

# **КАРТОТЕКА**

## **игр на обогащение словарного запаса**

В эту группу включены лексические игры и упражнения, которые активизируют словарь, развивают внимание к слову, формируют умение быстро выбирать из своего словарного запаса наиболее точное, подходящее слово. Также в данных играх и упражнениях происходит знакомство со словами – предметами, словами – признаками, словами – действиями и упражнение в их согласовании друг с другом, а также работа над подбором синонимов и антонимов.

### **Игра «Наоборот»**

Цель – упражнение в подборе антонимов (слов – неприятелей).

Педагог говорит, что к нам пришёл в гости ослик. Он очень хороший, но вот в чём вся беда: он очень любит всё делать наоборот. Мама – ослица с ним совсем замучилась. Стала она думать, как же сделать его менее упрямым. Думала, думала, и придумала игру, которую назвала «Наоборот». Стали мама-ослица и ослик играть в эту игру и ослик стал не такой упрямый. Почему? Да потому что всё его упрямство во время игры уходило и больше не возвращалось. Он и вас решил научить этой игре. Далее учитель играет с детьми в игру «Наоборот»: кидает ребёнку мяч и называет слово, а ребёнок, поймавший мяч, должен сказать антоним этому слову (высокий – низкий) и бросить мяч учителю. Ещё при работе со словами – антонимами можно использовать стихотворение Д.Чиарди «Прощальная игра»:

- Нам с тобой пришёл черёд
- Сыграть в игру «Наоборот».
- Скажу я слово «высоко», а ты ответишь ... («низко»).
- Скажу я слово «далеко», а ты ответишь ... («близко»).
- Скажу я слово «потолок», а ты ответишь («пол»).
- Скажу я слово «потерял», а скажешь ты («нашёл»)!
- Скажу тебе я слово «трус», ответишь ты ... («храбрец»).
- Теперь «начало» я скажу – ну, отвечай, ... («конец»).
- Игровое упражнение «Закончи фразу».

Цель – развитие умения подбирать противоположные по смыслу слова (слова – неприятели).

Педагог называет словосочетания, делая паузы. Ученик должен сказать слово, которое пропустил педагог, т.е. закончить фразу.

- Сахар сладкий, а лимон ... .
- Луна видна ночью, а солнце ... .
- Огонь горячий, а лёд ... .
- Река широкая, а ручей ... .
- Камень тяжёлый, а пух ... .

Обыграть это можно следующим образом: педагог говорит, что наш знакомый Незнайка пошёл всё-таки учиться в школу. Там на уроке русского языка был диктант – дети писали под диктовку разные фразы. Но так как Незнайка очень невнимательный, он не успевал дописывать эти фразы до конца и получил плохую оценку. Давайте ему поможем.

### **Игровое упражнение «Скажи по-другому»**

Цель – упражнение в подборе слов, близких по смыслу (слов – приятелей). Учитель говорит: «У одного мальчика сегодня плохое настроение. Какой мальчик сегодня? А как можно сказать то же самое, но другими словами? (печальный, расстроенный). Слова «печальный, грустный и расстроенный» - это слова – приятели.

Почему он такой? Да потому что на улице идёт дождь, а мальчик идёт в школу.

Какое слово повторилось два раза? (идёт)

Что значит «дождь идёт»? Скажи по-другому.

Что значит «мальчик идёт»? Скажи по-другому.

Как можно сказать по-другому: весна идёт? (весна наступает).

Далее даются аналогичные задания на следующие словосочетания:

-Чистый воздух (свежий воздух).

-Чистая вода (прозрачная вода).

-Чистая посуда (вымытая посуда).

-Самолёт сел (приземлился).

-Солнце село (зашло).

-Река бежит (течёт, струится).

-Мальчик бежит (мчится, несётся).

-Как сказать одним словом? Очень большой (громадный, огромный).

очень маленький (малюсенький).

### **Игра «Какой предмет?»**

Цель – развитие умения подбирать к слову – предмету как можно больше слов – признаков и правильно их согласовывать.

Содержание игры заключается в следующем: педагог показывает картинку или предмет либо называет слово и задаёт вопрос: «Какой?» Затем участники игры по- очереди называют как можно больше признаков, соответствующих данному объекту. Выигрывает тот, кто назовёт больше признаков.

### **Что бывает?**

Цель – развитие умения соотносить слово – предмет со словом – признаком и правильно их согласовывать.

Эта игра похожа на предыдущую. Отличие состоит в том, что к слову – признаку подбирается как можно больше слов – предметов.

-Зелёный – помидор, крокодил, цвет, фрукт, ...

-красное – платье, яблоко, знамя, ...

### Игра «Есть – нет»

Эта игра закрепит умение детей использовать в речи имена существительные в родительном падеже. Вы говорите, что у вас есть, и бросаете ребенку мяч; ребенок ловит мяч, говорит, чего у него нет, и возвращает мяч вам.  
У меня есть помидор. – А у меня нет помидора.

У меня есть стакан. – А у меня нет стакана.

У меня есть кубик. – А у меня нет кубика.

У меня есть мяч. - А у меня нет мяча.

У меня есть обруч. - А у меня нет обруча.

У меня есть кукла. - А у меня нет куклы.

У меня есть кофта. - А у меня нет кофты.

У меня есть лента. - А у меня нет ленты.

У меня есть ведро. - А у меня нет ведра.

У меня есть кольцо. - А у меня нет кольца.

У меня есть колесо. - А у меня нет колеса.

У меня есть полено. - А у меня нет полена.

У меня есть ложка. - А у меня нет ложки.

У меня есть яблоко. - А у меня нет яблока.

У меня есть книга. - А у меня нет книги.

Добивайтесь от ребенка правильного образования имен существительных. Если ребенок допустил ошибку, исправьте ее, и бросьте мяч, еще раз назвав предложение с этим существительным. Хвалите ребенка за правильные ответы.

Подбери прилагательные к существительному

Мы продолжаем работу по обогащению речи ребенка именами прилагательными.

Предложите ребенку подобрать к каждому существительному по два прилагательных так, чтобы одно обозначало цвет, другое – материал.

ДОМ – красный кирпичный.

ШАРФ – белый шерстяной.

СТОЛ – коричневый деревянный.

КУВШИН – желтый глиняный.

МЯЧ – разноцветный резиновый.

СТАКАН – белый стеклянный.

МЕДВЕЖОНОК – коричневый плюшевый.

ВЕДРО – зеленое пластмассовое.

БЛЮДЦЕ – белое фарфоровое.

ПАЛЬТО – синее драповое

БЛУЗКА – красная шелковая.

ЧАШКА – синяя фарфоровая.

ПОЛКА – коричневая деревянная.

МАШИНА – черная металлическая.

ШУБА – белая меховая.

ВАЗА – голубая стеклянная.

КОЛГОТКИ – желтые шерстяные.

НОСКИ – оранжевые шерстяные.

САПОГИ – черные кожаные.

Следите, чтобы ребенок четко произносил окончания прилагательных.

### **«У кого какая мама»**

Цель: учить детей образовывать существительные, обозначающие самок животных, дифференцировать суффиксы.

Воспитатель называет детеныша, а дети называют его маму, самку (у зайчонка — зайчиха, и др.) .

Словарный материал: волчица, крольчиха, корова, ежиха, утка, медведица.

Варианты для подготовительной к школе группы: львица, олениха, свинья, гусыня, тигрица.

### **Игра «Назови какие»**

Цель: формирование навыков образования относительных прилагательных.

Ход игры:

Педагог предлагает сапоги из резины — резиновые сапоги; шапка из шерсти — шерстяная; перчатки из кожи — кожаные.

### **«Зайчик и дождь»**

Цель: закрепить у детей умение пересказывать текст своими словами; правильно употреблять существительные множественного и единственного числа в творительном падеже.

Наглядный материал: настольный или магнитный театр.

Текст:

Сидит зайчик на поляне, греется на солнце (лес, полянка, зайчик, солнце). Но вот туча набежала, туча солнышко закрыла (закрывать солнце тучей). Зайчик спрятался в кусты. Под кустом сухо, не намокнет у зайца шубка.

Вопросы к детям:

- Где сидел зайчик?

- Почему зайчик спрятался под кустом?

Воспитатель просит ребят пересказать текст своими словами.

### **«Лето»**

Цель: закрепить у детей умение пересказывать текст; пользоваться в речи глаголами, обозначающими противоположные действия; образовывать от глаголов третьего лица глаголы первого лица (по аналогии) ; закрепить

правильное использование существительных в косвенных падежах с предлогами.

Текст:

Таня и Оля гуляли на лугу. Они собирали цветы, венки плели. А недалеко текла речка. Побежали Таня и Оля к речке. Водичка в ней чистая, тёплая. Ну как тут не искупаться! Сейчас они будут раздеваться и купаться.

Вопросы к детям:

- Что делали девочки на лугу?
- Куда побежали Таня и Оля?

Воспитатель просит ребят сделать пересказ близко к тексту, сопоставить противоположные действия (по демонстрируемым действиям) :

- Таня одевается. - Оля раздевается.
- Таня обувается. - Оля разувается.
- Таня завязывает. - Оля развязывает.

Затем дети называют действия по аналогии:

- Оля купается, и я купаюсь.
- Оля одевается, и я одеваюсь.
- Оля умывается, и я умываюсь.

Воспитатель просит детей сказать правильно:

- Дети пошли купаться (куда) на речку.
- Дети купаются (где) в речке.
- Дети переплывают (что) речку.
- Лодки плывут (где) по реке.

### **Игра «Кто у кого»**

Цель: соотносить название животных и их детенышей, подбирать действия к названию животных. Ребенок рассматривает рисунки — животные с детенышами: курица и цыпленок клюют зернышки (или пьют воду, кошка и котенок лакают молоко (вариант — играют клубочком, собака и щенок грызут кость (вариант — лают, корова и теленок щиплют траву (вариант — мычат, лошадь и жеребенок жуют сено (вариант — скачут, утка и утенок плавают (крякают) .

— Назови животных и их детенышей.

— Подбери определения к названиям детенышей животных: скажи, какая курица (кошка, собака, корова, утка, лошадь, какой цыпленок (котенок, щенок, теленок, жеребенок, утенок?)

### **Игра «Назвать животных парами»**

Оборудование.

Предметные картинки с изображением животных и их детенышей (белка — бельчонок, заяц — зайчонок, волк — волчонок, медведь — медвежонок) .

Ход игры.

Детям мы предлагали загадку: Хвост пушистою дугой, вам знаком зверек такой? Острозубый, темноглазый, по деревьям может лазать, строит он свой дом в дупле, чтоб зимою жить в тепле.

- Кто это? (белка)

- А как называют детеныша белки? (бельчонок)

Далее показывается картинка, дети называют пару слов: взрослого животного и детеныша.

- А у каких животных названия детенышей отличаются от названия взрослых животных? (Корова – теленок, лошадь – жеребенок, овца – ягненок, собака – щенок, свинья - поросенок).

### **Игра: «Чьи хвосты?»**

Воспитатель рассказывает сказку «Хвосты».

Однажды проснулись животные в лесу и не нашли у себя хвостов. Они решили, что ночью ветер оторвал хвосты и разнес их по лесу. Вот и пошли звери по лесу, искать свои хвосты. (Давайте мы поможем им.) Но хвосты спрятались в лесу и чтобы найти их, надо уметь их правильно называть и отвечать на вопрос: «Чей это хвост?» Например, хвост зайца надо называть «заячий хвост».

Вот на дереве висит серенький, пушистенький хвост белки. Чей это хвост? (Беличий.) Белка нашла свой хвост. А под дубом лежит коричневый хвост медведя. Чей это хвост? (Медвежий.) Дадим медведю его хвост. В чаще леса нашелся хвост волка. Чей это хвост? (Волчий.) А вот виднеется рыжий, пушистый хвост лисы. Чей это хвост? (Лисий.) А на пенечке – тоненький, маленький хвостик мышки. Чей это хвостик? (Мышиный.)

Все животные нашли свои хвосты и были очень рады.

- А теперь вспомните, как называются хвосты у домашних животных.

Хвост собаки – собачий.

Хвост кошки – кошачий.

Хвост коровы – коровий.

Хвост лошади – лошадиный.

Хвост быка – бычий.

### **Игра «Подбери картинки»**

Цель - практическое усвоение слов, обозначающих признак предмета.

Оборудование.

Предметные картинки.

Ход игры.

воспитатель читает слова, дети подбирали соответствующие картинки;

- Высокий, тонкий, пятнистый (жираф)

- Лохматый, косолапый ... (медведь)

- Голодный, серый, злой ... (волк)

- Маленькая, быстрая, проворная ... (белка)

- Хищный, сильный, полосатый (тигр)

- Серый, колючий ... (еж)
- Яркое, теплое ... (солнце)

В этой игре мы не только закрепляли усвоение прилагательных, но и отгадывали загадки, а также развивали мыслительные процессы.

### **Игра «Поймай - скажи»**

Цель: учить детей правильно употреблять глаголы 3-го лица единственного числа настоящего времени.

Оборудование.

Мяч.

Описание игры.

Дети становятся в круг. Ведущий бросая мяч детям, называет при этом животное.

1 вариант.

Поймавший мяч бросает его ведущему, называя какое-либо действие этого животного.

Образец:

Корова – мычит; лягушка – квакает; кошка – мяукает; волк – воет; собака – лает; тигр – рычит.

2 вариант.

Ведущий называет какую – либо профессию. Поймавший мяч называет, что делает человек этой профессии.

Образец:

Врач – лечит; художник – рисует; повар – варит; пожарник – тушит; плотник – строгает.

3 вариант.

Ведущий называет имя ребенка. Поймавший мяч называет какое-либо действие его.

Образец:

Сережа – катает; Люба – играет; Дима – прыгает.

### **Игра «Угадай кто?»**

Цель: учить детей правильно употреблять глаголы настоящего времени.

Ход игры.

Педагог произносит: «Мяу-мяу, хрю-хрю». Дети комментируют: «Кошка мяукает, а свинья хрюкает». И т. д.

### **Игра «Домик»**

Цель: учить детей правильному употреблению местоимений и предлогов в речи.

Оборудование.

Стульчики по количеству играющих детей.

Описание игры.

Дети усаживаются или становятся возле стульчиков, расположенных по кругу на равном расстоянии друг от друга, запоминают каждый свой стульчик – «домик».

Педагог по очереди задает вопросы.

Вопрос. Кто сидит у окна?

Ответ. Я сижу около окна.

Вопрос. Где твой домик?

Ответ. Мой домик у двери. И т. д.

Затем по сигналу педагога дети начинают движение по кругу или внутри него, стараясь не задеть, друг друга. По сигналу педагога «Бегите домой!» дети бегут к своим «домикам». Тот, кто безошибочно нашел свой «домик», считается победителем.

Подобную игру мы повторяли несколько раз, каждый раз, меняя «домики» так, чтобы для указания местоположения «домиков» дети могли использовать разные предлоги.

### **Игра «Самолёт»**

Цель - закрепить употребление в речи предлога «над».

Ход игры.

а) Педагог : послушайте стишок и скажите, над чем полетят ребята на самолёте?

Самолёт построим сами,

Понесёмся над лесами,

Понесёмся над лесами,

А потом вернёмся к маме.

Над чем полетят ребята? (Над лесами.) Давайте попробуем выучить этот стишок.

б) Педагог(показывает детям самолет) : Ой, вот и к нам залетел бумажный самолётик. Посмотрите над чем он летит? (Над столом, над доской, над полом и т. д.)

### **Игра «Где Ёжик?»**

Цель - учить детей употреблять предлоги с пространственным значением

Ход игры.

Педагог с плюшевым ежиком подходит к каждому ребенку и здоровается с ним.

Далее детям предлагается внимательно выслушать вопрос ежика и ответить на него наиболее полно. - Даша, где сейчас сидит ежик? - Красивый ежик сидит на

парте. - Алеша, куда ежик спрятался? - Любимый ежик спрятался под стол. -

Сереза, откуда ежик спрыгнул? - Веселый ежик спрыгнул со стола.

Игра с Петрушкой

Цель.

Учить детей пользоваться в речи предлогами «на, в».

Оборудование.

Петрушка.

Ход игры.

Педагог сообщает детям: «К нам сегодня в гости пришел Петрушка. Он хочет поиграть с вами. Петрушка будет прятаться, а вы его ищите».

Педагог прячет Петрушку. Дети отыскивают его и говорят: «Петрушка на стуле. Петрушка в шкафу. Петрушка на полке» и т. д.

### **Игра «Солнечный зайчик»**

Цель - учить детей правильно пользоваться в речи предлогами «на, в».

Оборудование.

Зеркальце.

Ход игры.

Показываем детям солнечный зайчик и читаем стихотворение – считалку про солнечный зайчик.

Скачет зайка по стене

И подмигивает мне.

Перепрыгнул на картинку,

Задержался на ботинке,

Поплясал на потолке,

Притаился в уголке

Вот он спрятался в кроватке

С нами он играет в прятки.

Раз, два, три, четыре, пять,

Мы идем его искать.

«Ищите зайчика, а найдете – ответьте, куда он спрятался ». Дети отвечают: «Зайчик на полке, Зайчик на стене» и т. п.

### **Игра «Что ты любишь?»**

Цель - учить детей составлять распространенное предложение, пользоваться предлогом «с».

Оборудование.

Предметные картинки.

Ход игры.

Сообщаем детям: «Сегодня к нам в гости прилетел Карлсон. Вы все помните, какой он сладкоежка. Он вам расскажет, что он любит и вас расспросит. А вы не зевайте, ему дружно отвечайте».

«Я люблю хлеб с вареньем, а вы? »;

«Я люблю пирог с черникой, а вы? »

«Я люблю играть с мячом, ну а вы? »

Дети поочередно отвечают: «Я люблю хлеб с сыром, с колбасой, с маслом » и т. д.

### **Игра «Закончи предложение»**

Цель – учить детей составлять сложносочиненное предложение.

Оборудование.

Предметные картинки.

Ход игры.

Логопед показывает детям две картинки с изображением фруктов и овощей и начинали предложение, а дети должны закончить и повторить целиком.

Лимон кислый, а арбуз (сладкий) .

Дыня сладкая, а редька ... (горькая) .

Рыба соленая, а сахар ... (сладкий) .

Виноград сладкий, а лук ... (горький)

Перец горький, а мед ... (сладкий) и т. д.

# Картотека дидактических игр для развития связной речи в старшей группе



### **«Найди картинке место»**

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

**Материал:** наборы серийных картинок для выкладывания.

#### **Ход игры**

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

### **«Хорошо - плохо»**

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

**Материал:** мяч.

#### **Ход игры**

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

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

Взрослый: дождь.

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

Взрослый: город.

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

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

Взрослый: зима.

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

### «Где начало рассказа?»

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

**Материал:** серия сюжетных картинок.

### Ход игры

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

### «Какая картинка не нужна?»

**Цель:** учить находить лишние для данного рассказа детали.

### Ход игры

Перед ребёнком выкладывают серию картинок в правильной последовательности, но одну картинку берут из другого набора. Ребёнок должен найти ненужную картинку, убрать ее, а затем составить рассказ.

### «Составь два рассказа»

**Цель:** учить различать сюжеты разных рассказов.

### Ход игры

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

### «Что изменилось?»

**Цель:** развивать внимание, связную речь, умение описывать предмет.

#### Ход игры

На столе расположены предметы в определенной последовательности.

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

#### *Усложнение:*

- Описать предмет, которого не стало
- Рассказать о месте, где он стоял
- На какой звук начиналось название этого предмет
- В названии каких еще предметов есть этот звук?

### «Почемучкины вопросы»

**Цель:** развивать у детей связную речь, мышление.

#### Ход игры

1. Почему птицы улетают на юг?
2. Почему наступает зима?
3. Почему ночью темно?
4. Почему зимой нельзя купаться в реке?
5. Почему летом жарко?
6. Почему медведь зимой спит?
7. Почему заяц зимой белый?
8. Почему дома нельзя играть с мячом?
9. Почему из трубы идет дым?
10. Почему в доме делают окна?
11. Почему листья на деревьях появляются весной?

### «Потому что...»

**Цель:** развивать у детей связную речь, мышление.

### **Ход игры**

Рассуждения и ответы на вопросы:

«Я мою руки потому, что...»

– Почему ты идёшь спать? и т. д. Объясни.

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?

### **«Распространи предложение»**

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

### **Ход игры**

Детям предлагается продолжить и закончить начатое логопедом предложение, опираясь на наводящие вопросы. Например, воспитатель начинает предложение так: «Дети идут ... (Куда? Зачем?)» Или более усложненный вариант: «Дети идут в школу, чтобы ...» Этот вариант помимо обогащения грамматического опыта может служить своеобразным тестом, позволяющим выявить тревожность ребенка по отношению к различным жизненным ситуациям.

### **«Если бы...»**

**Цель:** развивать у детей связную речь, воображение, высших форм мышления – синтез, прогнозирование, экспериментирование.

### **Ход игры**

Педагог предлагает детям пофантазировать на такие темы, как:

«Если бы я был волшебником, то ...»

«Если бы я стал невидимым ...»

«Если весна не наступит никогда ...»

## «Составь рассказ»

**Цель:** учить составлять небольшие рассказы о людях разных профессий;

### Ход игры

Дети учатся составлять рассказы о профессиях.

Педагог дает образец: «Это доктор. Он лечит людей. Каждому больному он прописывает разные лекарства. Доктор смотрит горло, слушает, меряет температуру, делает уколы.

Следуя образцу, дети составляют по картинкам короткие рассказы о профессии продавца, парикмахера, летчика и т.д.

## «Пойми меня»

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

**Материал:** коробка с сюжетными картинками.

### Ход игры

Педагог показывает детям красивую коробочку и говорит, что эта коробочка не простая, а волшебная. В ней приготовлены для детей разные подарки. Получить подарок может только тот, кто умеет хранить секреты.

– Что это значит? (Это значит, не рассказывать раньше времени).

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

После этого дети рассказывают про свои подарки по очереди и, когда подарок угадан, открывают свою картинку. Лучше эту игру проводить сидя на ковре в кругу.

### «Нарисуй сказку»

**Цель:** учить 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.

### «Пословицы, поговорки»

**Цель:** развивать логическое мышление: умение наблюдать, сопоставлять, анализировать делать выводы; умение работать со словом.

#### Ход игры

Ребенок должен объяснить значение, смысл пословицы, поговорки, затем повторить ее четко, выразительно.

- Скучен день до вечера, коли делать нечего.
- Аккуратность человека красит.
- Маленькое дело лучше всякого безделья.
- За двумя зайцами погонишься – ни одного не поймаешь.

### «А я бы...»

**Цель:** развивать творческое воображение. Учить 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.

### **«Закончи сам»**

**Цель:** развивать у детей воображение, связную речь.

### **Ход игры**

Педагог рассказывает детям начало сказки или рассказа, а детям дается задание продолжить или придумать концовку.

### **«Придумай рекламу книге (платью и т.д.)»**

**Цель:** развивать умение творчески использовать слово, умение образно описать предмет, дать ему яркую характеристику.

### **Ход игры**

Ребенок должен рассказать о предмете коротко, ясно, обращая внимание на характерные детали.

### **«Продавец и покупатель»**

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

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

### **Ход игры**

На столе или полке, мольберте выставлено несколько похожих по назначению, но разных по внешнему виду предметов (картинок с изображением данных предметов). Ребенок должен так описать предмет, чтобы «продавец» понял, о

каком предмете идет речь. Название предмета можно не называть. Пусть другие дети тоже догадаются, о чем идет речь.

### **«Опиши-угадай»**

**Цель:** формировать умение составлять небольшие рассказы творческого характера на тему, предложенную воспитателем. Развивать монологическую форму речи.

#### **Ход игры**

Ребенок должен описать внешний вид другого ребенка, а остальные дети должны назвать, о ком говорил их товарищ.

### **«Опиши игрушку»**

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

**Материал:** игрушки животных.

#### **Ход игры**

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

Перед ребенком следует поставить несколько игрушек животных и описать их.

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

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

### **«Волшебный мешочек» («Черный ящик»)**

**Цель:** развивать воображение, умение рассказывать о характерных свойствах описываемых предметов, их предназначении, материалах, из которых они сделаны, определять тематическую группу, к которой относятся предметы.

**Материал:** коробка с предметом.

### **Ход игры**

В мешочек или коробку кладется предмет (можно картинку).

Дети постепенно определяют, что лежит в мешочке (ящике), задавая вопросы об определенных свойствах и признаках предметов: «Это игрушка? Она деревянная? Она пластмассовая? Ее можно катать? И т.д.».

### **«Отгадай-ка»**

**Цель:** учить 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.

### **«Как ты узнал?»**

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

**Материал:** предметные картинки.

### **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.

### **«Верно ли это?»**

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

### **Ход игры**

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

– Верно ли это?

«Собирают сыр с кустов.

С зайцами пасут коров.

На лугу доят волов.

В пляс пускается медведь.

Тыквы стали песни петь.

Косят косари леса.

На снегу лежит роса.

Верно ли, что как-то раз

От дождя нас зонтик спас?

Что луна нам ночью светит?

Что конфет не любят дети?»

«Жили-были дед да баба  
С маленькою внучкой,  
Кошку рыжую свою называли Жучкой.  
А хохлаткою они звали жеребёнка,  
А ещё была у них курица Бурёнка.  
А ещё у них была собачонка Мурка,  
А ещё – два козла: Сивка да Бурка!»

«Дождик греет, солнце льётся.  
Мельник мелет воду в колодце.  
Прачка на печке стирает корыто.  
Бабушка в речке поджарила сито».

«Два весёлых карапуза,  
На печи усевшись ловко,  
Рвали с яблони арбузы,  
В море дёргали морковку.  
На ветвях созрели раки,  
Семь селёдок и ерши.  
Все окрестные собаки ели брюкву от души».

### **«Чего на свете не бывает»**

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

#### **Ход игры**

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

### **«Объясни, что такое»**

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

## Ход игры

Педагог просит объяснить выражения:

Железная хватка,  
скупые слёзы,  
золотые руки,  
медвежья услуга,  
светлая голова,  
острый язык,  
лисьи глаза,  
блестящая мысль,  
высокие чувства,  
короткая память,  
тонкая усмешка,  
лёгкая походка,  
тёплые слова,  
громкая фраза,  
сладкие речи,  
крокодиловы слёзы,  
горькая правда,  
лёгкие ноги,  
железный кулак,  
стальной характер

