Картотека дидактических игр

по формированию грамматического строя речи

у детей старшего дошкольного возраста

****

**«Какой, какая, какие?**

**Цель:** учить согласовывать прилагательные с существительными.

**Ход игры:** воспитатель называет слово и задаёт вопросы (какой? какая? какие?     какое?), ребёнок отвечает.

Куртка (какая?) – красная, теплая, зимняя…

         Сапоги (какие?) – коричневые,      удобные, теплые…

         Шарф (какой?) – пушистый, вязанный…

         Перчатки (какие?) – кожаные, белые...

         Шляпа (какая?) – черная, большая…

         Туфли (какие?) – осенние, красивые…

         Платье (какое?) -  новое, нарядное, зеленое…

         Рубашка (какая?) -  белая, праздничная….

         Шуба (какая?) -  меховая, теплая…

**НАЗОВИ ЛАСКОВО**

**Цель:** учить детей образовывать слова при помощи уменьшительное- ласкательных суффиксов.

Оборудование: мяч

**Ход игры:** воспитатель произносит фразу и бросает мяч ребенку. Предложите ребенку вернуть вам мяч и изменить фразу так, чтобы слова в ней звучали ласково.

Шуба теплая - шубка тепленькая

Лиса хитрая - лисичка хитренькая

Заяц белый - зайчик беленький

Сапоги чистые - сапожки чистенькие

Ветка короткая - веточка коротенькая

Шишка длинная - шишечка длинненькая

Ворона черная - вороненок черненький

Снег белый - снежок беленький.

**ПОСЧИТАЙ**

**Цель:** упражнять в согласовании существительных с числительными 1-2-5.

**Ход игры**: воспитатель называет один предмет, дети отвечают, как будет звучать 1-2-5 предметов.

Один мяч, два мяча, пять мячей.

Одна кукла, две куклы, пять кукол.

Одно облако, два облака, пять облаков.

**КАКОЙ? КАКАЯ? КАКОЕ?**

**Цель:** закрепить умение соотносить предмет и его признак. Закрепить согласование прил. с сущ. в роде, числе.

**Материал**: картинки с изображением дерева, гриба, пня, солнца, девочки, корзинки, картинки – символы качества предметов.

**Ход игры**: в центре -картинки с изображением предметов, отдельно – символы качеств. Детям предлагается найти предметы, к которым можно задать вопрос «какой?» и ответить на вопрос, подбирая символы качеств. (Пень –какой? Пень низкий, твердый, круглый и т.д.). Аналогична работа с предметами женского и среднего рода.

**ГДЕ НАЧАЛО РАССКАЗА?**

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

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

**УЗНАЙ ПО ОПИСАНИЮ**

**Цель:** учить составлять описательные загадки о ягодах, фруктах и т.д.

**Ход игры**: воспитатель просит детей самостоятельно составить описательную загадку о ягодах или фруктах: «Овальный, твердый, желтый, кислый, кладут в чай» (Лимон).

**ЗАКОНЧИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ**

**Цель:**формировать умение подбирать родственные слова, образованные от слова ***гриб***, в соответствии со смыслом стихотворения.

**Материал:** текст стихотворения.

Как-то раннею порой вдруг полился дождь…*грибной.*

И из дома в тот же миг в лес отправился … *грибник.*

Чтобы принести улов, взял корзину для… *грибов.*

Долго шёл он в глушь лесную - поляну там искал… *грибную.*

Вдруг под ёлочкой на кочке видит маленький… *грибочек.*

И обрадовался вмиг наш удачливый… *грибник.*

Как ему не веселиться, если здесь в земле… *грибница!*

Стал заглядывать под ёлки, под берёзы и дубы,

Собирать в свою корзину все съедобные…*грибы.*

А когда собрал их много, то отправился домой,

И мечтал он всю дорогу, как он сварит суп… *грибной.*

Много он собрал грибов, и грибочков, и грибков,

А тому, кто долго ищет, попадётся и… *грибище!*

**РАЗДЕЛИ НА ГРУППЫ**

**Цель:** закреплять умение пользоваться притяжательными местоимениями и разделять слова по родовым признакам.

**Материал:** карточки с картинками грибов; две корзинки.

**Ход игры:** воспитатель предлагает детям из банка предметных картинок выбрать грибы, про каждый из которых можно сказать **«он мой»** и положить в одну корзинку. В другую – положить картинки с грибами, про каждый из которых можно сказать **«она моя»**.

**БЛИЗКИЕ СЛОВА**

**Цель:**формировать умение подбирать синонимы к словам. Развивать точность выражения мыслей при составлении предложений.

**Материал:** Фишки.

Осенью дни пасмурные,…                                    *серые, унылые…*

Осенью часто погода бывает холодной,…       *ветреной, дождливой…*

Осенью настроение грустное,…                           *печальное, тоскливое…*

Осенью дожди частые,…        *холодные, проливные…*

Небо покрывают серые тучи,…                             тёмные, дождевые…

В начале осени бывают ясные дни,…                  *безоблачные, светлые…*

Поздней осенью на улице холодно,…                 *пасмурно, ветрено…*

**ЧЕЙ? ЧЬЯ? ЧЬЁ?**

**Цель:**формировать умение образовывать притяжательные прилагательные.

**Ход игры**: воспитатель называет слово и задаёт вопрос (чей? чья? чьё?), ребёнок отвечает.

Шарф (чей?) — мамин,   
Шляпка (чья?) — бабушкина,   
Поднос (чей?)  - дедушкин,

 Книга (чья?) – бабушкина,  
Тапочек (чей?) – дедушкин.

**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

**ПРЯТКИ**

**Цель:**учить понимать и правильно использовать в речи предлоги с пространственным значением (в, на, около, перед, под).

**Ход игры:** в гостях у детей Мишка и Мышка. Зверята стали играть в прятки. Мишка водит, а мышка прячется. Дети закрывают глаза. Мышонок спрятался. Дети открывают глаза. Мишка ищет: «Где же мышонок? Он, наверняка, под машинкой. Нет. Где же он, ребята? (В кабине) И т.д.

**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.

**ОБЪЯСНИТЕ, ПОЧЕМУ…**

**Цель:** научить правильно, строить предложения с причинно-следственной связью, развитие логического мышления.

**Ход игры:**воспитатель 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)

**ДОБАВЬ СЛОВА**

**ЦЕЛЬ:**научить составлять распространенные предложения.

**Ход игры:**«Сейчас я скажу предложение.  Например, «Мама шьёт платье». Как ты думаешь, что можно сказать о платье, какое оно? (шёлковое, летнее, легкое, оранжевое).  Если мы добавим эти слова, как изменится фраза?» Мама шьёт шёлковое платье. Мама шьёт летнее платье. Мама шьёт лёгкое платье. Мама шьёт оранжевое платье.

 Предложения для игры:

Девочка кормит собаку.

Пилот управляет самолётом.

Мальчик пьёт сок.

**ВЫ ХОТИТЕ? - МЫ ХОТИМ**

**ЦЕЛЬ:**Упражнять в образовании форм глагола «хотеть» (хочу-хочет, хотим-хотят).

**Организация.** Воспитатель обращается к детям:

- Мы умеем делать много разных дел: умеем бегать, прыгать, петь, танцевать, играть. Я хочу поиграть в игру. А вы хотите? (Ответы).

- Как правильно сказать? (*Мы хотим*). Подумайте, что каждый из вас хочет сделать – погулять, похлопать в ладоши, попрыгать или ещё чего-нибудь. Вы можете спросить своих товарищей, хотят ли они это же сделать или хочу ли это сделать я. Если спросите и ответите правильно, можете исполнит своё желание.

-Я хочу похлопать в ладоши, а ты, Оля, хочешь?

- Хочу.

- Похлопай. Кто тоже хочет похлопать? Как много детей хотят того же. Скажите о своём желании все вместе: «Мы хотим похлопать». Похлопайте. А что хочешь сделать ты, Вова? Кто ещё хочет? Пожалуйста, скажите о своём желании вместе: «Мы хотим…». Повернитесь друг к другу и подумайте, как нужно сказать. Пожалуйста, Тамара и Серёжа нам что-то хотят сказать вместе. (*Мы хотим покататься на велосипеде*).

- Молодцы. Ещё кто уже подготовил свой совместный ответ, что они хотят сделать?

И так далее.

**СЛОВА –**

**РОДСТВЕННИКИ**

**Цель:**упражнять в подборе однокоренных слов.

Медведь – медведица, медвежонок, медвежий,  медведушка …

Волк - волчица, волчонок, волчище, волчий, волчишко…

Лиса –лис, лисичка, лисёнок, лисонька, лисушка….

**КТО ГДЕ ЖИВЁТ?**

**Цель:**упражнять в употреблении предложного падежа существительного.

Лиса живёт в норе.

 Медведь зимует в… .

Волк живёт в … .

**ОБРАЗУЙ СЛОВА**

**Цель:**расширять и активизировать словарный запас. Упражнять в образовании действительных причастий настоящего времени.

**Материал:**предметные картинки перелетных птиц, мяч.

Поет                                    *Поющая*

Щебечет                            *Щебечущая*

Улетает                              *Улетающая*

Кормит                               *Кормящая*

Плывет                               *Плывущая*

Кричит                               *Кричащая*

Голодает                           *Голодающая*

**УЛЕТЕЛИ ПИЦЫ**

**Цель:** упражнять в словоизменении: употребление родительного падежа имен существительных в единственном и множественном числе.

Нет (кого?) – нет лебедя, утки …  .

Нет (кого?) – нет лебедей, уток …  .

**ИСПРАВЬ ОШИБКУ**

**Цель:** учить понимать значение притяжательных местоимений.

**Ход игры:** взрослый заведомо говорит неправильно, а ребенок, если слышит ошибку, исправляет ее.

На столе лежит много **карандашов.**

Карлсон съел много **конфетов.**

Произнести несколько предложений правильно, пусть ребенок поразмышляет. В шкафу стоит много книг.

Необходимо следить за речью ребенка, употребление существительных множественного числа в родительном падеже вызывает много трудностей.

Моя сапоги, мой шапка, мое перчатки, мои шарф … .

**ИЗМЕНИ СЛОВО**

**Цель:**упражнять в падежном и предложном согласовании.

Изменить слово «окно» в контексте предложения.

В доме большое … . В доме нет … . Я подошел к … . Я мечтаю о большом … . У меня растут цветы под … .

**КЕМ ТЫ БУДЕШЬ?**

**Цель:**закрепить употребление глаголов в будущем времени (буду летать, лечить, водить ...).

**Ход игры**: в начале занятия воспитатель читает отрывок из произведения В.Маяковского «**Кем быть»**.

После этого предлагает детям помечтать, кем они хотят быть, кем работать.

- Я буду летчиком, летать на самолетах.

**КАКОЕ ЭТО БЛЮДО?ПОСУДА?**

**Цель:**упражнять в образовании относительных прилагательных.

Какой суп из … (фасоли, гороха, рыбы, курицы, свеклы, грибов, овощей)?

Какая каша из … (пшена, геркулеса, манки … )?

Какое варенье из … (яблок, сливы, абрикоса, малины … )?

Какой сок из … (моркови, груши, апельсина … )?

Какая посуда бывает … (стеклянная, металлическая, керамическая, фарфоровая, глиняная, пластмассовая)? Привести примеры. Почему она так называется? (Стеклянная – сделана из стекла.)

**СКАЖИ НАОБОРОТ**

**Цель:**учить подбирать антонимы к словам.

Взлет – посадка

Взлетать – приземляться

Приезжать - …

Приплывать - … .

**СКАЖИ –ПО ДРУГОМУ**

**Цель:** учить подбирать синонимы к словам.

Ехать -  … , мчаться - …, нестись - … , гнать - … , тащиться - … , передвигаться - … .

**СКАЖИ ОДНИМ СЛОВОМ**

**Цель:** упражнять в образовании сложных прилагательных.

**Материал**: мяч.

У сороки белые бока, поэтому ее называют … (белобокая).

У синицы желтая грудь,  поэтому ее называют … (желтогрудая).

У снегиря красная грудь, поэтому его называют … (…).

У дятла красная голова, поэтому его называют … (…).

У вороны черные крылья, поэтому ее называют … (…).

У дятла острый клюв, поэтому его называют … (…).

**КОМУ ЧТО НУЖНО**

**Цель:** упражнять в образовании сложных прилагательных.

**Материал:** мяч.

У сороки белые бока, поэтому ее называют … (белобокая).

У синицы желтая грудь,  поэтому ее называют … (желтогрудая).

У снегиря красная грудь, поэтому его называют … (…).

У дятла красная голова, поэтому его называют … (…).

У вороны черные крылья, поэтому ее называют … (…).

У дятла острый клюв, поэтому его называют … (…).

**ИГРЫ ПО ЗВУКОВОЙ КУЛЬТУРЕ РЕЧИ**

**ИГРА «ЗАМЕНИ ЗВУК»**

Цель:  Учить  детей  мысленно  переставлять,  заменять  звуки  на  заданные,  называть

получившиеся таким образом новые слова.

Материал:  Ряды  слов  для  преобразования,  предметные  картинки  со  словами,  которые

должны получиться.

Ход игры:

Взрослый задает звук, на который нужно будет заменить первый или последний звук в слове.

Затем  он  раскладывает  картинки  и  произносит  слова,  а  ребенок  с  их  помощью  мысленно

заменяет звук в исходном слове на заданный и называет вслух получившееся слово.

Например, нужно заменить  на  [ч]  первый  (кашка  - чашка, гайка  - чайка, масть  - часть)  или

последний звук (враг - врач, клюв - ключ, мел - меч).

По мере тренировки игру можно проводить на слух, без использования картинок.

**«КАКОГО ЗВУКА НЕ ХВАТАЕТ?»**

Цель: Совершенствовать у детей навыки звукового анализа.

Материал: Предметные картинки на каждое слово.

Ход игры:

Взрослый  подбирает  картинки  со  словами,  раскладывает  их  на  столе  и  называет,  заменяя

нужный звук паузой.

Ребенок  должен  догадаться,  что  это  за  слово,  с  помощью  соответствующей  картинки  и

определить пропавший в нем звук.

Например, пи[ ]ама - пропал звук [ж], вок[ ]ал -звук [з], тарел[ ]а - звук [к], конфе[ ]а - звук [т],

мар-ты[ ]ка - [ш], мака[ ]оны - [р] и т. д. Взрослый может подобрать картинки со словами на какой-

то определенный звук, произношение которого нужно закрепить у ребенка.

**«ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ»**

Цель: Развивать умения услышать в слове определённый звук.

Ход игры:

Из трех картинок дети должны убрать ту, в названии которой нет звука [ш]:

шина, ландыш, белка; шапка, гармошка, пила;

голубь, шуба, неваляшка; мыши, банан, пушка.

**«КТО БОЛЬШЕ?»**

Цель: Развивать фонематические представления, слуховое внимание.

Ход игры:

Дети подбирают слова, начинающиеся на заданный звук. (Повторы недопустимы.)

**«УСЛЫШИШЬ — ХЛОПНИ»**

Цель: Развивать слуховое внимание, фонематическое восприятие.

Ход игры:

Взрослый  произносит  ряд  звуков  (слогов,  слов),  ребенок  с  закрытыми  глазами,  услышав

определенный звук, хлопает в ладоши.

**ВНИМАТЕЛЬНЫЙ СЛУШАТЕЛЬ» (ИЛИ «ГДЕ ЗВУК?»).**

Цель: Развивать фонематические представления, внимание.

Ход игры:

Взрослый произносит слова, а дети определяют место заданного звука в каждом из них.

**«НАЗОВИ КАРТИНКУ И НАЙДИ ПЕРВЫЙ ЗВУК»**

 Цель:  Учить  детей  находить  заданный  первый  звук  в  слове  на  этапе  громкого проговаривания слова самим ребёнком.

Материал: Карты с нарисованными картинками.

Ход игры:

У детей – карты с нарисованными картинками.

Воспитатель 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.

**«ЛОВУШКА**»

Цель: Развивать умения услышать в слове определённый звук.

Ход игры:

Воспитатель  предлагает  детям  «открыть  ловушки»,  т.е.  поставить  руки  локтями  на  стол,

параллельно друг другу, расправив свои ладошки, которые и есть «ловушки».

Воспитатель:  Если  в  слове  услышите  заданный  звук,  то  «ловушки»  нужно  захлопнуть,  т.е.

хлопнуть в ладоши.

Слова подбираются воспитателем в зависимости от темы занятия.

**«ЭХО»**

**Вариант 1**

Цель:  Закреплять  четкое  произношение  гласных  звуков,  развивать  слуховое  внимание,

память.

Ход игры:

Взрослый  произносит  ряд  звуков  (звукосочетаний),  а  дети  —  эхо  —  повторяют  то,  что

услышали, например:

[А], [У]-...          [У],[А],[ Ы]-...

[И], [О] -            УА, ЫИ-...

[И], [О], [Э] -... ЭИ, АО

**Вариант 2**

Цель: Автоматизировать звук (например звук [С]), развивать слуховое внимание, память.

Ход игры:

Взрослый произносит ряд слогов (слов), а дети повторяют их в той же последовательности.

СА—СО—СУ— ...

СУ—СА—СЫ—...

АС—ИС—УС —...

СЫ—СА—СО—СУ — ...

СУ—СО—СЫ—СА — ...

ЭС—АС—УС—ИС —...

СА—ИС—СО —...

ОС—УС—СЫ —...

СО—АС—СУ— ...

САД—САНИ—САМОЛЕТ — ...

СОМ—НОС—УСЫ — ...

ОСА—КОСА—ВЕСЫ — ...

СУМКА—СОБАКА—ЛИСА—ХВОСТ — …

Игру «Эхо» можно проводить, разделив участников на две команды, одна из которых «Дети,

пришедшие  в  лес»,  другая  —  «Эхо».  В  ходе  игры  взрослый  дает  задание  команде  «Детей»,  а

команда  «Эхо»  проговаривает  за  ними.  При  смене  заданий  (текста)  команды  меняются  ролями.

Следует обратить внимание на то, что «Дети» говорят громко, а «Эхо» — значительно тише.

**«ГРОМКО-ШЕПОТОМ»**

Цель:  Учить  детей  подбирать  сходные  по  звучанию  фразы,  произносить  их  громко  или шепотом.

Ход игры:

Воспитатель говорит, что в гости к котенку прилетела оса. Сначала можно произнести фразу

вместе:  «Са-са-са  — прилетела  к  нам  оса».  Затем  эта  рифмовка  повторяется  громко  — тихо  — шепотом (вместе со взрослым и индивидуально).

— Су-су-су — кот прогнал осу. (Текст проговаривается быстро и медленно.)

Можно предложить детям закончить фразу самостоятельно: «Са-са-са — (там летит оса), су-су-су (как прогнать осу?), (я боюсь осу) и т. п.

Особое  внимание  уделяется  интонационной  выразительности  речи,  детей  учат  в инсценировках  говорить  разными  голосами  и  с  разной  интонацией  (повествовательной, вопросительной,  восклицательной).  Для  выработки  хорошей  дикции,  четкого  и  правильного произнесения  как  отдельных  слов,  так  и  фраз  широко  используется  специальный  материал

(чистоговорки,  потешки,  считалки,  небольшие  стихотворения),  который  произносится  детьми  с разной силой голоса и в различном темпе. При отгадывании загадок дети могут определить, есть ли заданный звук в отгадке.

**ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ СЛОВАРЯ**

**«ЛОВИ ДА БРОСАЙ - ЦВЕТА НАЗЫВАЙ»**

Цель: Упражнять в подборе существительных к прилагательному, обозначающему цвет.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Что у нас какого цвета - мы расскажем вам об этом.

Взрослый,  бросая  мяч  ребенку,  называет  прилагательное,  обозначающее  цвет,  а  ребенок, возвращая мяч, называет существительное, подходящее к данному прилагательному.

Взрослый: красный –

Ребёнок: мак, огонь, флаг

оранжевый - апельсин, морковь, заря;

желтый - цыпленок, солнце, репа;

зеленый - огурец, трава, лес;

голубой - небо, лед, незабудки;

синий - колокольчик, море, чернила;

фиолетовый - слива, сирень, сумерки.

**«КАКОЙ ЭТО ПРЕДМЕТ?»**

Цель: Закреплять согласование прилагательного с существительным.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Взрослый называет признак и бросает мяч одному из детей. Поймавший мяч ребенок называет предмет, которым обладает этим признаком, и возвращает мяч логопеду. Далее взрослый бросает мяч по очереди другим детям. Например:

Длинная — веревка, шуба, нитка, улица, резинка, коса, юбка, дорога, резинка, лента, рубашка, занавеска.

Длинный — поезд, шнурок, огурец, день, карандаш, нож, пиджак.

Широкая — улица, речка, лента, дорога, кофта, юбка, резинка.

Широкий — шарф, переулок, двор, коридор, подоконник.

Красная — звезда, ягода, лента, шапочка, рубашка, майка, малина.

Красный — шар, шарф, помидор, мак, дом, карандаш.

Круглый — мяч, шар, лепесток, помидор.

Круглое — солнце, яйцо, яблоко, колесо.

**«Подбери словечко»**

Цель: Расширить словарный запас у детей, развивать умение согласовывать прилагательное с существительным.

Ход игры:

В эту игру можно играть с мячом, перекидывая, его друг другу.  Про что можно сказать: «Свежий»… (воздух, огурец, хлеб, ветер);  «свежая»…

**«УГАДАЙ ПРЕДМЕТ»**

Цель: Развивать мышление, активизировать словарный запас.

Ход игры:

Отгадай предмет по названию его частей.

Кузов, кабина, колеса, руль, фары, дверцы (грузовик).

Ствол, ветки, сучья, листья, кора, корни (дерево).

Дно, крышка, стенки, ручки (кастрюля).

Палуба, каюта, якорь, корма, нос (корабль).

Подъезд, этаж, лестница, квартиры, чердак (дом).

Крылья, кабина, хвост, мотор (самолет).

Глаза, лоб, нос, рот, брови, щеки (лицо).

Рукава, воротник, манжеты (рубашка).

Голова, туловище, ноги, хвост, вымя (корова).

Пол, стены, потолок (комната).

Подоконник, рама, стекло (окно).

**«ЧТО ОБЩЕГО»**

Цель: Развивать навыки понятийного обобщения.

Ход игры:

Объясните, что общее у предметов.

У 2 предметов:   огурец, помидор (овощи); ромашка, тюльпан (цветы);

слон, муравей (животные).

У 3 предметов: мяч, солнце, шар — ... тарелка, ваза, чашка — ...

лист, трава, крокодил — ...

**«Запоминай-ка»**

Цель:  Активизировать  словарный  запас  по  лексическим  темам.  Развивать  навыки понятийного обобщения. Развивать  слухо - речевой памяти.

Материал: Карточка с рядами слов (для воспитателя)

Ход игры:

Взрослый произносит ряды слов и даёт задание ребёнку на запоминание слов определённой тематики. Образец: «Я буду называть разные слова, вам надо запомнить только названия птиц».

Только птиц: аист, стрекоза, сова, снегирь, кузнечик, сокол.

Только диких зверей: барсук, овца, слон, ослик, лиса.

Только овощи: свёкла, ананас, капуста, кукуруза, редис.

Только обувь: сапожки, носки, сандалии, кроссовки, колготки.

Только мебель: подоконник, сервант, стол, кресло, порог.

Только посуда: блюдце, скатерть, кастрюля, сковорода, салфетка.

Только транспорт: автобус, колесо, самосвал, такси, скамейка.

**«КТО ПОДБЕРЕТ БОЛЬШЕ СЛОВ?»**

Цель: Развивать мышление, активизировать словарный запас.

Ход игры:

Взрослый предлагает детям  назвать  как можно  больше  слов,  отвечая на  вопросы.  При  этом можно использовать предметы или картинки.

- Что можно шить? (Платье, пальто, сарафан, рубашку, шубу, сапоги, панаму, юбку, блузку и т. д.)

- Что можно связать? (Шапочку, варежки, шарф, кофту, жилетку, платье, скатерть, салфетку и т. д.)

- Что можно штопать? (Носки, чулки, варежки, шарф и т. д.)

- Что можно завязывать? (Шапку, шарф, ботинки, платок, косынку и т. д.)

- Что можно надеть? (Пальто, платье, кофту, шубу, плащ, юбку, колготки и т. д.)

- Что можно обуть? (Тапки, туфли, ботинки, сапоги и т. д.)

- Что можно «надвинуть» на голову? (Шапку, фуражку, панаму, кепку и т. д.)

Побеждает тот, кто подобрал больше слов.

**«МЯЧ БРОСАЙ, ЧЕТКО ФРУКТЫ НАЗЫВАЙ» ИЛИ**

**«МЯЧ БРОСАЙ, ТРАНСПОРТ БЫСТРО НАЗЫВАЙ»**

Цель:  Расширить  словарный  запас  за  счет  употребления  обобщающих  слов,  развивать

внимание и память, умение соотносить родовые и видовые понятия.

Материал: Мяч.

**«Я ЗНАЮ ТРИ НАЗВАНИЯ ЖИВОТНЫХ (ЦВЕТОВ)» ИЛИ**

**«Я ЗНАЮ ТРИ ИМЕНИ ДЕВОЧЕК (ПЯТЬ ИМЕН МАЛЬЧИКОВ)»**

Цель: Расширить словарный запас детей за счет употребления обобщающих слов, развивать

быстроту реакции, ловкость.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Раз и два, и три, четыре всё мы знаем в этом мире.

Ребенок, подбрасывая или ударяя мячом об пол, произносит: «Я знаю пять имен мальчиков:

**«РЫБКИ»**

Цель: Закреплять в активном словаре детей существительные по теме «Рыбы».

Материал: Значки, специальные медали в качестве приза.

Ход игры:

Дети стоят по одну сторону помещения, водящий — лицом к ним в середине комнаты, он — рыбак. Дети перед началом игры придумывают каждый для себя название рыбы.

Рыбак говорит:

«Сети в море я бросаю,

Много, много рыб поймаю».

С  последним  словом  рыбака  дети  перебегают  на  другую  сторону  комнаты.  Пойманного ребенка водящий спрашивает: «Как зовут тебя, рыбка?» — «Карась».

В игре могут закрепляться и названия аквариумных рыбок. Если дети знают названия хищных рыб, то игру можно усложнить. Если пойманный ребенок называет хищную рыбу, то он помогает рыбаку ловить других рыбок. Победителем считается тот, кто ни разу не попал в сети рыбака.

**«РЫБЫ, ЗВЕРИ, ПТИЦЫ»**

Цель:  Закреплять  в  активном  словаре  детей  существительные  по  темам:  «Рыбы»,  «Звери», «Птицы».

Ход игры:

Все  становятся  в  круг,  ведущий  ходит  внутри  круга  и  громко,  не  спеша,  говорит:  «Рыбы, птицы, звери... Рыбы, птицы, звери».

Неожиданно  останавливается  перед  кем-нибудь  и,  указывая  на  него  пальцем,  говорит: «Звери»  (или:  «Птицы).  Затем  отсчитывает  5—7  хлопков.  Если  вызванный  успел  за  это  время

назвать  зверя  (медведь,  волк,  лиса),  он  получает  фант.  Выигрывает  тот,  кто  наберет  больше фантов. Он становится ведущим.

**«ЧТО РАСТЕТ В ЛЕСУ?»**

Цель: Активизировать у детей словарь существительных по темам: «Растения», «Животные»

Материал: Стульчики по количеству детей.

Ход игры:

Педагог выбирает трех детей и предлагает им назвать то, что растет в лесу. Например, один говорит: «В лесу растет гриб», второй — «малина», третий — «ель», а потом опять продолжает  первый.  Педагог  предупреждает,  что  долго  думать  нельзя.  Когда  играющие  нарушают правила,  то  садятся  на  место  и  выбирают  себе  замену.  Новая  группа  детей  получает  другое

задание, например перечислить, что растет в саду либо кто живет в лесу.

Победителем является тот, кто больше назвал растений и животных. Он получает приз.

**«ЧЕТЫРЕ СЛОВА»**

Цель: Расширять запас имен существительных в активном словаре детей.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Играющие  стоят  полукругом.  Ведущий  бросает  по  очереди  каждому  из  них  мяч  и  говорит одно из четырех  слов: «земля»,  «вода», «небо», «огонь». Тот, кому брошен  мяч и сказано слово «земля»,  должен  назвать  какое-либо  животное.  На  слово  «вода»  играющий  отвечает  названием

рыбы, на слово «небо» — названием птицы. При слове «огонь» все должны быстро повернуться кругом  на  месте.  При  каждом  ответе  мяч  возвращается  к  ведущему.  Ответивший  неправильно выбывает на один тур из игры.

**ИГРА «ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ» («ЧЕТВЕРТЫЙ ЛИШНИЙ»)**

Цель: Закреплять умение детей выделять общий признак в словах. Развивать способность к обобщению.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Распознаем мы сейчас, что же лишнее у нас.

Родители,  бросая  мяч  ребенку,  называют  три  или  четыре  слова  и  просят  определить,  какое слово лишнее.

**«ЧТО БЫВАЕТ КРУГЛЫМ?»**

Цель:  Расширять  словарь  детей  за  счет  прилагательных.  Развивать  воображение,  память, ловкость.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Тут, конечно, каждый знает, что каким у нас бывает.

Перебрасывая  мяч  ребёнку  различными  способами,  взрослый  задает  вопрос,  на  который

ребенок, поймав мяч, должен ответить, после чего вернуть мяч.

* Что бывает круглым? (Мяч, шар, колесо, солнце, луна яблоко, вишня...)
* Что бывает длинным? (Дорога, река, веревка, нитка, лента, шнур...)
* Что бывает высоким? (Гора, дерево, человек, дом, шкаф...)
* Что бывает зеленым? (Трава, деревья, кусты, кузнечики, платье...)
* Что бывает холодным? (Вода, снег, лед, роса, иней камень, ночь...)
* Что бывает гладким? (Стекло, зеркало, камень, яблоко...)
* Что бывает сладким? (Сахар, конфеты, пирожки торты, вафли...)
* Что бывает шерстяным? (Платье, свитер, варежки перчатки, шапка...)
* Что бывает колючим? (Еж, роза, кактус, иголки, ель проволока...)
* Что бывает острым? (Нож, шило, стекло, ножницы кинжал, клинок...)
* Что бывает легким? (Пух, перо, вата, снежинка).
* Что бывает глубоким? (Канава, ров, овраг, колодец река, ручей...)

**«КТО КАК ПЕРЕДВИГАЕТСЯ?»**

Цель: Обогащать глагольный словарь детей. Развивать мышление, внимание, ловкость.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Кто летает, кто плывет, кто ползет, а кто идет.  Взрослый, бросая мяч ребенку, задает вопрос, ребенок, возвращая мяч, должен на заданный вопрос ответить. Игра проводится с перебрасыванием мяча различными способами.

Взрослый: Летают.

Ребёнок: Птицы, бабочки, мухи, стрекозы, комары, мошки.

Плавают: Рыбы, дельфины, киты, моржи, акулы.

Ползают: Змеи, гусеницы, черви.

Прыгают: Кузнечики, лягушки, жабы блохи, зайцы.

**«ЛОВИ, БРОСАЙ, ДНИ НЕДЕЛИ НАЗЫВАЙ»**

Цель: Закреплять временные понятия в активном словаре ребенка.

Материал: Мяч.

Ход игры:

В календарь не зря глядели - все мы помним дни недели.

Играющие становятся в круг. Ведущий, бросая мяч кому-нибудь, может начать с любого дня недели:  «Я начну, ты  продолжай, дни недели называй! Среда...» Все по  очереди  перебрасывают мяч друг другу и последовательно называют дни недели.

Усложнение.  Ребёнок  и  родители  встают  в  круг  и,  называя  дни  недели,  на  каждое  слово хлопают  мячом  об  пол:  «Понедельник.  Вторник...»  Вместо  следующего  дня  недели  взрослый

называет  имя  ребенка:  «Саша!»  Ребенок  подхватывает  мяч  и  продолжает,  бросая  мяч  об  пол.

Можно называть дни недели и в обратном порядке.

**«БЫВАЕТ — НЕ БЫВАЕТ»**

Цель: Расширять и закреплять активный словарь детей. Развивать логическое мышление.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Что же будет, что же нет? Поскорее дай ответ!

Играющие встают в круг. Ведущий называет времена года.

Например: «Лето».

А затем, бросая мяч кому-нибудь, называет явление природы.

Например: «Ледоход».

Ребенок, поймавший мяч, должен сказать,  бывает такое или не бывает. Игра идет  по  кругу.

Кто ошибся, выходит из игры.

Варианты явлений природы и сезонных изменений: иней, ледоход, капель, листопад, метель,

заморозки, дождь, снег, град, гроза и т. д.

Усложнение.  Ребёнок  даёт  полные  ответы,  объясняя  возможность  или  невозможность  того

или иного явления природы в данное время года.

**«СКАЖИ ПОХОЖЕ»**

Цель:  Учить  детей  подбирать  синонимы  с  дополнительными  смысловыми  оттенками  к глаголам и прилагательным.

Ход игры:

1. Воспитатель передает  платок  ребенку,  называя  глагол,  ребенок  отдает  платок  обратно,

называя синоним к глаголу.

Думать - .... (размышлять),

открыть - ..... (отворить),

отыскать - ... (найти),

зябнуть - ... (мерзнуть),

поразить - ... (удивить),

шалить - ... (баловаться),

забавлять - .... (развлекать),

прощать - ...(извинять),

звать - ... (приглашать),

реветь - ... (плакать),

мчаться - ... (нестись),

вертеться - ... (крутиться),

опасаться - ... (бояться),

бросать - .... (кидать).

**ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ СВЯЗНОЙ РЕЧИ**

**«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, логопед 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.

**«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 педагог.

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.

**«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 ...»

**«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.

**«НАРИСУЙ СКАЗКУ»**

Цель: Учить составлять рисуночный план к тесту, 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.

**«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?»  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.

**«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?

**«ЧЕГО НА СВЕТЕ НЕ БЫВАЕТ»**

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

Ход игры:

Рассмотрев  картинки-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