры:**

Книга	ручка	лампа	стол	окно
город	стул	ухо	брат	флаг
ребенок	человек	стекло	трактор	озеро
имя	весна	друг	семя	арбуз

«А теперь попробуем наоборот. Я буду говорить слово, обозначающее много предметов, а вы – один».

**Слова для игры:**

КОГТИ	облака	волны	листья
цветы	пилы	молодцы	стебли

.....

**«Добавь слова»**

**Цель:** научить составлять распространенные предложения.

**Ход игры.** «Сейчас я скажу предложение. Например, «Мама шьёт платье». Как ты думаешь, что можно сказать о платье, какое оно? (шёлковое, летнее, легкое, оранжевое). Если мы добавим эти слова, как изменится фраза?» Мама шьёт шёлковое платье. Мама шьёт летнее платье. Мама шьёт лёгкое платье. Мама шьёт оранжевое платье.

**Предложения для игры:**

Девочка кормит собаку. Пилот управляет самолётом. Мальчик пьёт сок.

.....

**«Распутай слова»**

**Цель:** учить составлять предложения, используя данные слова.

**Ход игры.** Слова в предложении перепутались. Попробуйте расставить их на свои места. Что получится?

**Предложения для игры:**

- |                            |                                    |
|----------------------------|------------------------------------|
| 1. Дымок, идёт, трубы, из. | 3. Стоят, вазе, цветы, в.          |
| 2. Любит, медвежонок, мёд. | 4. Орехи, в, белка, дупло, прячет. |

**«Найди ошибку»**

**Цель:** учить находить смысловую ошибку в предложении.

**Ход игры.** «Послушайте предложения и скажите, все ли в них верно. Как нужно исправить предложение?»

1. Зимой в саду расцвели яблоки.
2. Внизу над ними расстилалась ледяная пустыня.
3. В ответ я киваю ему рукой.
4. Самолёт сюда, чтобы помочь людям.
5. Скоро удалось мне на машине.
6. Мальчик стеклом разбил мяч.
7. После грибов будут дожди.
8. Весной луга затопили реку.
9. Снег засыпало пышным лесом

.....

### «Правильно или нет?»

**Цель:** учить находить грамматические ошибки.

**Ход игры.** «Как вы думаете, можно ли так сказать?»

1. Мама ставит вазу с цветами в стол.
2. Когда хотят что-то купить теряют деньги.
3. Под домиком на опушке живут бабушка и дедушка.
4. В полу лежит красивый ковер.

«Почему предложения неточные? – воспитатель дополнительно спрашивает у детей.

.....

### «Зачем нам эти вещи»

**Цель:** научить использовать в речи сложноподчинённые предложения цели.

**Ход игры.** Перед игроками лежат разные предметы: мяч, карандаши, книга, кукла, грузовичок, скакалка и другие игрушки. Дети должны выбрать себе любой предмет, но объяснить, для чего он нужен. В предложении должен быть использован союз чтобы: «Я взял карандаш, чтобы рисовать».

### «Подними цифру»

**Цель:** научить определять количество слов в предложении на слух.

**Ход игры.** Воспитатель произносит вслух предложение, а дети подсчитывают количество слов и поднимают соответствующую цифру. Первоначально для анализа используются предложения без предлогов и союзов.

**Предложения для игры:**

1. Алеша спит.
2. Петя кормит кур.
3. Врач лечит больного ребёнка.
4. Мама купила Наташе красивую куклу.
5. Сильный спортсмен легко поднял тяжёлую штангу.

---

## «Составь фразу»

**Цель:** закрепить умение образовывать предложения из слов.

**Ход игры.** Предложить детям придумать предложения, используя следующие слова:

забавный щенок

полная корзина

спелая ягода

веселая песня

колючий куст

лесное озеро

---

<i>Фонетическая сторона речи</i>	<i>Лексическая сторона речи</i>	<i>Грамматический строй речи</i>	<i>Связная речь</i>
1.»Поиграем в сказку» 2.«Испорченный телефон» 3.«Светофор» 4.«Повтори» 5.«Похоже- непохоже» 6.«Поймай звук» 7.Лото «Назови картинку и найди гласный звук» 8.«Кто найдёт 20 предметов, в названии, которых содержит звук «С» 9.«Назови картинку и найди первый звук» 10.«Замкни цепочку» 11.«Найди на фишке место» 12.«Разгадай ребус 1» 13«Разгадай ребус 2»	1. «Вершки- корешки» 2.«Фрукты- овощи» 3.«Новоселье» 4. «Летает, а не птица» 5.«Собери пять» 6.«Кто как голос подаёт» 7.«Эстафета» 8.«Наоборот» 9.«Кто больше знает» 10.«Скажи по- другому» 11.«Подбери слово» 12. «Кузовок» 13.«Найди лишнюю картинку» 14.«Назови три предмета» 15.«Четвёртый лишний» 16.«Верно ли это?» 17.«Найди лишнее слово»	1. «Живые слова» 2.«Дополни предложение» 3.«Придумай предложение» 4.«Напишем кукле письмо» 5.«Доскажи словечко» 6.«Кого я вижу, что я вижу» 7.«Прятки» 8.«Объясните, почему...» 9.«Один и много» 10.«Добавь слова» 11.«Распутай слова» 12.«Найди ошибку» 13.«Правильно или нет?» 14.«Зачем нам эти вещи» 15.«Подними цифру» 16.«Составь фразу»	1.«Кто больше заметит небылиц» 2.«Где начало рассказа?» 3.«Найди картинке место» 4.«Исправь ошибку» 5.«Какая картинка не нужна?» 6.«Отгадай-ка» 7.«Нарисуй сказку» 8. «Чего на свете не бывает» 9.«Как ты узнал?» 10.«А я бы...» 11.«Составь два рассказа»