

 **«Размытое письмо»**

  Цель: Упражнять в составлении распространенных

 упражнений.

  Материал. Игрушечный мишка.

   - Медвежонок получил письмо от брата. Но дождём размыло некоторые слова.

 Надо ему помочь прочитать письмо. Вот это письмо: «Здравствуй, Мишутка.

 Я пишу тебе из зоопарка. Как-то раз я не послушался маму и забрался так далеко,

 что … я долго блуждал по лесу и … Выйдя на поляну, я попал …  Я попал в яму,

 потому что …  Там было так глубоко, что… Пришли охотники и …  Теперь я живу в…

  У нас есть площадка для …  На площадке для молодняка есть много … Мы играем с …

  За ними ухаживают…  Они нас любят, потому что… Скоро к нам приедет дрессировщик

 из…  Надеюсь попасть в …  Как здорово уметь… Жди следующего письма из …

  До свидания. Топтыгин».

  Читая письмо, воспитатель интонацией побуждает детей дополнять предложения.

 **«Дополни предложение»**

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

  Игровые правила. Нужно найти и сказать такое слово, чтобы получилось

 законченное предложение. Добавлять нужно только одно слово.

  Игровые действия. Бросание и ловля мяча.

 Ход игры. Воспитатель говорит несколько слов предложения, а дети должны

 дополнить его новыми словами, чтобы получилось законченное  предложение,

 например: «Мама купила... - …книжки, тетради, портфель», - продолжают дети.

 **«Придумай предложение»**

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

  Игровое правило. Передавать камешек другому играющему можно только после того,

 как придумал предложение с названным ведущим словом.

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

  - Сегодня мы будем придумывать предложения. Я скажу какое-либо слово, а вы

 быстро придумаете с этим словом предложение. Например, я скажу слово «близко»

 и передам Даше камешек. Она возьмет камешек и быстро ответит «Я живу близко

 от детского сада». Затем она назовёт свое слово и передает камешек рядом сидящему.

 Слово в предложении должно употребляться в той форме, в какой его предлагает

 загадывающий.  Так по очереди по кругу  камешек переходит от одного играющего

 к другому. Если дети затрудняются при ответе, воспитатель помогает им.

 **«Исправь ошибку»**

 Цель: научить устанавливать правильную последовательность действия.

  Ход игры. Перед ребёнком раскладывают серию картинок, но одна картинка

 лежит не на своем месте. Ребёнок находит ошибку, кладёт картинку на нужное

 место, а затем составляет рассказ по всей серии картинок.

 **«**

****

 **Какая картинка не нужна?»**

  Цель: научить находить лишние для данного рассказа детали.

  Ход игры. Перед ребёнком выкладывают серию картинок в правильной

 последовательности, но одну картинку берут из другого набора. Ребёнок

 должен найти ненужную картинку, убрать ее, а затем составить рассказ.

 **«Повтори»**

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

 Мак-бак-так

 Ток-тук-так

 Бык-бак-бок

 Дам-дом-дым

 Ком-дом-гном

 моток-каток-поток

 батон-бутон-бетон

 будка-дудка-утка

 натка-ватка-ветка

 клетка-плетка пленка

 **«Поймай звук»**

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

 Взрослый называет и многократно повторяет гласный звук, который ребенок

 должен выделить среди других звуков (хлопнуть в ладоши, когда услышит).

 Затем взрослый медленно, четко, с паузами произносит звуковой ряд, например:

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

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

 Цель: закрепление умения выделять заданный звук в слове по представлению,

 развитие зрительного внимания, обучение счету.

 Описание игры. Дана сюжетная картинка, на которой много предметных картинок,

 в том числе и содержащих в названии звук С (таких картинок должно быть двадцать)

  Ход игры. Детям дают рассмотреть картинку и назвать нужные предметы. Выиграет

 тот, кто назовет больше предметов. Дети накладывают фишки на найденные картинки,

 а ведущий затем проверяет правильность выполнения задания .

 **Лото «Назови картинку и найди первый звук»**

  Цель: научить детей находить заданный первый звук в слове на этапе громкого

 проговаривания слова самим ребёнком.

  Описание игры. У детей – карты с нарисованными картинками (по четыре на каждой

 карте). Ведущий называет любой гласный звук, дети произносят вслух названия своих

 картинок и находят нужную. Если картинка названа правильно, ведущий разрешает

 закрыть ее фишкой. Выигрывает тот, кто раньше всех закроет свои картинки.

****

 **«Замкни цепочку»**

  Правило: к первому слову подбирается слово, начинающееся с того звука, каким

 заканчивается первое слово, третье слово должно начинаться с последнего звука

 второго слова и так далее. Игры могут быть устные, с перекладыванием мяча, а

 можно выполнить настольную игру с картинками и практиковать детей в

 выкладывании цепочки без предварительного громкого проговаривания, только по

 предложению.

  Чтобы исключить ошибку и приучить детей действовать по правилу,

 контролировать самостоятельно ход игры, цепочку следует сделать замкнутой.

 Если все операции выполняются в нужной последовательности, цепочка замыкается,

 т.е. начало сходится с концом. Начинать играть нужно с картинки, помеченной

 специальным значком. Систематическое проведение игр помогает в решении

 вопросов умственного развития детей, т.к. совершенствуется такое ценное качество

 памяти, как припоминание, значительно улучшается произвольное внимание,

 развивается быстрота мышления. Речь детей становится более чёткой, правильной.

 **«Найди фишке место»**

  Цель игры: научить определять место заданного звука в слове (начало, середина, конец),

 опираясь на громкое проговаривание.

 Описание игры. Для игры понадобятся карточки, на каждой помещена предметная

 картинка и схема:  прямоугольник, разделённый на три части. В правом верхнем углу

 дана буква, обозначающая заданный звук. Кроме предметных картинок заготавливают

 фишки по числу карточек.

 Ход игры. Играть может несколько человек, но не больше, чем заготовлено карточек.

 Все карточки и фишки лежат на столе. Играющие берут себе по одной карточке,

 рассматривают и называют вслух картинку, букву и определяют позицию заданного

 звука в слове - названии картинки, выкладывая на соответствующее место по схеме фишку.

 Затем берут следующую карточку. Игра продолжается до тех пор, пока все карточки не

 будут проанализированы. Выигрывает тот, кто успел правильно проанализировать

 большее количество карточек.

 Картинки к игре: зебра(б), автобус(с), халат(л), аист(с), цапля(ц), улей(у), индюк(к),

 лось(о), зубр(р), ручка(ч), газета(т), часы(ы), кошка(ш), финиш(ш), солнце(ц).

 **«Каждому звуку свою комнату»**

 Цель: научить проводить полный звуковой анализ слова с опорой на звуковую

 схему и фишки.

 Ход игры. Играющие получают домики с одинаковым количеством окошек.

 В домики должны поселиться жильцы – «слова», причём каждый звук хочет

 жить в отдельной комнате.

  Дети подсчитывают и делают вывод, сколько звуков должно быть в слове.

 Затем ведущий произносит слова, а играющие называют каждый звук отдельно

 и выкладывают фишки на окошки дома – «заселяют звуки». В начале обучения

 ведущий говорит только подходящие для заселения слова, т.е. такие, в которых

 будет столько звуков, сколько окошек в домике. На последующих этапах можно

 сказать слово, не подлежащее «заселению» в данный домик, и дети путем анализа

 убеждаются в ошибках. Такого жильца отправляют жить на другую улицу,

 где живут слова с другим количеством звуков.



 «Разгадай ребус»

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

  Ход игры. Детям дают карточки, на которых изображены по две картинки.

 На карточке «спряталось» слово. Его надо составить, выделив из каждого слова –

 названия первые слоги, а затем из них сложить слово, например: ромашка, самолёт –

 роса. Выигрывает тот, кто составит больше слов.

 Карточки с предметными картинками для игры:

 Голуби, раки - гора

 Бутылка, рябина - бура

 Мячи, тазы - мята

 Кораблик, жаворонок - кожа

 Сухари, шары - суша

 Ромашка, тазы - рота

 Телефон, малина - тема

 Чулок, дома - чудо

 Вагон, рябина - Варя

 Карандаш, банка - кабан

 Банан, бабочка - баба

 Колобок, марка - комар

 Девочка, лопата - дело

 Лисички, самолет - лиса

 Шуба, ракета – Шура

 **«Собери пять»**

  Цель: научить относить единичные предметы к определенным тематическим

 группам.

  Ход игры. Для игры надо заготовить набор предметных картинок, состоящий из

 нескольких тематических групп (одежда, посуда, игрушки, мебель и т.д.) Играет

 несколько человек, по количеству тематических групп. Картинки лежат на столе

 изображениями вниз. Каждый берёт по одной картинке, называет её  и родовое

 понятие, к какому относится данная картинка. Таким образом, устанавливается,

 какую группу будет собирать каждый участник. Если выбраны одинаковые группы,

 открывают ещё по одной картинке. Затем ведущий показывает играющим по одной

 картинке, а они должны просить себе ту или иную картинку: «Мне нужна кукла,

 потому что я собираю игрушки». Выигрывают тот, кто первый собрал свою группу

 картинок (количество картинок в каждой группе должно быть одинаковым, например,

 по шесть картинок).

  **«Эстафета»**

 Цель: активизация глагольного словаря.

  Ход игры. Играющие стоят в кругу. У ведущего палочка-эстафета

 . Он произносит какое-нибудь слово  и передаёт эстафету рядом стоящему ребёнку.

 Тот должен подобрать подходящее слово- действие и быстро передать палочку

 дальше. Когда эстафета вернётся к ведущему, он задаёт новое слово, но палочку

 передаёт в другом направлении. Если кто-то затрудняется назвать слово или

 подбирает неподходящее слово, ему дают штрафное очко. После того как игрок

 набрал три штрафных очка, он выходит из игры. Выигрывает тот, у кого в конце

 игры будет меньше штрафных очков.

  Ход игры: собака – лает, кусает, бежит, сторожит, скулит, воет;  кошка –

 мурлыкает, охотится, играет, дремлет, мяукает, царапается.



 **«Наоборот»**

 Дидактическая задача: Развивать у детей сообразительность, быстроту мышления.

 Игровое правило. Называть слова только противоположные по смыслу.

 Игровые действия. Бросание и ловля мяча.

  Ход игры. Дети и воспитатель садятся на стулья в кружок. Воспитатель произносит

 слово и бросает кому-нибудь из детей мяч, ребенок должен поймать мяч, сказать

 слово противоположное по смыслу, и снова бросить мяч воспитателю.

 Воспитатель говорит:

 «Вперёд». Ребенок отвечает «Назад», (направо - налево, вверх-вниз, под - над, далеко –

 близко, высоко - низко,  внутри - снаружи, дальше - ближе). Можно произносить не

 только наречия, но и прилагательные, глаголы: далекий - близкий, верхний - нижний,

 правый - левый, завязать - развязать, намочить - высушить и др. Если тот, кому

 бросили мяч, затрудняется ответить, дети по предложению воспитателя  хором

 произносят нужное слово.

 **«Скажи по-другому»**

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

  Ход игры. Воспитатель говорит, что в этой игре дети должны будут вспомнить слова,

 похожие по смыслу на то слово, которое он назовёт.

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

 громадный, гигантский.

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

  «Мокрый» - «сырой, влажный» и т.д.

 **«Кузовок»**

 Дидактическая задача: Развивать слуховое внимание, активизировать словарь,

 мышление; развивать сообразительность.

  Игровые правила. В кузовок можно «класть» только те слова, которые оканчиваются

 на -ок; назвавший слово, передает кузовок другому ребенку.

  Игровые действия. Имитация движения, будто в кузовок опускают предмет,

 кто ошибется, назвав предмет с другим окончанием, платит фант, который затем

 отыгрывается.

  Ход игры. Играющие усаживаются за столом. Воспитатель ставит на стол корзинку,

 затем спрашивает:

  - Видите, дети, этот кузовок? Знаете, что можно класть в кузовок? В этот кузовок

 будете класть все, что можно назвать словом, оканчивающимся на -ок. Например:

 замок, платок, чулок, носок, шнурок, листок, комок, колобок, крючок. Грибок,

 коробок и т.д. Каждый положит в кузовок, что он хочет, согласно правилу,  и

 передаёт своему соседу, тот тоже положит что-нибудь из вещей, название

 которых оканчивается на  -ок, и передаёт кузовок дальше.

  **«Найди лишнюю картинку»**

  Подбирается серия рисунков, среди которых трое рисунка можно объединить в

 группу по общему признаку, а четвертый – лишний.

 Предложите ребёнку первые четыре рисунка и попросите лишний убрать. Спросите:

 «Почему ты так думаешь? Чем похожи те рисунки, которые ты оставил?»



 **«Назови три предмета»**

 Дидактическая задача: Упражнять детей в классификации предметов.

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

 платит фант.

  Ход игры. Дети,  говорит воспитатель, мы уже играли  в разные игры, где

 требовалось быстро подобрать нужное слово. Сейчас мы поиграем в похожую игру,

 но только будем подбирать не одно слово, а сразу три. Я назову одно слово, например,

 мебель, а тот, кому я брошу мяч, назовёт три слова, которые можно назвать одним

 словом мебель. Какие предметы можно назвать, одним словом мебель?

   - Стол, стул, кровать.

 -«Цветы»- произносит педагог и после небольшой паузы бросает мяч ребенку.

 Тот отвечает: «Ромашка, роза, василёк».

 В этой игре дети учатся относить три видовых понятия к одному родовому.

 В другом варианте игры дети, наоборот, по нескольким видовым понятиям учатся

 находить родовые. Например, Воспитатель называет: «Малина, клубника,

 смородина». Ребёнок, поймавший мяч, отвечает: «Ягоды».  Более сложным вариантом

 игры будет такой, когда воспитатель во время одной игры меняет задание: то называет

 видовые понятия, и дети находят родовые, то называет родовые понятия, а дети

 указывают видовые. Такой вариант предлагается в том случае, если дети часто

 играли в различные игры на классификацию предметов.

 **«Доскажи словечко»**

 Цель: закрепление употребления в речи существительных в родительном падеже

 множественного числа.

 Ход игры. Детям читают вслух знакомые стихотворные строчки, не

 договаривая последнего слова. (Это слово стоит в родительном падеже множественного

 числа).

. Дети добавляют недостающее слово и получают за каждый правильный

 ответ фишку. Выигрывает тот, кто получит больше фишек.

  \*\*\*                                                             \*\*\*

 Даю вам честное слово:                           Он сказал: «Ты злодей,

 Вчера в половине шестого.                      Пожираешь людей,

 Я видел двух свинок.                                Так, за это мой меч –

 Без шляп и … (ботинок)                          Твою голову с … (плеч)

  \*\*\*                                                               \*\*\*

 Постой, не тебе ли                                    Муравей, муравей

 На прошлой неделе.                                  Не жалеет … (лаптей)

 Я выслал две пары

 Отличных … (калош)

   \*\*\*                                                                  \*\*\*

 Робин Бобин Барабек.                              Где убийца, где злодей?

 Скушал сорок … (человек)                      Не боюсь его … (когтей)



 **«Кого я вижу, что я вижу»**

  Цель: различение в речи форм винительного падежа одушевленных и

 неодушевленных существительных, развитие кратковременной слуховой памяти.

  Ход игры. В эту игру лучше играть на прогулке, чтобы перед глазами было больше

 объектов для наблюдения. Играть может несколько человек. Перед началом

 игры договариваются, что будут называть предметы, находящиеся вокруг. Первый

 играющий произносит: «Я вижу… воробья» и бросает мяч любому игроку. Тот

 должен продолжить: «Я вижу воробья, голубя» - и бросает мяч следующему.

  Если кто-то не может продолжить перечисление объектов, которых можно наблюдать

 в данной ситуации, он выходит из игры. Начинается следующий тур, составляется

 новое предложение, и так далее.

 **«Объясните, почему…»**

 Цель: научить правильно, строить предложения с причинно-следственной связью,

 развитие логического мышления.

 Ход игры. Ведущий объясняет, что дети должны будут закончить предложения,

 которые начнет говорить ведущий, используя слово «потому что». Можно подобрать

 несколько вариантов к одному началу предложения, главное, чтобы они все правильно

 отражали причину события, изложенного в первой части. За каждое правильно

 выполненное продолжение игроки получают фишку. Выигрывает тот, кто соберёт

 больше фишек.

  Незаконченные предложения для игры:

 Вова заболел…   (простыл)                       Мама взяла зонт… (идёт дождь)

 Дети легли спать… (поздно)                     Очень хочется пить… (жарко)

 Лед на реке растаял… (тепло)                   Деревья сильно закачались… (дует ветер)

 Стало очень холодно… (пошёл снег)

 **«Один и много»**

  Цель: учить изменять слова по числам.

  Ход игры. «Сейчас мы будем играть в такую игру: я назову словом один предмет,

 а вы назовете слово так, чтобы получилось много предметов. Например, я скажу

 «карандаш», а вы должны сказать «карандаши».

 Слова для игры:

 Книга         ручка          лампа         стол            окно

 город          стул            ухо             брат            флаг

 ребенок      человек      стекло        трактор       озеро

 имя             весна          друг            семя            арбуз

 «А теперь попробуем наоборот. Я буду говорить слово, обозначающее много

 предметов, а вы – один».

  Слова для игры:

 когти          облака        волны        листья

 цветы         пилы         молодцы     стебли

 **«Распутай слова»**

  Цель: учить составлять предложения,  используя данные слова.

  Ход игры. Слова в предложении перепутались. Попробуйте расставить их на свои

 места. Что получится?



 Предложения для игры:

 1. Дымок, идёт, трубы, из.

 2. Любит, медвежонок, мёд.

 3. Стоят, вазе, цветы, в.

 4. Орехи, в, белка, дупло, прячет.

 **«Найди ошибку»**

  Цель: учить находить смысловую ошибку в предложении.

 Ход игры. «Послушайте предложения и скажите, все ли в них верно.

 Как нужно исправить предложение?»

 1. Зимой в саду расцвели яблоки.

 2. Внизу над ними расстилалась ледяная пустыня.

 3. В ответ я киваю ему рукой.

 4. Самолёт сюда, чтобы помочь людям.

 5. Скоро удалось мне на машине.

 6. Мальчик стеклом разбил мяч.

 7. После грибов будут дожди.

 8. Весной луга затопили реку.

 9. Снег засыпало пышным лесом

 **«Правильно или нет?»**

 Цель: учить находить грамматические ошибки.

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

 1. Мама ставит вазу с цветами в стол.

 2. Когда хотят что-то купить теряют деньги.

 3. Под домиком на опушке живут бабушка и дедушка.

 4. В полу лежит красивый ковер.

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

 **«Как ты узнал?»**

 Цель: учить подбирать доказательства при составлении рассказов, выбирая

 существенные признаки.

 Ход игры. Перед детьми находятся предметы или картинки, которые им предстоит

 описывать. Ребёнок выбирает любой предмет и называет его. Ведущий спрашивает:

 «Как ты узнал, что это телевизор?» Играющий должен описать предмет, выбирая

 только существенные признаки, отличающие этот предмет от остальных. За каждый

 правильно названный признак получает фишку. Выиграет тот, кто наберёт больше

 всего фишек.

 **«А я бы…»**

 Цель: развитие творческого воображения, обучение свободному рассказыванию.

 Ход игры. После прочтения ребёнку сказки предложите ему рассказать, что бы он

 сделал, если бы попал в данную сказку и стал бы одним из главных персонажей.



 **«Четвёртый лишний»**

 Цель: учить устанавливать сходство и различие предметов по существенным

 признакам, закрепление слов-обобщений.

 Ход игры. На столе выкладывается по четыре картинки, три из них относятся к

 одной тематической группе, а четвёртая к другой группе

 Задание: рассмотрите картинки и определите, какая из них лишняя. Неподходящую

 картинку переверните, а оставшиеся назовите одним словом».Каждый участник

 исключает лишнюю картинку по очереди. Если он ошибается или не выполняет

 задание, его вариант предлагают выполнить следующему игроку. За каждое

 правильное выполнение дают фишку. Выигрывает тот, кто наберёт больше фишек.

 Ряд картинок для игры:

 1. Рубашка, туфли, брюки, пиджак.

 2. Яблоко, крыжовник, смородина, малина.

 3. Телевизор, Шкаф, стул, кровать.

 4. Кукушка, сова бабочка, сорока.

 5. Тарелка, хлеб, кастрюля, ложка.

 6. Ромашка, береза, ель, тополь.

 7. Помидор, огурец, морковь, слива.

 8. Шапка, берет, шляпа, носок.

 9. Топор, пила, ручка, рубанок.

 10. Медведь, лиса, мишка плюшевый, заяц.

 **«Верно ли это?»**

 Цель: развитие слухового внимания, активизация глагольного словаря.

 Ход игры. Детям читают стихотворение, содержащее нелепые ситуации. Дети

 должны ответить на вопрос: «Верно ли это? – после каждого предложения и

 доказать, почему они так считают. За правильный ответ получают фишку.

 Выигрывает тот, кто получит больше фишек.

  Верно ли это?

  Собирают сыр с кустов.

  С зайцами пасут коров.

  На лугу доят волов.

 В пляс пускается медведь.

  Тыквы стали песни петь.

  Косят косари леса.

  На снегу лежит роса.

  Верно ли, что как-то раз

 От дождя нас зонтик спас?

 Что луна нам ночью светит?

 Что конфет не любят дети?

 **«Зачем нам эти вещи»**

 Цель: научить использовать в речи сложноподчинённые предложения цели.

 Ход игры.  Перед игроками лежат разные предметы: мяч, карандаши, книга, кукла,

 грузовичок, скакалка и другие игрушки. Дети должны выбрать себе любой предмет,

 но объяснить,  для чего он нужен. В предложении должен быть использован союз

 чтобы: «Я взял карандаш, чтобы рисовать».