

## **Картотека дидактических игр по развитию речи. Старший возраст.**

### **«Кто как разговаривает?»**

*Цель:* расширение словарного запаса, развитие быстроты реакции.

*Ход:* педагог поочерёдно бросает мяч детям, называя животных. Дети, возвращая мяч, должны ответить, как то или иное животное подаёт голос:

Корова мычит

Тигр рычит

Змея шипит

Комар пищит

Собака лает

Волк воет

Утка крикает

Свинья хрюкает

Вариант 2. Логопед бросает мяч и спрашивает: «Кто рычит?», «А кто мычит?», «Кто лает?», «Кто кукует?» и т.д.

### **«Кто где живёт?»**

*Цель:* закрепление знания детей о жилищах животных, насекомых.

*Закрепление употребления в речи детей грамматической формы предложного падежа с предлогом «в».*

*Ход:* Бросая мяч поочерёдно каждому ребёнку, педагог задаёт вопрос, а ребёнок, возвращая мяч, отвечает.

Вариант 1.

Кто живёт в дупле? -Белка.

Кто живёт в скворечнике? -Скворцы.

Кто живёт в гнезде? -Птицы.

Кто живёт в будке? -Собака.

Кто живёт в улье? -Пчёлы

Кто живёт в норе? -Лиса.

Кто живёт в логове? -Волк.

Кто живёт в берлоге? -Медведь.

Вариант 2.

Где живёт медведь? -В берлоге.

Где живёт волк? -В логове.

Вариант 3. Работа над правильной конструкцией предложения. Детям предлагается дать полный ответ: «Медведь живёт в берлоге».

### **«Подскажи словечко»**

*Цель:* развитие мышления, быстроты реакции.

*Ход:* педагог, бросая мяч поочерёдно каждому ребёнку, спрашивает:

– Ворона каркает, а сорока?

Ребёнок, возвращая мяч, должен ответить:

– Сорока стрекочет.

Примеры вопросов:

– Сова летает, а кролик?

– Корова ест сено, а лиса?

- Крот роет норки, а сорока?
- Петух кукарекает, а курица?
- Лягушка квакает, а лошадь?
- У коровы телёнок, а у овцы?
- У медвежонка мама медведица, а у бельчонка?

### **«Что происходит в природе?»**

*Цель: закрепление употребления в речи глаголов, согласования слов в предложении.*

Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, задаёт вопрос, а ребёнок, возвращая мяч, должен на заданный вопрос ответить.

Игру желательно проводить по темам.

Пример: Тема «Весна»

педагог: -Дети:

Солнце – что делает? -Светит, греет.

Ручьи – что делают? -Бегут, журчат.

Снег – что делает? -Темнеет, тает.

Птицы – что делают? -Прилетают, выют гнёзда, поёт песни.

Капель – что делает? -Звенит, капает.

Медведь – что делает? -Просыпается, вылезает из берлоги.

### **«Кто как передвигается?»**

*Цель: обогащение глагольного словаря детей, развитие мышления, внимания, воображения, ловкости.*

Ход: педагог, бросая мяч каждому ребёнку, называет какое-либо животное, а ребёнок, возвращая мяч, произносит глагол, который можно отнести к названному животному.

педагог: -Дети:

Собака -стоит, сидит, лежит, идёт, спит, лает, служит (кошка, мышка...)

### **«Горячий – холодный»**

*Цель: закрепление в представлении и словаре ребёнка противоположных признаков предметов или слов-антонимов.*

Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, произносит одно прилагательное, а ребёнок, возвращая мяч, называет другое – с противоположным значением.

педагог: -Дети:

Горячий -холодный

Хороший -плохой

Умный -глупый

Весёлый -грустный

Острый -тупой

Гладкий -шероховатый

### **«Что происходит в природе?»**

*Цель: закрепление употребления в речи глаголов, согласования слов в предложении.*

Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, задаёт вопрос, а ребёнок, возвращая мяч,

должен на заданный вопрос ответить.

Игру желательно проводить по темам.

Пример: Тема «Весна»

Педагог :-Дети:

Солнце – что делает? -Светит, греет.

Ручьи – что делают? -Бегут, журчат.

Снег – что делает? -Темнеет, тает.

Птицы – что делают? -Прилетают, выют гнёзда, поёт песни.

Капель – что делает? -Звенит, капает.

Медведь – что делает? -Просыпается, вылезает из берлоги.

### **«Кто может совершать эти действия?»**

*Цель: активизация глагольного словаря детей, развитие воображения, памяти, ловкости.*

Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, называет глагол, а ребёнок, возвращая мяч, называет существительное, подходящее к названному глаголу.

педагог:- Дети:

Идёт -человек, животное, поезд, пароход, дождь...

Бежит -ручей, время, животное, человек, дорога...

Летит -птица, бабочка, стрекоза, муха, жук, самолёт...

Плывёт-рыба, кит, дельфин, лодка, корабль, человек...

### **«Из чего сделано?»**

*Цель: закрепление в речи детей употребления относительных прилагательных и способов их образования.*

Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, говорит: «Сапоги из кожи», а ребёнок, возвращая мяч, отвечает: «Кожаные».

педагог: -Дети:

Рукавички из меха -меховые

Таз из меди -медный

Ваза из хрусталя -хрустальная

Рукавички из шерсти –шерстяные

### **«Кто кем был?»**

Цель: развитие мышления, расширение словаря, закрепление падежных окончаний.

Ход: педагог, бросая мяч кому-либо из детей, называет предмет или животное, а ребёнок, возвращая мяч логопеду, отвечает на вопрос, кем (чем) был раньше названный объект:

Цыплёнок – яйцом

Хлеб – мукой

Лошадь – жеребёнком

Шкаф – доской

Корова – телёнком

Велосипед – железом

Дуд – жёлудем

Рубашка – тканью

Рыба – икринкой

Ботинки – кожей

Яблоня – семечкой

Дом – кирпичём

Лягушка – головастиком

Сильный – слабым

Бабочка – гусеницей

Взрослый – ребёнком

### **«Что звучит?»**

*Цель: развитие слухового внимания и наблюдательности.*

Ход: педагог за ширмой играет на различных музыкальных инструментах (бубен, колокольчик, деревянные ложки). Дети должны отгадать что звучит.

### **«Что бывает осенью?»**

*Цель: учить временам года, их последовательности и основным признакам.*

Ход: на столе лежат вперемешку картинки с изображением различных сезонных явлений (идёт снег, цветущий луг, осенний лес, люди в плащах и с зонтами и т.д.). Ребёнок выбирает картинки, где изображены только осенние явления и называет их.

### **«Лови да бросай – цвета называй»**

*Цель: подбор существительных к прилагательному, обозначающему цвет.*

Закрепление названий основных цветов, развитие воображения у детей.

Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, называет прилагательное, обозначающее цвет, а ребёнок, возвращая мяч, называет существительное, подходящее к данному прилагательному.

Красный -мак, огонь, флаг

Оранжевый -апельсин, морковь, заря

Жёлтый -цыплёнок, солнце, репа

Зелёный-огурец, трава, лес

Голубой -небо, лёд, незабудки

Синий- колокольчик, море, небо

Фиолетовый -слива, сирень, сумерки

### **«Чья голова?»**

Цель: расширение словаря детей за счёт употребления притяжательных прилагательных.

Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, говорит: «У вороны голова...», а ребёнок, бросая мяч обратно, заканчивает: «...воронья».

Например:

У рыси голова – рысья

У рыбы – рыба

У кошки – кошачья

У сороки – сорочья

У лошади – лошадиная

У орла – орлиная

У верблюда – верблюжья

### **« Четвёртый лишний»**

*Цель: закрепление умения детей выделять общий признак в словах, развивать способность к обобщению.*

Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, называет четыре слова и просит определить, какое слово лишнее.

Например: голубой, красный, зелёный, спелый.

Кабачок, огурец, тыква, лимон.  
Пасмурно, ненастно, хмуро, ясно.

### **«Один – много»**

*Цель: закрепление в речи детей различных типов окончаний имён существительных.*

Ход: педагог бросает мяч детям, называя имена существительные в единственном числе. Дети бросают мяч обратно, называя существительные во множественном числе.

Пример:

Стол – столы	стул – стулья
Гора – горы	лист – листья
Дом – дома	носок – носки
Глаз – глаза	кусок – куски
День – дни	прыжок – прыжки
Сон – сны	гусёнок – гусята
Лоб – лбы	тигрёнок – тигрята

### **«Подбери признаки»**

*Цель: активизация глагольного словаря.*

Ход: педагог задаёт вопрос «Что умеют делать белки?» Дети отвечают на вопрос и находят картинку к заданному вопросу. Примерные ответы: Белки умеют прыгать с сучка на сучок. Белки умеют делать тёплые гнёзда.

### **«Животные и их детёныши»**

*Цель: закрепление в речи детей названий детёнышей животных, закрепление навыков словообразования, развитие ловкости, внимания, памяти.*

Ход: бросая мяч ребёнку, педагог называет какое-либо животное, а ребёнок, возвращая мяч, называет детёныша этого животного.

Слова скомпонованы в три группы по способу их образования. Третья группа требует запоминания названий детёнышей.

Группа 1. У тигра – тигрёнок, у льва – львёнок, у слона – слонёнок, у оленя – оленёнок, у лося – лосёнок, у лисы – лисёнок.

Группа 2. У медведя – медвежонок, у верблюда – верблюжонок, у зайца – зайчонок, у кролика – крольчонок, у белки – бельчонок.

Группа 3. У коровы – телёнок, у лошади – жеребёнок, у свињи – поросёнок, у овцы – ягнёнок, у курицы – цыплёнок, у собаки – щенок.

### **«Что бывает круглым?»**

*Цель: расширение словаря детей за счёт прилагательных, развитие воображения, памяти, ловкости.*

Ход: педагог, бросая мяч детям, задаёт вопрос, ребёнок, поймавший мяч, должен на него ответить и вернуть мяч.

– что бывает круглым? (мяч, шар, колесо, солнце, луна, вишня, яблоко...)

– что бывает длинным? (дорога, река, верёвка, лента, шнур, нитка...)

– что бывает высоким? (гора, дерево, скала, человек, столб, дом, шкаф...)

– что бывает колючим? (ёж, роза, кактус, иголки, ёлка, проволока...)

### **«Подбери словечко»**

*Цель: развитие навыков словообразования, подбор родственных слов.*

Например, пчела – пчёлка, пчёлочка, пчелиный, пчеловод, пчёлы и т.д.

«Обобщающие понятия»

Цель: расширение словарного запаса за счёт употребления обобщающих слов, развитие внимания и памяти, умение соотносить родовые и видовые понятия.

Вариант 1.

Ход: педагог называет обобщающее понятие и бросает мяч поочерёдно каждому ребёнку. Ребёнок, возвращая мяч, должен назвать относящиеся к тому обобщающему понятию предметы.

педагог:-Дети:

Овощи – картофель, капуста, помидор, огурец, редиска.

Вариант 2. Педагог называет видовые понятия, а дети – обобщающие слова.

педагог: Дети:

Огурец, помидор-Овощи.

### **«Хорошо – плохо»**

*Цель: знакомство детей с противоречиями окружающего мира, развитие связной речи, воображения.*

Ход: педагог задаёт тему обсуждения. Дети, передавая мяч по кругу, рассказывают, что, на их взгляд, хорошо или плохо в погодных явлениях.

Педагог: Дождь.

Дети: Дождь – это хорошо: смывает пыль с домов и деревьев, полезен для земли и будущего урожая, но плохо – намочит нас, бывает холодным.

Педагог: Город.

Дети: Хорошо, что я живу в городе: можно ездить в метро, на автобусе, много хороших магазинов, плохо – не увидишь живой коровы, петуха, душно, пыльно.

### **«Назови ласково»**

*Цель: закрепление умения образовывать существительные при помощи уменьшительно-ласкательных суффиксов, развитие ловкости, быстроты реакции.*

Ход: педагог, 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.

Шапка-шапочка, белка-белочка.

Книга-книжечка, ложка-ложечка.

Голова-головка, картина-картинка.

Мыло-мыльце, зеркало-зеркальце.

Кукла-куколка, свёкла-свёколка.

Коса-косичка, вода-водичка.

Жук-жучок, дуб-дубок.

Вишня-вишенка, башня-башенка.

Платье-платице, кресло-креслице.

### **«Весёлый счет»**

*Цель: закрепление в речи детей согласования существительных с числительными.*

*Ход: педагог бросает мяч ребёнку и произносит сочетание существительного с числительным «один», а ребёнок, возвращая мяч, в ответ называет это же существительное, но в сочетании с числительным «пять», «шесть», «семь», «восемь».*

*Пример:*

- Один стол – пять столов
- Один слон – пять слонов
- Один журавль – пять журавлей
- Один лебедь – пять лебедей
- Одна гайка – пять гаек
- Одна шишка – пять шишек
- Один гусёнок – пять гусят
- Один цыплёнок – пять цыплят
- Один заяц – пять зайцев
- Одна шапка – пять шапок
- Одна банка – пять банок.

### **«Угадай, кто позвал?»**

*Цель: различение по тембру максимально сокращённых звукокомплексов.*

*Ход: водящий поворачивается спиной к детям и по звукокомплексу «пи-пи» определяет, кто его позвал. Зовёт водящего тот ребёнок, на которого указывает педагог.*

### **"Закончи предложение"**

*(употребление сложноподчинённых предложений)*

- Мама положила хлеб... куда? ( в хлебницу)
- Брат насыпал сахар... куда? ( в сахарницу)
- Бабушка сделала вкусный салат и положила его... куда? ( в салатницу)
- Папа принёс конфеты и положил их ... куда? (в конфетницу)
- Марина не пошла сегодня в школу, 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...(спасти то собаки)

### **"Режим дня"**

8-10 сюжетных или схематических картинок о режиме дня. Предложить рассмотреть, а затем расположить в определённой последовательности и объяснить.

### **"Кому угощение?"**

*(употребление трудных форм существительных)*

Учитель говорит, что в корзинке подарки для зверей, но боится перепутать кому что. Просит помочь. Предлагаются картинки с изображением медведя, птиц - гусей, кур, лебедей, лошади, волка, лисы, рыси, обезьяны, кенгуру, жирафа, слона. Кому мёд? Кому зерно? Кому мясо? Кому фрукты?

### **"Назови три слова"**

*(активизация словаря)*

Дети становятся в шеренгу. Каждому участнику по очереди задаётся вопрос. Нужно, делая три шага вперёд, давать с каждым шагом три слова-ответа, не замедляя темпа ходьбы.

- Что можно купить? (платье, костюм, брюки)
- Что можно варить? Что можно читать? Чем можно рисовать? Что может летать? Что может плавать? Что (кто) может скакать? И т. д.

### **"Кто кем хочет стать?"**

*(употребление трудных форм глагола)*

Детям предлагаются сюжетные картинки с изображением трудовых действий. Чем заняты мальчики? ( Мальчики хотят сделать макет самолёта) Кем они хотят стать? (Они хотят стать лётчиками). Детям предлагается придумать предложение со словом хотим или хочу.

### **"Зоопарк"**

*(развитие связной речи).*

Дети садятся в круг, получая по картинке, не показывая их друг другу. Каждый должен описать своё животное, не называя его, по такому плану:

1. Внешний вид;
2. Чем питается.

Для игры используются "игровые часы". Вначале крутят стрелку. На кого она укажет, тот начинает рассказ. Затем вращением стрелки определяют, кто должен отгадывать описываемое животное.

### **"Сравни предметы"**

*(на развитие наблюдательности, уточнение словаря за счёт названий деталей и частей предметов, их качеств).*

В игре можно использовать как вещи и игрушки, одинаковые по названию, но отличающиеся какими-то признаками или деталями, так и парные предметные картинки. Например, два ведра, два фартука, две рубашки, две ложки и т.д.

Учитель сообщает, что в школу прислали посылку. Что же это? Достает вещи. "Сейчас мы их внимательно рассмотрим. Я буду рассказывать об одной вещи, а кто-то из вас - о другой. Рассказывать будем по очереди".

Например: Учитель: "У меня нарядный фартук".

Ребёнок: "У меня рабочий фартук".

Учитель: "Он белого цвета в красный горошек".

Ребёнок: "А мой - тёмно-синего цвета".

Учитель: "Мой украшен кружевными оборками".

Ребёнок: "А мой - красной лентой".



Учитель: "У этого фартука по бокам два кармана".

Ребёнок: "А у этого - один большой на груди".

Учитель: "На этих карманах - узор из цветов".

Ребёнок: "А на этом нарисованы инструменты".

Учитель: "В этом фартуке накрывают на стол".

Ребёнок: "А этот одевают для работы в мастерской".

### **"Кто кем был или что чем было"**

*(активизация словаря и расширение знаний об окружающем).*

Кем или чем раньше был цыплёнок (яйцом), лошадь (жеребёнком), лягушка (головастиком), бабочка (гусеницей), ботинки (кожей), рубашка (тканью), рыба (икринкой), шкаф (доской), хлеб (мукой), велосипед (железом), свитер (шерстью) и т.д.?

### **"Назови как можно больше предметов"**

*(активизация словаря, развитие внимания).*

Дети становятся в ряд, им предлагается по очереди называть предметы, которые их окружают. Назвавший слово - делает шаг вперёд. Выигрывает тот, кто правильно и чётко произносил слова и назвал большее количество предметов, не повторяясь, и таким образом оказался впереди всех.

### **"Подбери рифму"**

*(развивает фонематический слух).*

Воспитатель объясняет, что все слова звучат по-разному, но есть среди них и такие, которые звучат немножко похоже. Предлагает помочь подобрать слово.

По дороге шёл жучок,

Песню пел в траве ... (сверчок).

Можно использовать любые стихи или отдельные рифмы.

### **"Назови части предмета"**

*(обогащение словаря, развитие умения соотносить предмет и его части).*

Воспитатель показывает картинки с изображением дома, грузовика, дерева, птицы и т.д.

I вариант: дети по очереди называют части предметов.

II вариант: каждый ребёнок получает рисунок и сам называет все части.

## **Игры, развивающие память**

### **«Кто больше запомнит»**

Участники игры садятся в круг. Первый участник называет любое слово.

Например, цветок. Следующий участник игры повторяет названное слово и произносит любое свое. Например, лес. Третий участник игры повторяет уже два предыдущих слова (цветок, лес) и произносит свое: школьник. И так далее. Победителем становится тот, кто сможет воспроизвести наибольшее количество слов. Игру можно начинать несколько раз.

### **«Чей предмет?»**

Для проведения этой игры всех участников разбивают на две команды. Каждая команда выбирает водящего. Игра заключается в том, что на глазах у водящего члены его команды кладут на стол по одному предмету. Водящий смотрит и старается запомнить, кто какой предмет положил. Оцениваются ответы водящих. В роли водящих должен выступить каждый.

### **«Пересказ по кругу»**

Водящий читает текст. Участники игры внимательно слушают. Пересказ начинают с любого из игроков. Далее по часовой стрелке. Каждый говорит по одному предложению, затем все вместе еще один раз слушают текст и дополняют пересказ, исправляют сделанные ошибки.

### **«Двигательная память»**

Игроки разбиваются на две команды. Ведущий просит участников игры выбрать по представителю от обеих команд в жюри. Представители команд танцуют в течение 15 секунд. Члены каждой команды наблюдают за ними. По сигналу ведущего представители каждой команды должны повторить движения танцора – противника как можно точнее. Жюри оценивает двигательную память участников игры, определяет сначала команду – победителя, а затем и игрока, обладающего лучшей памятью.

### **«Цвета»**

Участники игры располагаются в кругу. Ведущий предлагает всем учащимся по очереди назвать пять предметов данного цвета (красного, зеленого, синего и т.д.). Тот из участников игры, кто за 1 минуту не сможет припомнить пять предметов названного цвета, выбывает из игры. Повторять уже названные предметы не разрешается.

### **«Форма предметов»**

Участники игры располагаются в кругу. Ведущий предлагает всем учащимся по очереди назвать 5 предметов одинаковой формы (круглые, прямоугольные, квадратные и т.д.) Тот из участников игры, кто за 1 минуту не сможет припомнить 5 предметов, выбывает из игры. Повторять названные предметы не разрешается.

### **«Запоминаем рисунки»**

Ведущий заранее готовит список из 10 слов. Каждый из участников игры заранее готовит ручку и листок бумаги. Ведущий последовательно называет слова, после каждого названного слова считает до 5. За это время участники игры должны успеть каким угодно рисунком зарисовать для запоминания названное слово. Пусть рисунок будет не совсем понятен для других, лишь бы играющий мог потом по порядку назвать слова. Кто запомнил больше всех слов, тот и выиграл.

### **«Где спрятана игрушка?»**

Развивает зрительную память и внимание ребенка. Для организации игры

необходимо склеить между собой три спичечных коробка.

В один из ящичков следует положить какую-нибудь маленькую игрушку (шарик, ластик и др.). Затем шкафчик на некоторое время убирают. После этого ребенка просят достать спрятанную игрушку.

Игру можно усложнить:

убрать ящики на более длительное время;

спрятать 2, а потом 3 игрушки;

заменять игрушки.

### **«Запомни картинки»**

Рекомендуется для развития зрительной памяти. Ребенку предлагают 10 картинок. На каждой изображено по одному предмету. Ребенок должен рассматривать эти картинки 2 минуты. Потом картинки убирают, а ребенка просят назвать те картинки, которые ему удалось запомнить.

Эту игру можно организовать в парах. Выигрывает тот, кто больше запомнил слов.

### **«Рисуем по памяти узоры»**

Направлена на развитие зрительной памяти. На листе бумаги нарисован узор. Попросите ребенка 2 минуты посмотреть на этот узор. После этого узор уберите и предложите воспроизвести его по памяти.

### **«Запоминаем вместе»**

Для развития слуховой памяти. Можно рекомендовать занятия с группой ребят.

Один ребенок называет какой-нибудь предмет. Второй повторяет названное слово и добавляет какое-нибудь свое. Третий ребенок повторяет первых два слова и называет свое и т.д.

Это упражнение можно повторять неоднократно, увеличивая количество слов для запоминания.

### **Упражнение для развития зрительной памяти**

Для организации работы с ребенком вам потребуются карточки с геометрическими фигурами. Время демонстрации карточек 10 секунд. После демонстрации одной из картинок следует попросить ребенка воспроизвести фигуры в данной последовательности.

### **Игры, развивающие логическое мышление**

Уже в раннем возрасте у ребенка начинает развиваться мышление. Однако совершенствование логических способностей невозможно вне развития речи ребенка, поэтому во время любой игры надо обязательно стараться, чтобы ребенок как можно точнее формулировал свой ответ.

### **«Кто кем будет?»**

Ребенок отвечает на вопросы взрослого: «Кем будет (или чем будет): яйцо, цыпленок, мальчик, желудь, семечка, икринка, гусеница, мука, железо, кирпич, ткань, ученик, большой, слабый?» и т.д.

При обсуждении ответов ребенка важно подчеркнуть возможность нескольких вариантов. Например, из яйца может быть птенец, крокодил, черепаха, змея и даже яичница. За одну игру можно разобрать 6-7 слов. Вариантом этой игры является игра «Кем быть?» Кем (чем) был раньше: цыплёнок (яйцом); лошадь (жеребенком), корова, дуб, рыба, яблоня, хлеб, шкаф, дом, сильный и т.д.

### **«Какой фигуры не хватает?»**

#### **«Сложи картинку»**

Для игры потребуются детали из таблицы «Б». Вырежьте их из плотного картона. Покажите ребенку картинку №1 и соответствующий ей набор деталей. Предложите сложить из них предмет, изображенный на картинке, повторите упражнение со всеми картинками. Затем перемешайте все детали и попросите ребенка сложить из них понравившуюся картинку. Выполняя каждое задание, ребенок учится анализировать простую контурную схему.

#### **«Угадай, что я загадал»**

Перед группой детей выкладывается несколько карточек с изображением разных предметов. Водящий загадывает один из них. Дети должны угадать, какой предмет он загадал, задавая любые вопросы, кроме прямого вопроса о названии. Чтобы дети лучше поняли правила игры, попробовать несколько раз самим отгадать, что задала команда детей. Сначала надо специально «затянуть» игру и задать детям как можно больше вопросов о свойствах, назначении, деталях, цвете, форме изображенных предметов. Для этой игры очень удобно использовать карточки и наборы «Парные картинки».

#### **«Что кому нужно?»**

Каждый ребенок выбирает карточку с изображением человека какой-то профессии и называет необходимые для его работы орудия труда.

#### **«Когда это бывает?»**

Ребенок выбирает карточку с изображением какого-либо сезона и подбирает к ней другие карточки (картинки природы, что делают люди, во что играют дети и т.д.).

#### **«Что лишнее?»**

Ребенку дается ряд предметов. Он должен выделить лишнее. Задаются вопросы:

Что лишнее?

Почему? Назови отличительный признак.

#### **«Где игрушка»**

Разместите вокруг ребенка несколько его любимых игрушек. Загадайте одну из них. О загаданной игрушке ребенку сообщается только ее местонахождение. Например, она лежит впереди от тебя или позади, справа или слева.

## **Игры, развивающие речь**

### **«Мешок сюрпризов»**

Для этой игры нужен небольшой мешок и набор предметов, которые можно в него спрятать. Одному из участников завязывают глаза, после чего предлагают доставать из мешочка предметы и опознавать их. Играющий должен ответить, что за вещь он достал и для чего она предназначена. Побеждает правильно опознавший наибольшее количество предметов.

### **«Двенадцать вопросов»**

Участники делятся на две команды. Ведущий кладет в коробку какой-нибудь предмет так, чтобы никто не видел, после чего спрашивает игроков, что за предмет. Команды должны отгадать, что лежит в коробке, задавая такие вопросы, на которые можно отвечать «да» или «нет». Например: Круглое? Съедобное? Железное? Побеждают участники, которые после двенадцати вопросов называют предмет.

### **«Животные»**

Все участники садятся в одну линию. Первый игрок называет какое-нибудь животное (птицу), следующий должен назвать животное, название которого начинается с последней буквы предыдущего слова.

### **«Кто знает, пусть продолжает»**

Цель: учить подбирать и употреблять в речи слова с обобщающим значением, соотносить родовые и видовые понятия.

Вариант 1:

Взрослый называет родовое понятие – слово с обобщающим значением, дети – слова, относящиеся к данному роду, с конкретным значением.

Ведущий: мебель.

Дети: кровать, диван, стул, стол и т.д.

Ведущий: рыба

Дети: карп, карась, ерш, горбуша и т.д.

(Фрукты, деревья, овощи, птицы и т.д.)

Вариант 2:

Взрослый называет видовое понятие, а участники – обобщающее слово.

Ведущий: огурец, редис, картофель, репа.

Участники: овощи.

Кто ошибается, платит фанты. Выигрывает тот, кто не ошибается.

### **«Наоборот»**

Цель: обогащение словарного запаса ребенка антонимами.

Для игры необходимы фишки.

Ведущий называет слова, а участники подбирают слова с противоположным значением. За правильный ответ получают фишку.

1. Добрый – злой; вежливый – грубый; аккуратный – неряшливый;  
трудолюбивый – ленивый; внимательный – рассеянный.  
Вперед – назад; высоко – низко; узкий – широкий; верх – низ; вправо – влево.  
День – ночь; друг – враг; храбрый – трус.

2. Скажу я слово «высоко»,  
а ты ответишь... (низко).  
Скажу я слово «далеко»,  
а ты ответишь... (близко).  
Скажу я слово «трус»,  
а ты ответишь... (храбрец).  
Теперь «начало» я скажу,  
Ну, отвечай ... (конец).

### «Какое время года»

Цель: учить детей соотносить описание природы в стихах или прозе с определенным временем года, развиваем слуховое внимание, быстроту мышления.

Загадки о временах года читаются вперемешку. Кто правильно ответит на вопрос «Когда это бывает?» получает картинку с изображением этого времени года. Выигрывает тот, кто больше отгадает загадок и соберет карточек.

Тает снежок.  
Ожил лужок.  
День прибывает.  
Когда это бывает? (весна)  
Утром мы во двор идем –  
Листья сыплются дождем,  
Под ногами шелестят  
И летят, летят, летят... (осень)  
Дел у меня не мало -  
Я белым одеялом  
Всю землю укрываю,  
В лед реки превращаю,  
Белю поля дома,  
Зовут меня ... (зима)  
Я соткана из зноя,  
Несу тепло с собою,  
Я реки согреваю,  
«Купайтесь!» - приглашаю.  
И любите за это  
Вы все меня. Я ... (лето)  
Солнце печет,  
Липа цветет,  
Рожь поспевает,  
Когда это бывает?  
(лето)  
Чтобы осень не промокла,

Не раскисла от воды,  
Превратил он лужи в стекла  
Сделал снежными сады.  
(мороз, зима)  
Я раскрываю почки,  
В зеленые листочки  
Деревья одеваю  
Посевы поливаю,  
Движения полна,  
Зовут меня ... (весна)  
Несу я урожай,  
Поля вновь засеваю  
Птиц к югу отправляю,  
Деревья раздеваю,  
Но не касаюсь сосен  
И елочек. Я ... (осень)

### **«Расскажи словечко»**

Цель: развиваем находчивость, быстроту реакции.

Ведущий начинает фразу, а участники заканчивают ее. Кто ошибается, отдает фант. Выигрывает тот, кто сохранит все фанты.

Ворона каркает, а сорока?

Сорока...

Сова летит, а кролик?

Кролик...

Корова ест сено, а лиса?

Лиса...

Крот роет норки, а сорока?

Сорока...

Петух кукарекает, а лошадь?

Лошадь...

У коровы теленок, а у овцы?

У овцы...

У медвежонка мама медведица, а у белочки?

У белочки мама...

### **«Фантазеры» («Сочини рассказ»)**

*Учим коллективно сочинять рассказ.*

Взрослый предлагает тему, дети должны коллективно придумать рассказ на заданную тему. Дети по очереди говорят предложения. Содержание каждой фразы вытекает из предыдущей. Рассказ получается интереснее, если дети пользуются прямой речью, а героями рассказа являются знакомые сказочные персонажи, одноклассники.

После игры педагог дает оценку и говорит об ошибках.

### **«Зайка и Мишка»**

Зайка рассказывал в лесу зверям, какую красивую елку он видел под Новый год на окраине города. А Мишка не знает, что такое Новый год... (Почему он этого не знает? Как объяснит ему Зайка?)

### **«Волк и Белочка»**

Волк хотел узнать, почему Белочка зимой не голодает... (Что рассказала ему Белочка о своих запасах на зиму? Посоветовала ли Волку не есть зайчиков, а заготавливать грибы? Согласился ли Волк?)

### **Игра «Из какой сказки?»**

Взрослый предлагает по героям вспомнить и назвать сказку, можно ее пересказать.

Царь, три сына, стрела, болото, лягушка. (Царевна – лягушка)

Царь, три сына, Сивка-бурка, царевна. (Сивка – бурка)

Царь, три сына, Иванушка, Конек – горбунок. (Конек – горбунок)

Выигрывает тот, кто назовет больше сказок. Затем дети по образцу загадывают свои загадки.

### **Игра «Обложки любимых книг»**

Взрослый предлагает рассмотреть обложки любимых книг и вспомнить названия сказок.

– А что бы ты нарисовал на обложке своей любимой книги? Расскажи и нарисуй.

### **Игра «Добавь слог»**

Взрослый называет первый слог, а дети должны говорить, чтобы получилось слово. Выигрывает тот, кто больше придумал слов, быстрее или длиннее.

Но – (ги, сы, жи, жницы).

Ве – (ревка, сна).

### **Игра «Подберите нужное по смыслу слово»**

Взрослый предлагает подобрать нужное по смыслу слово.

Завязать (что?)...

Застегнуть (что?)...

Забить (что?)...

Завить (что?)...

Застрелить (что?)...

Запереть (что?)... и т.д.

### **«Цепочка слов»**

Объясните ребенку заранее на конкретном примере: «Я называю слово «жук». Оно оканчивается на к. Ты должен назвать слово, которое будет начинаться со звука к. Например, кошка. Я назову слово на а – апельсин, ты на н и т.д.

Таким образом, составляется цепочка слов. Слова нужно называть в быстром темпе, без пауз. Кто ошибается или не назовет слова в течении 5 секунд, тот выбывает из игры. Игра развивает слуховое внимание, быстроту реакции.

### **Игра «Поем вместе»**

Участники сидят в кругу. Условия: ведущий предлагает спеть песню, например, «Голубой вагон» или «Улыбка». Причем, если ведущий хлопает в ладоши 1 раз, все поют – громко. Если ведущий хлопает 2 раза, все продолжают петь тихонько, про себя. Если ведущий хлопает в ладоши 1 раз, все снова продолжают петь громко.

И так несколько раз, пока кто-нибудь не ошибается. Кто ошибается, сам становится ведущим.

### **Игра «Алфавит»**

Цель: развить внимание, учить буквы алфавита.

Задание: каждому ребенку присвоить 2 буквы алфавита. Ведущий перечисляет вперемешку буквы. Услышав свою букву, ребенок должен



встать и сделать один хлопок.

С группой детей можно провести игру на выбывание.

### **Игра «Исправь ошибки»**

Цель: развить слуховое внимание.

Задание: ведущий читает стихотворение, намеренно делая ошибки в словах.

Назвать слова правильно.

Жучка будку недоела,

Неохота, надоело (булку).

Сели в ложку и айда!

Покатили вдоль пруда (лодку).

Ехал дядя без жилета,

Заплатил он штраф за это (билета).

Игра «Что мы слышим»

Цель: развить слуховое внимание.

Задание: отгадать загадку. Назвать звук, который позволит найти отгадку.

Не жужжу, когда сижу,

Не жужжу, когда хожу,

Не жужжу, когда тружусь,

А жужжу, когда кружусь.

Ответ: это жук. Повторяется звук [ж].

### **Игра «Кто больше заметит небылиц»**

Цель: развить внимание, умение замечать не логические ситуации.

Задание: отметить все небылицы.

Повар

Повар готовил обед.

А тут отключили свет.

Повар леща берет

И опускает в компот.

Бросает в котел поленья,

В печку кладет варенье.

Мешает суп кочережкой,

Угли бьет поварешкой.

Сахар сыплет в бульон,

И очень доволен он.

То-то был винегрет,

Когда починили свет.

О. Григорьев.

### **Игра «Сценарий»**

Каждому ребенку предлагается за 5-10 секунд предложить названия одного или двух предметов. Ведущий записывает слова, которые по очереди называют участники. Затем дети придумывают историю, в которой должны фигурировать все названные предметы.

На сочинение истории отводится 10 минут. Сначала предложите детям выбрать предмет, с которого начнется история. «Писать» сценарий надо с этого предмета и включать остальные в той последовательности, в которой они были названы. Сочинительство должно быть групповым. Все идеи и предложения должны записываться ведущим. Так как это сценарий, в нем должно быть много действий, динамики. Поэтому целесообразно стимулировать деятельность ребят вопросами типа: кто это? где находится? что делает? что говорит? куда пошел? с кем?

Полученная в результате история (сценарий) может быть разыграна.

### **«Неоконченный рассказ»**

Цель: развитие образного и воссоздающего воображения ребенка.

Ребенку дают начало рассказа. «Темнело. Шел нудный дождь. По улице семенила старушка под большим зонтом. Вдруг...»

Необходимо продолжить и закончить рассказ. Лучше, если в игре участвуют несколько детей, которые по очереди продолжают рассказ, пока не придут к развязке.

### **«Составь рассказ»**

Представь, что ты на какое-то время можешь стать домашним животным.

Попробуй представить, что ты превратился в собаку, лошадь или кошку. Что бы ты ел? Чем бы занимался днем? Кто был бы твой хозяин и как бы к тебе относился? Где бы ты спал? Какой приятный сюрприз хотел бы ты получить от хозяина?

Составь рассказ от имени выбранного животного на тему «День и ночь моей жизни»