Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

 детский сад «Солнышко»

**Консультация для педагогов**

**Картотека дидактических игр**

**на активизацию словаря и развитие связной речи»**

 Подготовила воспитатель:

Елизарова Т.Г.

2024 г.

*Картотека*

*дидактических игр*

**НА АКТИВИЗАЦИЮ СЛОВАРЯ**

**И РАЗВИТИЕ СВЯЗНОЙ РЕЧИ**

****

**Вторая группа раннего возраста**

**«ВЫПОЛНИ КОМАНДУ»**

Цель: Развивать внимание, умение выделять признаки предмета.

Определенной группе детей предлагается выполнить какое-либо упражнение, движение, действие. Основанием для выделе­ния такой группы являются общие признаки в одежде или во внешнем виде принадлежащих детям игрушек. Например, взрос­лый говорит:

— Сейчас я буду отдавать команды, но выполнять их будут не все, а только те дети, про которых я скажу. Будьте внима­тельны. Подойдите ко мне только дети в белых носочках!

— Подпрыгните, дети с синими флажками!

— Покружитесь, девочки с красными флажками!

**«СКАЖИ КАКОЙ»**

Цель: Выделять признаки предметов. I

Вынимаем из коробки предметы и называем их, а дети указывают на какой-либо признак, на­пример:

— Это мяч.

— Он синий. Если ребенок затрудняется, помогаем ему: «Это мяч. Он

(какой?)».

**«КТО БОЛЬШЕ УВИДИТ И НАЗОВЕТ»**

Цель: Выделять и обозначать словом части предмета, его внеш­ние признаки.

Сообщаем детям, что сегодня у них в гостях кукла Оля. Она любит, когда ее хвалят, говорят про нее. Сейчас они должны бу­дут сказать, какое у Оли платье, какие носочки, туфельки, воло­сы, глаза. За каждый ответ Оля будет давать флажок. Флажки разноцветные. Кто первый соберет флажки всех цветов, тот и по­бедит. Сами начинаем игру словами «У Оли светлые волосы». По­лучаем от куклы голубой флажок. Приглашаем детей продолжать. При затруднении напоминаем, о чем еще можно сказать, на­пример: «Скажи про Олины глаза, про носочки» и т. п. В ходе игры нужно следить, чтобы дети правильно согласовывали при­лагательные с существительными в роде и числе.

**«ЧТО НАПУТАЛ БУРАТИНО?»**

Цель: Находить ошибки в описании и исправлять их.

В гости к детям приходит Буратино со своим другом Утенком. Буратино хочет показать, как он научился рассказывать. Расска­зывает об Утенке, допуская ошибки и неточности в описании, например: «У Утенка синий клюв и маленькие лапы. Он кричит: «Мяу!» Дети должны заметить все неточности и ошибки и исправить их.

**«РАЗЛОЖИ КАРТИНКИ»**

Цель: Выделять начало и конец действия и правильно называть их.

Детям раздают по две картинки, изображающие два последо­вательных действия (девочка спит и делает зарядку; девочка обедает и моет посуду; девочка стирает и вешает белье су­шиться). Ребенок должен сначала назвать первое действие и показать первую картинку, затем назвать второе действие и показать вторую картинку.

**«КТО ЧТО УМЕЕТ ДЕЛАТЬ»**

Цель: Подбирать глаголы, обозначающие характерные действия животных.

Детям называют или показывают животное, а они называют действия, характерные для этого животного. Например: белочка — скачет, прыгает, грызет; кошка — мяукает, мурлычет, цара­пается, пьет молоко, ловит мышей, играет клубком; собака — лает, сторожит дом, грызет кости, рычит, виляет хвостом, бега­ет; зайчик — прыгает, бегает, прячется, грызет морковку.

**«ГДЕ ЧТО МОЖНО ДЕЛАТЬ»**

**Цель:** Использовать в речи глаголы.

Детям задают вопросы. Они отвечают, подбирая глагольный семантический ряд. Например: что можно делать в лесу? — гулять, собирать грибы, ягоды, охотиться, слушать птиц, отды­хать; что можно делать на реке? — купаться, нырять, загорать, кататься на лодке, ловить рыбу; что делают в больнице? —лечат, дают таблетки, ставят горчичники, делают уколы; что делают в магазине? — покупают, продают, взвешивают, упаковывают.

Игра проводится в форме соревнования.

**«СКАЖИ, ЧТО ДЕЛАЕТ И ЧТО БУДЕТ ДЕЛАТЬ»**

Цель: Обозначать словом совершаемые и предполагаемые дейст­вия.

Детям показывают картинку и просят вначале сказать, что делает персонаж, затем, что он будет делать. Например: девоч­ка кормит куклу; покормит и уложит спать.

**«ЗАКОНЧИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ»**

Цель: Подбирать глаголы, обозначающие окончания действий.

Взрослый начинает предложение, а ребенок заканчивает:

Оля проснулась и ... (стала умываться).

Коля оделся и ... (побежал гулять).

Он замерз и ... (пошел домой).

Зайчик испугался и ... (убежал, спрятался).

Ира обиделась и ... (заплакала).

Взрослый интонацией показывает незавершенность предложения.

 **«КАК МЕДВЕЖОНОК КАТАЛСЯ НА МАШИНЕ»**

Цель: Выделить глагольный ряд, на основе которого выстроен сю­жет.

Рассказываем и показываем:

— Решил медвежонок покататься на машине. Сел он и по­ехал. Ехал-ехал и вдруг слышит: с-с-с — колесо спустилось. Мед­вежонок остановился, вышел и стал накачивать колесо: с-с-с. Накачал и поехал дальше.

После инсценировки просим детей назвать все, что делал мед­вежонок (решил покататься... сел... поехал... слышит... остано­вился... вышел... стал накачивать колесо... накачал... поехал).

**«НАЗОВИ, ЧТО ЭТО, И СКАЖИ КАКОЙ»**

Цель: Выделять объект и его основной признак в двух предложе­ниях, связанных цепной местоименной связью.

Из коробки с игрушками дети вынимают по одной игрушке, называют и говорят, какая она, например: «Это мяч. Он круг­лый».

**«ОБЪЯСНИ БУРАТИНО»**

Цель: Строить высказывание из двух предложений, связанных между собой по смыслу.

Буратино, называя предметы на картинках, ошибается. Дети его исправляют, например: «Это репа. Она желтая».

**«КТО ПОЗВАЛ?»**

Цель: Составлять элементарное описание, содержащее название объекта и одного из его признаков.

У детей в руках игрушки. Один ребенок водящий. Каждый игрок по очереди должен окликнуть водящего. Водящий назы­вает окликнувшего и 'говорит, что у того в руках, например: «Это Дима. У Димы коричневый мишка».

Игру можно проводить и без игрушек. При этом водящий ребенок должен назвать какую-либо деталь или детали внешнего вида позвавшего ребенка. Например: «Это Света. У Светы ро­зовое платье и красный бант».

**«У КОГО КТО?»**

Цель: Составлять описание игрушки вместе со взрослым или дру­гим ребенком.

Взрослый и ребенок составляют описания разных животных. Начинает взрослый.

— У меня утенок.

Ребенок называет свою игрушку

— Ay меня цыпленок.

— Утенок желтый.

— И цыпленок желтый.

— У утенка большие красные лапы.

— А у цыпленка лапки маленькие... И т. д.

Сначала берутся игрушки, похожие друг на друга внешне, отличающиеся незначительным количеством признаков. Затем можно использовать совсем разные игрушки. Например: лягу­шонка и гусенка, медведя и зайца, курочку и козлика.

«**ВСТАНЬ В КРУГ»**

Цель: Составлять коллективное описание игрушки.

В комнату вносят новую игрушку. Дети берутся за руки и образуют круг, в центре которого игрушка. Первый играющий (вначале это взрослый) называет игрушку, например: «Это ло­шадка». Второй начинает описание: «Она серая». Третий про­должает описание. После того как описание будет закончено, дети водят хоровод вокруг игрушки.

**«КТО ЗНАЕТ, ПУСТЬ ПРОДОЛЖАЕТ»**

Цель: Составить рассказ по заданной схеме вместе со взрослым.

Взрослый начинает фразу, а дети ее заканчивают каждый по-разному.

Мама купила Алеше ... Она была ... Алеше захотелось ... Тут пришел ... Они стали ...

На клумбе росли ... Они были ... Таня взяла ... и стала ...

У Светы заболел ... Пришел ... Он ... Света ...

Решил щенок ... Тут пришел ... и спрашивает ... Щенок отве­чает ... Тогда котенок сказал ... И стали они ...

**«ПОЕЗД»**

Цель: Составлять коллективное повествование.

Детям говорят, что они будут вагончиками. Вагончики долж­ны прицепиться друг к другу, но прицепиться сможет только тот, кто внимательно слушал, на чем остановился его товарищ, и правильно продолжил рассказ.

Взрослый. В лесу жил ...

1-й ребенок. Трусливый зайчик.

2-й ребенок. Один раз он пошел гулять.

3-й ребенок. Вдруг он увидел большую змею.

4-й ребенок. Зайчик испугался и убежал.

В качестве помощи детям взрослый повторяет последнее слово или всю фразу предыдущего ребенка, тем самым задерживая внимание очередного рассказчика на сюжетной линии. Если и в этом случае пауза затягивается, взрослый подсказывает на­чало следующей фразы. Дети, составившие рассказ, изображают поезд, который едет по комнате.

«**КОЗЛЯТА И ЗАЙЧИК»**

Цель: Заканчивать сказку по ее началу.

Материалы6 Фланелеграф и атрибуты к сказке «Коза с козлятами», зай­чик с барабаном.

Спрашиваем детей, помнят ли они сказку про козу с козля­тами. Кратко напоминаем начало сказки, демонстрируя на фла-нелеграфе фигурки персонажей.

Предлагаем послу­шать, что было дальше. Рассказываем: «Ушла ко­за снова в лес. Козлята ос­тались дома одни. Вдруг в дверь снова постучали. Козлята испугались, по­прятались. А это был ма­ленький... (показываем зайчика)».

— Зайчик, — говорят дети.

— Взрослый. Зай­чик говорит ...

Дети. Не бойтесь меня, это я — маленький зайчик. Взрослый. Козлята ... Дети. Впустили зайчика. Взрослый. Они угостили его ... Дети. Капусткой, морковкой. Взрослый. Потом они стали ...

Дети. Играть, веселиться. Зайчик играл на барабане, а козлята танцевали, прыгали.

**«ТЕРЕМОК»**

Цель: Составлять описание игрушек.

Каждый ребенок выбирает для себя игрушку в образе какого-нибудь животного. Все животные по очереди приходят к теремку и просят впустить их. Взрослый берет на себя роль животного, пер­вым поселившегося в теремке. Он просит детей описать животных. Описание является условием для того, чтобы попасть в теремок, например:

Ребенок. Кто-кто в теремочке живет?

Взрослый. Я — мышка-норушка. А ты кто?

Ребенок. Я—лягушка-квакушка.

Взрослый. А ты какая? Расскажи про себя.

Ребенок. Я зеленая. Сама маленькая, а глаза большие. Люблю плавать, хорошо прыгаю.

В начале инсценировки взрослый может дать образец описа­ния внешнего вида от имени своего героя: «Я—серенькая, маленькая, с длинным хвостом, люблю грызть корки. Кто я? Угадай!»

В теремок могут приходить разные животные и звери, а не только те, что в сказке.

Взрослый может предлагать различные ситуации, не связан­ные с сюжетом сказки, и разыгрывать их вместе с детьми. При­меры некоторых сюжетов для игр-инсценировок даются ниже.

***Как Галя испугалась гусей***

Галя приехала к бабушке в деревню. Один раз она гуляла недалеко от реки. Галя рвала ... (цветы и плела венок). Вдруг она услышала, что сзади кто-то за­шипел: П: in in' Галя обернулась и увидела... (большого гуся). Она ... (испу­галась и побежала домой). Прибежала к бабушке и рассказывает ... (Я испу­галась гуся. Он был такой большой, с длинной шеей, красным клювом. Он гром­ко шипел и хотел меня ущипнуть). Бабушка ... (успокоила Галю).

Если ребенок в рассказе опускает описание гуся, можно от имени бабушки спросить, какой был гусь.

Козленок испугался и

***Как козленок испугался грома***

Жил-был ... (козленок). Он любил ... (гулять и щипать травку). Один раз ... (он пошел на лужок). Вдруг ... (налетел ветер, загремел гром, полил дождь). . (задрожал). Тут идет ... (девочка с зонтиком). Она уви­дела козленка и спросила... (Почему ты так дрожишь?) Козленок ответил ... (Я боюсь грома и дождя). Девочка сказала ... (Не бойся! Дождь скоро кон­чится). Она ... (укрыла козленка под зонтиком).

***Как котенок потерялся***

Пошел Вася с котенком гулять. Котенок был маленький и глупый. Он увидел ... (бабочку, побежал за ней и отстал от Васи). Стоит котенок и не зна­ет, куда ему идти. Тут идет ... (девочка Катя). Она увидела котенка и спраши­вает ... (Что ты здесь делаешь?) Коте­нок отвечает ... (Я пошел гулять с Ва­сей. Вдруг увидел бабочку и побежал за ней. Бабочка улетела, а я остался один). Девочка ... (взяла котенка с со­бой). Она ... (отнесла его Васе).

Если на вопрос «Что ты здесь дела­ешь?» ребенок отвечает одним предло­жением, его нужно спросить, что слу­чилось с котенком.

***Как кот Васька чуть не поймал золотую рыбку***

Папа купил Леше рыбку. Она была ... (желтая, с красным хвостиком) и плавала в большой банке. Леша долго любовался своей рыбкой. Когда он ушел, к столу подкрался ... (кот Вась­ка). Он ... (запрыгнул на стол, сунул лапу в банку и стал ловить рыбку). Кот хотел ... (съесть рыбку). Тут при­шел Леша и ... (прогнал кота).

На другой день Леша рассказал ре­бятам в детском саду про свою рыбку ... (У меня есть рыбка. Она вся желтая, а хвостик красный. Кот Васька чуть не съел мою рыбку. Он залез на стол и стал лапой ловить рыбку. Я его про­гнал).

***Как у Светы улетели воздушные шары***

У Спеты были воздушные шарики. Она любила с ними гулять. Один раз, когда Света шла с шариками но улице, поднялся сильный ветер. Он вырвал из рук Светы шарики, и они улетели. Свете стало жалко шарики, и она заплакала. Мимо пробегал маленький ... (зайчик). Он ... (спросил^\* Светы: «Почему ты плачешь?»). Света рассказала ... (У меня были шарики. Я гуляла с ними. Вдруг налетел сильный ветер. Я не смогла удержать шарики. Они улетели). Зайчик успокоил девочку. Он сказал ... (Не плачь! Я угощу тебя морковкой). Потом они стали ... (весело играть).

**«ЧТО ДЕЛАЕТ НАТАША?»**

Цель: Определять последовательность действий, образовывать глагольный семантический ряд.

На столе кукольная комната: стол на столе книга, кукла Наташа сидит на диване. Взрослый говорит:

— Сегодня Наташа осталась до­ма одна. Сначала она почитала кни­гу: вот так. А что сделала Наташа потом?

Дети называют действия куклы, взрослый показывает: Наташа рису­ет, оделась, взяла кусочек хлеба, по­шла на улицу, стала кормить во­робьев.

В заключение вместе с детьми вспоминаем и называем по по­рядку все действия куклы.

**Игры, направленные на развитие памяти детей**

**«Игра в слова».**

**Цель:** Развитие произвольной памяти; внимания, наблюдательности.

Задание 1. Сейчас я назову тебе несколько слов, а ты постарайся их запомнить.

ВНИМАНИЕ! *слон, заяц, телевизор, курица, шкаф, мышь, волк, диван, кресло, медведь.*

ПОВТОРИ!

Задание 2. Как ты думаешь, можно ли разделить эти слова на группы, части. На какие группы или части ты бы разбил эти слова? (Ребенок может назвать много вариантов. Это хорошо. Пусть мыслит. Но нужно подвести его к наиболее правильному ответу. Например: «Вспомни сначала животных, а потом перечисли предметы мебели…»).

Задание 3. Перечисли, пожалуйста, все слова еще раз.

 **«Гуляем по зоопарку».**

**Цель**: Развитие произвольной памяти; внимания, наблюдательности.

Ребенку дают 10 картинок с изображениями разных животных и предлагают внимательно рассмотреть их. Время 3-5 минут. Потом картинки следует убрать. Ребенку предлагается закрыть глаза и представить, что мы гуляем по зоопарку.

Инструкция: «Я буду называть тебе зверей, ты должен вспомнить тех, кого я не назвала».

Итак, *лиса, волк, ежик, жираф, слон…*

Задание 1. Перечисли животных, которые были на картинках.

Задание 2. Ребенку опять дают 10 картинок, что и в начале и просят назвать и показать тех животных, которые были в начале.

Задание 3. Найди на картинках животных, которых назвал ты.

Задание 4. Картинки убираются. Ребенка просят вспомнить животных в том порядке, в каком они назывались.

Задание 5. Перечисли всех животных, которых ты знаешь.

 **«Гуляем по лесу».**

**Цель:** Развитие произвольной памяти; внимания, наблюдательности.

Инструкция: «Представь, что мы уже в лесу! Я буду называть тебе птиц. Ты должен вспомнить тех, кого я не называла».

Итак, *сорока, кукушка, дрозд, малиновка, дятел.*

Задание 1. Назови всех птиц, каких ты знаешь. Если ребенок затрудняется, то ему предложить воспользоваться картинками.

Задание 2. Картинки убираются. Ребенка просят вспомнить тех птиц, которые были названы в начале игры.

**«Вкус и запах».**

**Цель:** Развитие произвольной памяти; внимания, наблюдательности.

Задание 1. Представь лимон.

- Каков он на вкус?

- Вспомни, как пахнет лимон. Расскажи об этом.

- Представь, что ты держишь лимон в руке. Что ты чувствуешь?

Задание 2. Нарисуй лимон.

Задание 3. Представь апельсин.

-Каков он на вкус?

- Вспомни, как пахнет апельсин. Расскажи об этом.

- Какого цвета апельсин?

- Представь, что ты держишь апельсин в руке. Что ты чувствуешь?

Задание 4. Нарисуй апельсин.

Задание 5. Расскажи, чем отличается апельсин от лимона. Чем они похожи?

**«Разрезанная картинка».**

**Цель**: Развитие произвольной памяти, наблюдательности, логического мышления. Упражнять в умении определять группу предметов, объединенных по общему признаку, посторонний предмет.

Материал: цветная открытка (картинка) с изображением предмета разрезается на несколько частей.

Инструкция: «Видишь, картинка сломалась. Почини ее». Если ребенок не справляется с заданием, то ему предлагается упрощенный вариант. Далее следует опять предложить ему собрать первую картинку – пусть пробует различные варианты, не следует торопить его.

Задание 1. Картинка убирается, и ребенка просят по памяти нарисовать ее.

 Если при выполнении задания обнаруживается хоть одно несоответствие оригиналу, то эту ошибку надо обязательно обсудить с ребенком. Для этого можно использовать следующие вопросы:

- Что изображено на картинке?

- Какой формы твой рисунок?

- Какого цвета твой рисунок?

При этом необходимо обсудить наличие или отсутствие деталей, штрихов и т.д. в рисунке ребенка.

**«Осенние листья».**

**Цель:** Развитие произвольной памяти; внимания, наблюдательности.

Задание. «Посмотри на этот лист. Запомни его».

Далее этот лист надо закрыть и попросить ребенка отыскать точно такой же среди остальных. (Как правило, эту задачку никому не удается решить сразу, поэтому можно повторить несколько раз). Когда задача будет решена, нужно подробно обсудить с ребенком то, как он запоминал. Необходимо детально проанализировать особенности контура листа, стебля, количество жилок и т.д.

**«Игра в стихи».**

**Цель:** Развитие произвольной памяти; внимания, наблюдательности.

Представь, что Пятачку Ослик подарил мяч. Пятачку очень понравился подарок, и он сочинил стихотворение про этот мяч:

Мой веселый, звонкий мяч,

Ты куда пустился вскачь?

Красный, желтый, голубой,

 Не угнаться за тобой.

(на самом деле автором является А.Барто).

Пятачок был очень доволен своим стихотворением и решил превратить его в песенку. Спой еще так, как пел Пятачок.

Однажды Пятачок решил поделиться своей песенкой с Винни Пухом. Подумай, как эту же песенку спел Винни.

Винни Пух был очень доволен своим исполнением. Однажды он решил спеть ее Зайцу. Заяц не мог петь так, как пел медведь. Подумай, как Заяц пел эту песенку?

Заяц был очень добрый и решил подарить песенку Ежихе Матрене. Ежиха не умела петь так, как Заяц, и спела песенку по-своему. Подумай, как Заяц пел эту песенку?

Заяц был очень добрый и решил подарить песенку Ежихе Матрене. Ежиха не умела петь так, как Заяц, и спела песенку по-своему. Подумай, как эту песенку могла спеть Ежиха Матрена.

Задание. Спой еще раз песню про мяч так, как ее пели Пятачок, Винни Пух, Заяц и Ежиха.

Скажи, чем похожи, а чем отличаются варианты этой песенки.

Для того, чтобы задание было легче выполнить, надо вспомнить тембры голосов и интонации наших героев.

**«Опиши картинку».**

**Цель:** Развитие произвольной памяти, наблюдательности, логического мышления, слуховой памяти. Упражнять в умении определять группу предметов, объединенных по общему признаку, посторонний предмет. Ребенку предлагается внимательно рассмотреть картинку. После этого убрать картинку и предложить ребенку ее описать. Если он затрудняется, можно рассмотреть ее вместе. Ребенок должен не только назвать, что изображено, но и описать форму, количество, величину, пространственное расположение объектов и их деталей. Затем предложить посмотреть еще раз на картинку и найти то, что не было названо.

Ребенку предлагается внимательно рассмотреть картинку. После этого убрать картинку и предложить ребенку ее описать. Если он затрудняется, можно рассмотреть ее вместе. Ребенок должен не только назвать, что изображено, но и описать форму, количество, величину, пространственное расположение объектов и их деталей. Затем предложить посмотреть еще раз на картинку и найти то, что не было названо

**«Осенние листья».**

**Цель:** Развитие произвольной памяти; внимания, наблюдательности.

Задание. «Посмотри на этот лист. Запомни его».

Далее этот лист надо закрыть и попросить ребенка отыскать точно такой же среди остальных. (Как правило, эту задачку никому не удается решить сразу, поэтому можно повторить несколько раз). Когда задача будет решена, нужно подробно обсудить с ребенком то, как он запоминал. Необходимо детально проанализировать особенности контура листа, стебля, количество жилок ...

**«Запомни движения».**

**Цель:** Развитие моторно-слуховой памяти, произвольной памяти, способности вспоминать, внимания, классификации.

Дети повторяют движения рук и ног за ведущим (сначала ведущим может быть взрослый, а потом и ребенок). Когда они запомнят очередность упражнений, повторяют их в обратном порядке.

**«Я положил в мешок»**

**Цель**: Развитие произвольной памяти; внимания, наблюдательности.

Взрослый начинает эту игру и говорит: «Я положил в мешок яблоки». Следующий играющий повторяет сказанное и добавляет что-нибудь свое: «Я положил в мешок яблоки и бананы». Третий игрок повторяет всю фразу и добавляет что-то от себя. И так далее. Можно просто добавлять по одному слову, а можно подбирать слова по алфавиту: «В саду у бабушки растут…» (порядок тот же).

 **«Игры со стихами».**

**Цель:** Развитие произвольной памяти; внимания, наблюдательности.

Инструкция: «Сейчас я прочитаю тебе стихотворение про бобра. Я прочитаю его только один раз. Слушай внимательно!»

*БОБР*

*Посмотри-ка на бобра:*

*Без пилы, без топора*

*Валит он в лесу осину –*

*Стрит в заводи плотину!*

*Зубы крепкие бобра*

*Поострее топора.* Н. Костарев

Задание 1. Скажи, что делает бобер? Зачем он это делает? Что помогает бобру строить плотину?

После вопросов-ответов можно начать учить стихотворение. Это окажется довольно простым делом, так как ребенок уже почувствовал информацию. Нужно повторять стихотворение, пока ребенок не выучит его наизусть.

**Вариант 2.**

Все то же самое проделать с другими стихотворениями.

*БЕЛКА*

*Белка сушит сыроежки*

*Лапкой с ветки рвет орешки,*

*Все запасы в кладовой*

*Пригодятся ей зимой.* З. Александрова

**«Игра в мяч «Рыбы, птицы, звери».**

**Цель:** Развитие произвольной памяти, наблюдательности, логического мышления, слуховой памяти. Упражнять в умении определять группу предметов, объединенных по общему признаку, посторонний предмет.

Ведущий кидает игроку мяч со словом, например: «Сокол». Игрок кидает мяч обратно ведущему и говорит: «Птица» (т.е. ребенок должен определить к какой группе нужно отнести сокола). Дальше ведущий кидает мяч другому игроку и говорит слово, относящееся к другой группе и т.д.

**«Повтори за мной».**

**Цель:** Развитие слуховой, произвольной памяти; внимания, наблюдательности.

Ведущий предлагает одному ребенку прохлопать все, что ему простучит карандашом ведущий. Остальные дети внимательно слушают и оценивают исполнение движениями: поднимают вверх большой палец, если хлопки правильные, и опускают его вниз, если неправильные.

**«Определи на ощупь».**

**Цель:** Развитие тактильной, произвольной памяти; внимания, наблюдательности.

Ведущий предлагает одному из детей закрыть глаза и взять из коробки овощ, и, не открывая глаз – на ощупь, определить, какой это овощ. Если ребенок ошибается, то кладет овощ на место, в коробку, а сам возвращается к другим детям. А если ответ верен, то ведущий спрашивает у детей: «Что вы можете рассказать про этот овощ?».

**«Запомни порядок».**

**Цель**: Развитие произвольной памяти; внимания, наблюдательности.

Играющие выстраиваются друг за другом в произвольном порядке. Ведущий, посмотрев на детей, должен отвернуться и перечислить, кто за кем стоит. Затем водящим становится другой. Можно усложнить игру тем, что не только перечислить, кто за кем стоит, но и кто в какую одежду одет.

**«Слушай и исполняй».**

**Цель:** Развитие моторно-слуховой памяти, произвольной памяти, способности вспоминать, внимания, классификации.

Ведущий называет и повторяет 1-2 раза несколько различных движений, не показывая их. Дети должны произвести движения в той же последовательности, в какой они были названы ведущим.

**«Волшебный мешочек».**

**Цель:** Развитие тактильной памяти.

Ребенку дают "Волшебный мешочек", в котором сложены разные машинки с пупсиками, задача — определить предмет на ощупь и назвать его. Для детей постарше — усложненный вариант: ребенок зажмуривается, а вы поочередно вкладываете ему в ладонь разные предметы. Дошкольнику нужно не только понять, что это такое, но и, открыв глаза, перечислить игрушки в той же последовательности.

**«Робот».**

**Цель:** Развитие двигательной памяти.

Вы "программируете" ребенка — встаете у него за спиной, поднимаете его руку, ногу, опускаете их и т.д. Затем малыш сам старается повторить те же движения.

**«Чего не стало»?**

**Цель:** Развитие зрительной памяти.

На столик ставятся несколько предметов, игрушки. Ребенок внимательно смотрит на них одну - две минуты, а затем отворачивается. В этот момент взрослый убирает один из предметов. Задача ребенка - вспомнить, какого предмета не хватает (для детей старшего дошкольного возраста предлагается более сложный вариант – с исчезновением двух и более игрушек).

**«Найди пропавшую игрушку».**

**Цель:** развитие у ребенка памяти и внимания, умения сосредотачиваться.

Материалом для игры служат 5-6 игрушек одного плана - пластмассовые фигурки, резиновые игрушки, машинки и т.д. На столе перед ребенком выстраиваются в ряд игрушки. Ребенку предлагают несколько минут посмотреть на них, а затем отвернуться. Когда ребенок отвернулся, взрослый прячет одну из игрушек, после чего ему предлагается угадать, какая игрушка спрятана. Если ответ правильный, то играющие меняются ролями.

В том случае, если ребенку трудно запомнить сразу 5-6 игрушек, то можно начинать игру с 3-4, постепенно увеличивая их число. Если ребенок легко справляется с заданием из 10-12 и более игрушек, можно усложнить задачу, заменив игрушки на картинки с изображением предметов.

Еще один из вариантов усложнения задания: предложить ребенку запомнить последовательность расположения игрушек на столе (какая за какой стоит). Затем незаметно для ребенка две игрушки меняют местами и предлагают ему угадать, какая игрушка стоит не на своём месте.

**«Запомни свое место»**

**Цель**: развитие моторно - слуховой памяти.

В зале каждый ребенок запоминает „свое место". Например, у одного ребенка это место — угол, у другого — стул, у третьего — окно двери, у четвертого — центр зала и т. д. Затем все дети собираются в группу около ведущего и ждут команды. По команде ведущего „Место!" они разбегаются по своим местам.

Замечание: Команду ведущего можно заменить включением какой-либо ритмичной музыки.

**в средней группе**

**«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 крякает 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. педагог: – Дети: 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. педагог:-Дети: 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?

**«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, вьют 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

**«Разложи по полочкам»**

Цель: ориентировка в пространстве.

Ход: персонаж Федора просит ребят помочь ей: кастрюли и сковороды поставить на нижнюю полку, тарелки, ложки, ножи вилки – на полку повыше, а блюдца и кувшины на самую верхнюю полку.

**«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

«**Какой овощ?»**

 Цель: развитие тактильного, зрительного и обонятельного анализаторов.

 Ход: педагог нарезает овощи, дети их нюхают и пробуют на вкус. Педагог даёт образец: «Помидор сладкий, а чеснок острый»

**«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.

**«Чего не стало?»**

Цель: развитие внимания и наблюдательности.

Ход: педагог на столе выкладывает 4 овоща: «Дети, посмотрите внимательно, что лежит на столе. Это лук, огурец, помидор, перец. Посмотрите внимательно и запомните. А теперь закройте глаза». Дети закрывают глаза, а педагог убирает один овощ. «Чего не стало?» Дети вспоминают и называют овощ.

**«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. педагог:-Дети: 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. Урыбы – рыбья 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 названии 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 свиньи – 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.

**«Близко-далеко»**

 Цель: развитие слухового внимания, остроты слуха.

 Ход: педагог за ширмой производит звучание большой или маленькой игрушкой. Дети по силе звучания определяют размер игрушки (большая или маленькая)

«**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-платьице, 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.

**в старшей и подготовительной группе.**

**«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 крякает

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, вьют 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, вьют 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 – рыбья

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 названии 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 свиньи – 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-платьице, 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...(спастись 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? Достаёт 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.

**«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 определенном 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 ногам 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 урожаи,

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.

**Игра «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 становиться 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.

**Игра«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»

**Литература**

Агеева, Е.Л. Что на свете не бывает? / Е.Л.Агеева, В.В.Брофман. - М.: Просвещение, 1991.

Богуславская, З.М. Развивающие игры для детей дошкольного и младшего школьного возраста / З.М.Богуславская, Е.О.Смирнова. – М.: Просвещение, 1991

Волков, Б.С. Как подготовить ребенка к школе / Б.С.Волков, Н.В.Волкова. – М.: Ось – 89, 2004.

Газман, О.С. В школу с игрой / О.С.Газман, Н.Е.Харитонова. – М.: Просвещение, 1991

Кувашова, Н.Г. Методика подготовки детей к школе / Н.Г.Кувшова, Е.В.Нестерова. – Волгоград: Учитель, 2000

Миронова, Р.М. Игра в развитии активности детей / Р.М.Миронова. – Минск: Народная асвета, 1989.

Максаков, А.И. Учите играя / А.И.Максаков, Г.А.Тумакова. – М.: Просвещение,1983.