

Автор : воспитатель первой квалификационной категории
Иванова Елена Борисовна



Игры для развития лексической стороны речи (формирования словаря)

"ГЛАСНЫЕ ЗВУКИ"

ЦЕЛЬ: развивать навыки выделения гласных звуков из состава слова. Это упражнение целесообразно проводить каждый день в начале занятия или после физкультминутки.

ХОД ИГРЫ: Каждый ребенок называет гласные звуки из предложенного ему слова, состоящего из одного, двух или трех слогов (слова подбираются педагогом с учетом возможностей детей).

"НАЗОВИ ТРИ СЛОВА"

ЦЕЛЬ: активизация словаря детей.

ХОД ИГРЫ: дети становятся в шеренгу. Каждому участнику по очереди задается вопрос. Нужно, делая три шага вперед 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? И т.д.

"ЧУДЕСНЫЙ МЕШОЧЕК" ЦЕЛЬ: развивать тактильные ощущения, словарь признаков. ХОД ИГРЫ: Воспитатель предлагает детям мешок с игрушками, сделанных из разных материалов. Ребенок вытаскивает из мешочка игрушку и называет признак предмета (из чего он сделан). Предлагаемые признаки: деревянный, пластмассовый, меховой, ватный, резиновый, металлический, стеклянный, глиняный и т.д.	"ЗАКОНЧИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ" ЦЕЛЬ: употребление сложноподчиненных предложений. ХОД ИГРЫ: воспитатель предлагает детям закончить предложение: Мама положила хлеб... куда? В хлебницу. Мама насыпала сахар... куда? В сахарницу. Бабушка сделала вкусный салат и положила его ... куда? В салатницу. Папа принес конфеты и положил их...куда? В конфетницу. Марина не пошла сегодня в школу... почему? Потому что заболела. Мы включили обогреватели... почему? Потому что стало холодно. Я не хочу спать... почему? Потому что еще рано. Мы поедем завтра в лес.. Если будет хорошая погода. Мама пошла на рынок... для чего? Чтобы купить продукты. Кошка забралась на дерево... для чего? Чтобы спастись от собаки.
"НА ПРИЕМЕ У ВРАЧА" ЦЕЛЬ: упражнять детей во всех видах дифференцированного дыхания (вдох ртом - выдох ртом, вдох ртом - выдох носом, вдох носом - выдох ртом, вдох носом - выдох носом.) ХОД ИГРЫ: Коллективное выполнение детьми упражнений по инструкции воспитателя. "Я сейчас послушаю вашу грудку. Сделали вдох ртом, а теперь выдохнули тоже ртом" и так далее. "А теперь послушаю спинку". Далее детям предлагается выполнять упражнение	"НАЗОВИ КАК МОЖНО БОЛЬШЕ ПРЕДМЕТОВ" ЦЕЛЬ: активизация словаря детей, развитие внимания. ХОД ИГРЫ: Дети становятся в ряд и им по очереди предлагается называть предметы, которые их окружают. Назвавший слово делает шаг вперед. Выигрывает тот, кто правильно и четко произносит слова и назвал большее количество предметов, не повторяясь, и таким образом оказался впереди всех. Игра может носить

парами по инструкции воспитателя.

"ЛИШНЕЕ СЛОВО"

ЦЕЛЬ: развитие слухового внимания детей, обогащение словаря и уточнение значений слов.

ХОД ИГРЫ: Воспитатель объясняет ребенку, что будет произносить слова, а он должен назвать лишнее слово и объяснить свой выбор.

Лексический материал (например):

шуба, сапоги, свитер, юбка, брюки.

зима, весна, ноябрь, лето, осень.

белка, заяц, медведь, синица, еж.

шуба, шарф, панама, варежки. И т.д.

тематический характер.

"ДВА ПРИЯТЕЛЯ"

Цель: развитие словаря синонимов.

Придумай слова-приятели к данным словам: крошечный - (маленький), смелый - (храбрый), прекрасный - (красивый).

«ЧТО, ГДЕ, КОГДА»

Цель: способствует развитию речи, усвоению грамматических основ русского языка координации движения

Кидая мяч ребенку, задавайте ему вопросы, а он, возвращая мяч, будет на них отвечать. Например:

Где растут листья? (На ветках или на деревьях.)

Где живут рыбы? (В реке, в море.)

Что ночью на небе видно? (Звезды, луну.)

Когда снег тает? (Весной.)

ПЧЕЛЫ и МЕДВЕДЬ"

ЦЕЛЬ: закреплять изолированное произношение звука Ж.

ОБОРУДОВАНИЕ: стульчики, маска медведя.

ХОД ИГРЫ: Ребенок в маске медведя сидит в стороне на отдельном стульчике. Воспитатель говорит:

Пчелки в улье сидят

И в окошко глядят.

Погулять все захотели.

Друг за другом полетели: ж-ж-ж-ж-ж.

Дети бегают и жужжат. Медведь идет, спасает мед. Дети-пчелки бегут на свои стульчики, садятся, машут кистями рук и громко жужжат, прогоняют медведя. Тот, кого осалил медведь, уходит вместе с ним.

«Э Х О»

ЦЕЛЬ: развивать слуховое внимание, закреплять произношение звуков в словах и слогах.

ХОД ИГРЫ: Все жители скотного двора собрались послушать удивительную историю, которая произошла с козой. Послушаем и мы ее.

"Весь день коза гуляла по лугу. А к вечеру пошла домой. Идет коза, поет песню. А эхо ей подпевает. Вот так: «Идет козочка-коза» - поет коза. «За-за-за-за-за, идет козочка-коза» - подпевает эхо. Ребята, давайте я буду петь за козу, а вы за эхо. «Очень любят все козу, Есть друзья у козы. В гости ходят все к козе. Растут цветы у козы». И так далее.

"ПОДУМАЙ и ИЗМЕНИ"

ЦЕЛЬ: учить детей употреблять имена существительные мужского, женского и среднего рода единственного и множественного числа в винительном и творительном падежах.

ХОД ИГРЫ: Воспитатель предлагает ребенку закончить фразу, изменив единственное число на множественное.

Я купил елку - я купил елки

Я кормлю белочку - я кормлю белочек

Я повесил на елку фонарик - ...фонарики

Я иду за клюшкой - ...клюшками

Я чищу шапку - ...шапки

Я вижу зайца - ...зайцев

Я сыплю синичке крошки - Я сыплю синичкам крошки

и так далее.

"Я ЗНАЮ МНОГО НАЗВАНИЙ"

ЦЕЛЬ: закреплять обобщенное значение слов.

ХОД ИГРЫ: Воспитатель начинает, а дети продолжают. «Я знаю много названий зверей: заяц, медведь...цветов: мак, роза...овощей: морковь, репа... насекомых: комар, оса... и т.д.

"НАЗОВИ ОДНИМ СЛОВОМ"

ЦЕЛЬ: развитие словаря детей.

ХОД ИГРЫ: Ведущий спрашивает у детей: "Как одним словом можно назвать аиста, воробья, утку и галку?" (птицы)

Астру, мак и розу? (цветы)

Лису и ослика? (животные)

Иву и дуб? (деревья) и другие варианты.

Впоследствии ведущими становятся сами дети.

"П Л О Х О или Х О Р О Ш О"

ЦЕЛЬ: закреплять произношение звука Х в словах.

ХОД ИГРЫ: Один начинает предложение, а другой заканчивает его словом, хорошо или плохо, но так, чтобы эти слова подходили по смыслу.

Обижать малышей - ...

Быть настоящим другом –

Помогать друзьям - ...

Говорить грубые слова - ...

Помогать маме - ...

Болезнь - ...

Веселиться с друзьями - ...

"Я ЗНАЮ ПЯТЬ НАЗВАНИЙ"

ЦЕЛЬ: закреплять слова, входящие в группу обобщенных понятий.

ХОД ИГРЫ: Дети перебрасывают мяч друг другу и по очереди называют слова на предложенную воспитателем тему:

Воспитатель: я знаю пять названий фруктов.

Дети (по очереди): ананас – груша – яблоко – виноград - киви.

И так далее.

"КОМУ УГОЩЕНИЕ?"

ЦЕЛЬ: учить детей употреблять в речи трудные формы существительных.

ХОД ИГРЫ: Воспитатель вносит в группу корзинку и говорит о том, что в корзинке подарки для зверей, но он боится перепутать, кому что. И просит детей помочь ему. Предлагаются картинки с изображением медведя, птиц, лошади, волка, лисы, рыси, обезьяны, кенгуру, жирафа, слона. Кому мед? Кому зерно? Кому мясо? Кому фрукты?

"С Л О В А"

ЦЕЛЬ: учить детей согласовывать имена существительные с прилагательными.

ХОД ИГРЫ: Воспитатель предлагает ребенку отвечать на вопросы, употребляя и правильно изменяя слово "белый" (например).

Куртка какая? Белая

Сапоги какие? Белые

Поле какое? Белое

Снеговик какой? Белый

Аналогично другое прилагательное:

Снег какой? Серебристый

Дорога какая? Серебристая

Ветки какие? Серебристые

Озеро какое? Серебристое и так далее

"ТИШЕ, ТИШЕ, МАША ШЬЕТ"

"Н А Й Д И З В У К"

ЦЕЛЬ: закреплять произношение звука Ш в словах. ХОД ИГРЫ: Дети, взявшись за руки, ходят вокруг Маши (Миши) и тихо говорят: Тише, тише, Маша шьет, Наша Маша долго шьет. А кто Маше помешает, Того Маша догоняет. После этих слов дети бегут в заранее обозначенный домик. Кого Маша (ведущий) осалит, тот должен сказать слово со звуком Ш. Если ребенок затрудняется назвать слово, то воспитатель помогает ему наводящими вопросами.	ЦЕЛЬ: уметь выделять слова (из пары слов) с заданным гласным звуком. ХОД ИГРЫ: Воспитатель говорит детям о том, что он будет называть пары слов, а вы - искать слова с нужным звуком: аист-воробей, сирень-астра, мак-розы, утка-галка, удочка-рыба, нос-уши, ива-дуб, снежинка-иней, изба-дом, озеро-река, лиса-ослик, окна-дверь, мак-розы, сыр-колбаса, удочка-рыба, лыжи-санки, мыло-губка и другие пары слов.
--	--

"НАЗОВИ ЛАСКОВО" ЦЕЛЬ: учить детей образовывать слова при помощи суффиксов. Оборудование: мяч ХОД ИГРЫ: Воспитатель произносит фразу и бросает мяч ребенку. Предложите ребенку вернуть вам мяч и изменить фразу так, чтобы слова в ней звучали ласково. ПРИМЕРНЫЙ ЛЕКСИЧЕСКИЙ МАТЕРИАЛ: Шуба теплая - шубка тепленькая Лиса хитрая - лисичка хитренькая Заяц белый - зайчик беленький Сапоги чистые - сапожки чистенькие Ветка короткая - веточка коротенькая	"Подбор прилагательных" Эта игра интересна детям любого возраста, имеет несколько степеней сложности игры: малышам необходим наглядный единичный образ, старшим детям — словесный и не менее 2—3 образов. Содержание же игры заключается в следующем: ведущий показывает игрушку, картинку или называет слово, а участники по очереди называют как можно больше признаков, соответствующих предложенному объекту. Выигрывает тот, кто назовет для каждого из предъявленных предметов как можно больше признаков. Например, "собака" — большая, лохматая, добрая, веселая, охотничья, старая и т. п.
"Что бывает?"	"Узнавание"

Эта игра похожа на предыдущую, отличие состоит в том, что к исходному слову-прилагательному подбирают существительное. Например, "зеленый" — помидор, ель, трава, дом и т. д. Эмоционально привлекательной основой и стимулом участия в игре могут служить поэтические произведения.

В последующем детям можно предложить назвать все, что бывает веселым, грустным, злым, добрым, тихим, громким, пушистым, гладким, холодным, шершавым, колючим, быстрым, скользким, удивленным, спокойным, торжественным, шаловливым, смешным, таинственным, светлым и пр. При этом необходимо удостовериться, что смысл слова понимается и ребенком, и взрослым идентично.

"Цепочка слов"

Суть игры заключается в подборе слов — существительных и прилагательных, характеризующих в своем объединении какой-либо объект сходными качественными признаками (холодный — ветер, мороженое, вода, батарея; мокрый — одежда, волосы, бумага, асфальт; не умеет плавать — кирпич, земля, шуруп и т. п.). То есть дети составляют своеобразный "поезд" из слов, где слова-вагончики соединены между собой. Например, исходное слово — "кошка".

Кошка бывает какая?

Пушистая, ласковая, разноцветная...

Что еще бывает разноцветным?

Радуга, платье, телевизор...

Каким еще может быть платье?

Шелковым, новым, прямым...

Что еще может быть прямым?

Линия, дорога, взгляд... и т. д.

«Скажи наоборот»

Цель игры — узнать предмет, объект по группе прилагательных, эпитетов или по группе слов-действий. Предлагаемые в качестве исходной опоры слова должны быть связаны с чувственным и практическим опытом ребенка. Например, "зеленая, кудрявая, стройная, белоствольная" — береза; "сверкает, землю согревает, тьму разгоняет" — солнце.

Игры со словами нужно постепенно усложнять, не только увеличивая словарный запас ребенка, но и тренируя у него способность легко находить нужное слово. Чтобы ребенок без особых затруднений "вычерпывал" из памяти необходимое слово, надо разнообразить варианты игр ("Какое бывает?", "Что делает?"). В дальнейшем основным правилом таких игр становится отсутствие повторов.

«Скажи наоборот»

Цель игры: расширять словарь антонимов.

Ход игры: Для этой игры нам понадобится мяч. Бросаем мяч ребёнку и произносим слово. Ребенок, возвращая мяч, называет слово, противоположное по значению. Инструкция логопеда: Сейчас мы превратимся с тобой в упрямец, которые делают всё наоборот. Я бросаю тебя мяч и называю слово, а ты говоришь наоборот. Например: темно, а наоборот — светло и т.д.

"Добавь слово"

Цель игры: расширять словарь антонимов.
Ход игры: у этой игры есть два варианта.
Первый вариант легче, так как ребёнок в своих ответах опирается не только на речь взрослого, но и на картинный материал:

Дедушка старый, а внук...

Дерево высокое, а куст...

Дорога широкая, а тропинка...

Перо легкое, а гиря...

Второй сложнее, так как опора происходит только на речь взрослого:

Пирожное сладкое, а лекарство...

Ночью темно, а днем...

У волка хвост длинный, а у зайца...

Чай горячий, а лед...

«Логопеду мяч бросай и...»

(в зависимости от темы игры возможны варианты «Логопеду мяч бросай и животных называй (транспорт, фрукты и т.д.))

Цель игры: расширять словарный запас за счет употребления обобщающих слов, развивать внимание и память.

Ход игры: Логопед называет обобщающее понятие и бросает поочередно мяч каждому ребенку. Ребенок, возвращая мяч логопеду, должен назвать относящееся к этому обобщающему понятию предмет. Возможен второй вариант игры, когда логопед называет видовые понятия, а дети – обобщающие слова.

«Животные и их детеныши»

Цель: развивать память, умение классифицировать предметы по группам и может проводиться в разных вариантах.

Вариант 1. Взрослый начинает игру: "В корзину я положил яблоки". Ребенок продолжает, повторяя все сказанное ранее и добавляя свое слово, соответствующее названному первым участником игры: "В корзину я положил яблоки и лимоны". Следующий играющий повторяет предложение и добавляет слово от себя. И так далее.

Вариант 2. Добавление слов осуществляется на основе заданной буквы или использования последовательности букв в алфавите. (Если на очередную букву сложно подобрать слово-название, то она пропускается. При этом, если игра проводится со старшими дошкольниками, то вполне допустимо использование опорной таблицы с изображением букв алфавита.) В первом случае это будет звучать так: "В корзину я положил арбуз, ... ананас, ... абрикос, ... апельсин" и т. д. Во втором так: "На столе стоит ваза, а в ней — апельсины, бананы, виноград, груша ..."

«Подбери словечко»

Цель игры: закреплять в речи детей названия детенышей животных, закреплять навыки словообразования, развивать ловкость, память, внимание.

Ход игры: бросая мяч ребенку, логопед называет какое-либо животное, а ребенок, возвращая мяч логопеду, называет детеныша этого животного (возможно дополнительное усложнение задания при особом кидании мяча: с ударом об пол, из-за головы и т.д.). До начала игры логопед вместе с детьми вместе говорят:

Человеческие дети

Знают всех зверей на свете.

«Что происходит в природе?»

Цель игры: закреплять употребление в речи глаголов, согласования слов в предложении.

Ход игры: Логопед, бросая мяч ребенку, задает вопрос, а ребенок (например: Что делает солнце? Ручьи – что делают? Снег – что делает? И т.д.), возвращая мяч логопеду, должен на заданный вопрос ответить. Игру желательно проводить по темам. До начала игры логопед вместе с детьми вместе говорят:

Человек легко находит,

Что в природе происходил.

«Кто может совершать эти движения?»

Цель игры: активизировать глагольный словарь, развивать воображение, мышление и ловкость.

Ход игры: бросая мяч ребенку, логопед называет какой-либо глагол, а ребенок, возвращая мяч логопеду, называет существительное, подходящее к этому глаголу.

Цель игры: расширять словарный запас, 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).

«Похожие слова»

Цель игры: расширение словаря синонимов, развитие умения определять схожие по смыслу слова.

Ход игры: Называем ребёнку ряд слов, и просим определить, какие два из них похожи по смыслу и почему. Объясняем ребёнку, что похожие слова — это слова-приятели. А называют их так, потому что они похожи по смыслу.

Например: *приятель — друг — враг;*

грусть — радость — печаль;

еда — очистки — пища;

труд — завод — работа;

танец — пляска — песня;

бежать — мчаться — идти;

думать — хотеть — размышлять;

шагать — сидеть — ступать.;

«Магазин посуды»

«Закончи предложение»

Цель: 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...(спастись то собаки)

«Определи место звука в слове»

Цель: Уметь определять место звука в слове.

Ход игры: для игры нужно подобрать слова с изучаемым звуком или картинки .

Пример:Какой первый звук в слове «утка»? Последний звук в слове «кенгуру»? На каком месте стоит звук [у] в слове «паучок» (в начале, середине или конце слова)?

Цель игры: расширять словарь, развивать умение подбирать обобщающее слово, развивать речевое внимание.

Ход игры: Для этой игры лучше использовать настоящую посуду. Инструкция логопеда: Давай поиграем в «магазин». Я буду покупателем, а ты - продавцом. Мне нужна посуда для супа — супница. Посуда для салата — салатница; посуда для хлеба — хлебница; посуда для молока — молочник; посуда для масла — маслёнка; посуда для конфет — конфетница; посуда для сухарей — сухарница; посуда для соли — солонка; посуда для сахара — сахарница.

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

«Из чего сделано?»

Цель игры: закреплять в речи детей употребления относительных прилагательных и способов их образования.

Ход игры: Логопед бросает мяч ребенку и говорит: «Рукавички из кожи», а ребенок, возвращая мяч логопеду, отвечает: «Кожаные».

«Лови, бросай, дни недели называй!»

"Выбери правильное слово"

Цель: развитие мышления, речевого внимания.

Из предложенных слов, обозначающих признаки предмета, предлагаем ребёнку выбрать одно, наиболее подходящее по смыслу.

Подумай и скажи, какое слово подходит больше других?

Весной дует ... (жаркий, теплый, знойный) ветер.

На лугу распустились ... (зеленые, синие, красные) маки.

Мама взяла в лес ... (сумку, пакет, корзинку).

Дед Мороз приходит в гости ... (осенью, весной, зимой).

Собака живет... (в лесу, в конуре, в берлоге).

Поезд едет по...(дороге, воде, рельсам).

Цель игры: закреплять временные понятия а активном словаре ребенка.

Ход игры: Дети становятся в круг. Логопед, бросая мяч кому-либо из детей, может начинать с любого дня недели. Дети по очереди перебрасывают мяч друг другу и последовательно называют дни недели. Игру можно повторить несколько раз, каждый раз начиная с нового дня. Усложнить можно задание называния дней недели в обратном порядке.

«Мягкий или твердый звук»

Цель: учить различать твердые и мягкие звуки.

Нарисуйте двух человечков. Том "твердый" - он угловатый, тощий, а Тим "мягкий" - он округлый и толстый.

Познакомьте с ними ребенка:

- Видишь, это Том, его имя начинается очень твердо. Т-т-т. Он сам весь твердый, как этот звук, и выбирает все твердое.

Любит Томатный Сок, носит всегда

Пальто, играет в Морской Бой и

Мыльные Пузыри. А это Тим, его имя начинается мягко. Ть-ть-ть. Он любит все, что звучит так же мягко, как его имя: ест Тянучки и Тефтели, играет в Мяч, Рисует и носит Пиджак. Ты будешь Тим, а я Том. Мы идем в поход. Как ты думаешь, что с собой возьмет Тим: РЮКЗАК или РАНЕЦ?

"Два брата"

«Закончи фразу»

Цель: учить детей понимать переносное значение слов и выражений, которые в зависимости от словосочетаний меняют свое значение, и переносить их в связное высказывание.

— Закончи фразу:

1. Подушка мягкая, а скамейка... (жесткая). Пластилин мягкий, а камень... (твердый).
2. Ручей мелкий, а речка... (глубокая). Ягоды смородины мелкие, а клубники... (крупные).
3. Кашу варят густую, а суп... (жидкий). Лес густой, а иногда... (редкий).
4. После дождя земля сырая, а в солнечную погоду... (сухая). Покупаем картофель сырой, а едим... (вареный).
5. Купили свежий хлеб, а на другой день он стал... (черствый). Летом мы ели свежие огурцы, а зимой... (соленые). Сейчас воротничок свежий, а завтра он будет... (грязный).

— Объясни, как ты понимаешь эти выражения: дождь озорничал; лес дремлет; дом растет; ручьи бегут; песня льется. — Как сказать по-другому: злая зима (очень холодная); колючий ветер (резкий); легкий ветерок (прохладный); золотые руки (все умеют делать красиво); золотые волосы (красивые, блестящие)? — Где ты встречал выражение «злая зима»? (В сказках.) К кому относится слово «злая»? (Злая мачеха, злая ведьма, злая Баба Яга.)

Цель: развитие словообразования при помощи суффиксов -ИЩ-, -ИК-.

Для этой игры нам понадобятся картинки двух разных человечков.

Предлагаем ребёнку послушать историю о двух братьях.

Жили-были два брата. Одного звали Ик, он был низкого роста и худенький. А другого звали Ищ, он был толстый и высокий. У каждого из братьев было своё жилище. У Ика был маленький домик, а у Ища - большой дом. У Ика был носик, а у Ища - носище. У Ика были пальчики, а у Ища - пальчища.

Предлагаем ребёнку подумать, что могло бы быть у каждого из братьев в их облике, доме. Если ребёнок затрудняется, можно продолжить дальше, называя предмет только одного из братьев.

Глазик - глазище; ротик - ротище; зубик - зубище; котик - котище; кустик - кустище; шарфик - шарфище; ножик - ножище; коврик - коврище; слоник - слонище.

«Похожие слова»

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

Цель: расширение словаря синонимов, развитие умения определять схожие по смыслу слова.

Называем ребёнку ряд слов, и просим определить, какие два из них похожи по смыслу и почему. Объясняем ребёнку, что похожие слова - это слова-приятели. А называют их так, потому что они похожи по смыслу.

Приятель - друг - враг;

Грусть - радость - печаль;

Еда - очистки - пища;

Труд - завод - работа;

Танец - пляска - песня;

Бежать - мчаться - идти;

Думать - хотеть - размышлять;

Шагать - сидеть - ступать;

Слушать - глядеть - смотреть;

Трусливый - тихий - пугливый;

Старый - мудрый - умный;

Бестолковый - маленький - глупый;

Смешной - большой - огромный.

"Семейная олимпиада"

Цель: уточнение синтагматических связей

«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.

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? Л.Станчев

прилагательного и существительного, развитие словаря признаков.

В эту игру интереснее играть всей семьёй, а соревновательный азарт будет способствовать интересу у ребёнка к таким играм.

Загадываем любое слово, обозначающее предмет. Каждый из играющих должен подобрать к нему как можно больше слов-признаков, отвечающих на вопросы "какой?", "какая?", "какое?", "какие?". Например: трава (какая она?) - зеленая, мягкая, изумрудная, шелковистая, высокая, густая, скользкая, сухая, болотная ... Побеждает тот, кто назовет последним слово-признак.

«Назови ласково»

Цель: закрепление согласования прилагательного с существительным, образование уменьшительных форм прилагательных. Мы сегодня будем играть в ласковые слова. Послушай, как красиво звучит:

Цветок красный, а цветочек красненький.

Далее мы произносим только часть фразы, а ребёнок ее заканчивает. Яблоко сладкое, а яблочко ... (сладенькое). Чашка синяя, а чашечка ... (синенькая). Груша жёлтая, а грушка ... (желтенькая). Ведро синее, а ведерко ... (синенькое). Солнце теплое, а солнышко ... (тепленькое). Цыпленок пушистый, а цыпленочек ... (пушистенький). Дом низкий, а домик ... (низенький). Морковь вкусная, а морковочка ... (вкусенькая).

«Испорченный телефон»

**Игры для развития
фонетико-фонематической
стороны речи**

«Японская печатная машинка»

Игра направлена на воспроизведение ритмического рисунка (ритма) при отхлопывании, отстукивании или подаче звука на любом инструменте (бубен, погремушка, ксилофон).

«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.

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, водящий спрашивает всех по очереди (начиная с последнего) какое они слышали слово. Так узнают, кто напутал, «испортил телефон».

Провинившийся занимает место последнего в ряду.

«Придумай предложение»

Дидактическая задача: Развивать у детей

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 (в словах-названиях картинок из данного лото можно выделить звуки: Р, К, Л, М, Ш, С, Т, Б, Н, Ж, Д, П, В), 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.

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.

«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.

«Пройди вокруг и не заблудись»

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.

Цель: научить определять место звука в слове (начало, середина, конец) по представлению.

Описание игры. Игра состоит из игровых полей (для каждого звука отдельное поле), на которых помещены картинки и схемы. От картинки к картинке проложены лабиринты: они начинаются от каждого участка схем и подходят к следующим картинкам. Только один лабиринт приведет к следующей картинке: тот, который отходит от верной позиции заданного звука (звук задан буквой, находящейся в углу игрового поля). Если игрок правильно определит место звука на каждой картинке, он пройдёт лабиринтом от картинки к картинке и вернется к началу движения (двигаться надо по часовой стрелке с любой картинки). Выигрывает тот, кто раньше вернётся к началу на своем игровом поле.

Лото «Паронимы»

Цель: развитие умения различать слова – паронимы на слух.

«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).

Описание игры. Игра состоит из больших карт, на которых нарисовано по несколько картинок, названия которых могут составить пары слов – паронимов, но парные картинки не находятся на одной карте. У ведущего – маленькие карточки с написанными словами.

Ход игры. Ведущий называет вслух слово. Тот ребенок, у которого на карте изображен данный предмет, должен поднять руку и произнести название своей картинки. При правильном ответе ведущий разрешает ему закрыть эту картинку фишкой или карточкой – названием данного слова (в таком случае дети будут упражняться в глобальном чтении). Если он ошибся, и на самом деле ведущим было названо парное слово, игрок получает штрафное очко. Выигрывает тот, кто быстрее закроет свои картинки и меньше получит штрафных очков.

Карточки со словами для игры: рак, мак, крыша, крыса, марка, майка, кадушка, катушка, коробок, колобок, душ, тушь, бант, бинт, суп, зуб, дым, дом, гайка, галка, банка, папка, лец, лес, башня, пашня, кит, кот, уточка, удочка, мышка, мишка, рожки, ложки, шар, шаль, жесьть, шесть, лама, рама, ушки, утки, санки, танки.

«Каждому звуку свою комнату»

Цель: научить проводить полный звуковой анализ слова с опорой на

«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

Бутылка, рябина - бура

Мячи, тазы - мята

Кораблик, жаворонок - кожа

Сухари, шары - суша

Ромашка, тазы - рота

Телефон, малина - тема

Чулок, дома - чудо

Вагон, рябина - Варя

Карандаш, банка - кабан

Банан, бабочка - баба

Колобок, марка - комар

Девочка, лопата - дело

Лисички, самолет - лиса

Шуба, ракета – Шура

звуковую схему и фишки.

Ход игры. Игроющие получают домики с одинаковым количеством окошек. В домики должны поселиться жильцы – «слова», причём каждый звук хочет жить в отдельной комнате.

Дети подсчитывают и делают вывод, сколько звуков должно быть в слове. Затем ведущий произносит слова, а играющие называют каждый звук отдельно и выкладывают фишки на окошки дома – «заселяют звуки». В начале обучения ведущий говорит только подходящие для заселения слова, т.е. такие, в которых будет столько звуков, сколько окошек в домике. На последующих этапах можно сказать слово, не подлежащее «заселению» в данный домик, и дети путем анализа убеждаются в ошибках. Такого жильца отправляют жить на другую улицу, где живут слова с другим количеством звуков.

«Кого позовут в гости»

Цель: научить определять количество звуков в словах, произносимых вслух

«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.

самим ребёнком.

Ход игры. Играют четверо, у каждого играющего – какой-нибудь домик. На столе разложены предметные картинки с изображениями различных животных (по числу играющих), а также стопка карточек изображениями вниз. Дети выбирают себе нужные картинки из тех, что лежат изображениями вверх, - «находят хозяина дома». Затем каждый по очереди берет по одной карточке-картинке из стопки, называет вслух слово и определяет, надо «позвать в свой домик в гости эту картинку или нет». Если в слове – названии картинки, открытой ребенком, столько же звуков, сколько в слове – «хозяине, то в гости звать нужно, и тогда играющий получает право на дополнительные ходы до тех пор, пока встретится неподходящая картинка. Если количество звуков другое, картинка подкладывается в конец стопки.

Выигрывает тот, кто раньше созвал своих гостей. В один набор входит по четыре картинки с каждым количеством звуков. Картинный материал для игры: картинки -«хозяева»: кот, волк, кабан, собака; картинки- «гости»: три звука – оса, сом, жук, рак; четыре звука – коза, сова, бобр, крот; пять звуков – галка, жираф, сурок, мишка; шесть звуков – корова, курица, кролик, ворона.

«Дополни предложение»

Дидактическая задача: Развивать у детей

«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).

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.

Игры для развития грамматического строя речи

«Размытое письмо»

Цель: Упражнять в составлении распространенных упражнений.

Материал. Игрушечный мишка.

Организация. Воспитатель:

- Медвежонок получил письмо от брата. Но дождём размыло некоторые слова. Надо ему помочь прочитать письмо. Вот это письмо: «Здравствуй, Мишутка. Я пишу тебе из зоопарка. Как-то раз я не послушался маму и забрался так далеко, что ... я долго блуждал по лесу и ... Выйдя на поляну, я попал ... Я попал в яму, потому что ... Там было так глубоко, что... Пришли охотники и ... Теперь я живу в... У нас есть площадка для ... На площадке для молодняка есть много ... Мы играем с ... За ними ухаживают... Они нас любят, потому что... Скоро к нам приедет дрессировщик из... Надеюсь попасть в ... Как здорово уметь... Жди следующего письма из ... До свидания. Топтыгин».

Читая письмо, воспитатель интонацией побуждает детей дополнять предложения.

«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.

«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). Заменим 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...)

«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.

«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»

«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	семья
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
-------	------	---------	--------

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.
2. Любит, медвежонок, мёд.
3. Стоят, вазе, цветы, в.
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 пыльным 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.

«Подними цифру»

Цель: научить определять количество слов в предложении на слух.

Ход игры. Ведущий 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.

«Фотограф»

Цель: научить составлять описание картины с опорой на фрагменты данной картины.

Ход игры. Взрослый просит ребёнка рассмотреть большую картинку, а также маленькие предметные картинки рядом с ней. «Фотограф сделал много снимков одного листа. Вот это общая картина, а это части той же самой картины. Покажи, где находятся данные фрагменты на общей картине. Расскажи теперь, о чем эта картина. Не забудь описать те детали, которые фотограф снял отдельно, значит, они очень важные».

«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.

«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».

«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.

«Поиск пропавших деталей»

Цель: научить составлять описание картины с опорой на фрагменты данной картинки.

Ход игры. «Фотография испортилась, некоторые фрагменты стерлись с большой картины. Хорошо, что сохранились маленькие снимки. Подставь в нужное место каждый фрагмент и опиши ту картину, которую снимал фотограф».

Игры для развития связной речи

«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.

«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.

«Волшебный мешочек»

Цель: развивать речь ребенка, обучать детей описывать предмет, усвоить окончание существительных в дательном падеже.

Оборудование: мешочек с игрушками: овощи, фрукты, ягоды, сладости.

Ход игры:

Взрослый достаёт из мешочка картинку и говорит: «Вот капуста. Какая она? Кому её отдадим?» Ребёнок рассказывает, какая капуста, и кто её любит кушать.

«Что могут делать...?»

Цель: обогащать речь ребенка глаголами.

Ход игры:

Взрослый предлагает ребенку дать как можно больше ответов на вопрос «Что может делать?»

Что может делать собака? – лаять, ходить, бегать, кусаться, сторожить, охранять, кушать, рычать...

Что может делать лягушка? Что могут делать руки? и т. д.

«Слова наоборот»

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

Ход игры:

Попросите ребёнка подобрать антонимы к следующим словам: радость, утро, сел, храбрый, враг, стоять, тяжело, взял, мокро, чисто, глубокий, высокий, узкий, близко, назад, далеко и т. д.

Лето – зима, твердый – мягкий, нашёл – потерял.

«Слова-товарищи»

Цель: развивать речь ребенка, обогащая ее.

Ход игры:

Предложите ребенку назвать слова, которые звучат по-разному, но обозначают одно и то же. Они помогают лучше описать предмет, вещь.

Например: Холодный – ледяной, морозный, студёный. Умный – мудрый, толковый, сообразительный. И т. д.

«Потому что...»

Цель: учить включать в речь союзов и предлогов с целью сделать речь плавной, логичной, цельной.

Ход игры: Взрослый предлагает ребенку рассуждая, ответить полным ответом на вопрос.

Я мою руки потому, что... Почему ты идёшь спать? и т. д.

«Что бывает круглым?»

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

Ход игры:

Взрослый задаёт вопрос, ребёнок должен на него ответить.

-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...)

Словесная игра «Внимание! Розыск!»

В эту игру играют не меньше 5 человек. Иначе не интересно. Ведущий говорит: Я разыскиваю подругу (друга). У неё голубые глаза, темные длинные волосы, она любит кошек и терпеть не может молоко.

Тот, кто первым догадается, о ком из детей идет речь, становится ведущим.

В игре с маленькими детьми допускается описывать одежду.

«Объясни»

Цель: развивать речь детей, учить логично рассуждать.

Ход игры:

Взрослый даёт задание ребёнку: «Я сейчас произнесу предложение, а ты ответишь на мой вопрос».

Собака идёт на кухню. Она выпивает молоко кошки. Кошка недовольна. Объясни, почему кошка недовольна?

«Говорим по-разному»

Попробуйте одно и тоже стихотворение прочитать как персонажи сказок сначала обычным голосом, потом очень быстро и очень медленно, басом и тоненьким голоском, делая ударение не на тех словах, на которых нужно. Изменив интонацию, можно безобидное стихотворение прочитать как страшную историю или как телевизионный репортаж. Если получится, попробуйте использовать иностранный акцент и т.п.

Словесная игра «Придумай предложение со словами....»

Цель: упражнять в составлении простых предложений со словами, предложенных воспитателем.

Воспитатель произносит слово, а дети составляют предложение.

«Кто с какими буквами дружит».

На каждого игрока должна быть картинка животного. Например, у одного - слон, у другого - крокодил, у третьего - ёжик. Первый ребенок говорит: " Мой слон дружит с буквой "Х", потому, что у него есть хобот". Другой говорит: "А мой крокодил дружит с буквой "Р", потому, что живет в реке". Третий ребенок говорит: "Мой ёжик дружит с буквой "И", потому, что у него иголки и т.д.

«Теремок».

Стоит в поле теремок он не низок не высок.
Кто в теремочке живет, кто в невысоком живет?

Достаем предметную картинку – например - утюг. Дети называют предмет.

В. Я - утюг! Нет никого! Буду здесь жить. (стучит первый игрок) кто там?

Д. Это я – настольная лампа. Пусти к себе жить?

1- й игрок: Пустим ,если скажешь чем мы похожи! Дети помогают найти сходство: у тебя проводок и у меня. У тебя красный цвет и у меня, для них нужен стол и т.д. Дети по цепочке находят общие признаки.

Словесная игра «Сплетем венок из предложений»

Воспитатель произносит предложение, а дети находят в нем последнее слово и с ним придумывают предложение и т.д.

Например: 1. Сережа читает книгу. 2. Книга лежит на столе. 3.Мой стол чистый. 4.Чистые руки – залог здоровья и т.д.

«Загадай и отгадай вид спорта».

Водящий (взрослый или ребенок), с помощью карточек – «определений и признаков» загадывает вид спорта.

Игроки пытаются отгадать вид спорта. Тот, кто угадал, становится водящим.

«Составь рассказ»

Воспитатель раздает каждому ребенку карточку-схему с условными изображениями: снега, солнышка, детей, зимней одежды, санок, лыж, горки, снеговика и предлагает составить по схеме рассказ на тему « Зимние забавы».

