

**Картотека**  
**дидактических**  
**игр**  
**по развитию**  
**речи**  
**для детей 5-6 лет**

### «ЧТО НЕВЕРНО?»

**Цель.** Развивать слуховое внимание и речь; приучать обнаруживать смысловые несоответствия; подбирать нужные слова с учётом содержания текста.

**Ход игры.** Детям дважды читают стихотворение и предлагают найти несоответствие.

Это верно или нет, что, как сажа, чёрен снег,

Сахар – горек, уголь – бел, ну а трус, как заяц, смел?

Что летать умеет рак, а медведь плясать мастак,

Что растут на вербе груши, что киты живут на суше,

Что с зари и до зари сосны валят косари?

Ну а белки любят шишки, а лентяи любят труд,

А девчонки и мальчишки в рот пирожных не берут?

Если дети назовут не все ошибки, то воспитатель читает стихотворение ещё раз.

### «ПРИДУМАЙ ДРУГОЕ СЛОВО».

**Цель.** Расширять словарный запас детей.

**Ход игры.** Педагог предлагает детям составить словосочетания по примеру: *бутылка из-под молока – молочная бутылка.*

Кисель из клюквы - ...(*клюквенный кисель*).

Суп из овощей - ...(*овощной суп*).

Пюре из картофеля - ...(*картофельное пюре*). И т.д.

### «ДОБАВЬ СЛОГ»

**Цель.** Развивать у детей фонематический слух, быстроту мышления.

**Ход игры.** Воспитатель (*или ребёнок*) называет один слог и бросает мяч.

Поймавший мяч должен дополнить слово, например, ма – ма, кни – га и т.п.

Дополнивший слово ребёнок снова бросает мяч воспитателю (*или ребёнку*).

### «ДОСКАЖИ СЛОВЕЧКО».

**Цель.** Учить детей подбирать однокоренные слова.

**Ход игры.** Воспитатель читает стихотворение, а дети должны добавить слова, связанные со словом «снег».

Тихо, тихо, как во сне,

Падает на землю...(*снег*).

С неба все скользят пушинки –

Серебристые...(*снежинки*).

Вот веселье для ребят –

Всё сильнее...(*снегопад*).

Все бегут вперегонки,

Все хотят играть в ...(*снежки*).

Словно в белый пуховик

Нарядился...(*снеговик*).

Рядом снежная фигурка



Эта девочка...(*снегурка*).  
Словно в сказке, как во сне,  
Землю всю украсил...(*снег*).

(*И. Лопухина*)

- Какие слова вы подобрали? На какое слово они все похожи?

### «Мягкие и твердые»

Для речевой игры на дифференциацию звуков подготовьте по 3 картинки на каждую изучаемую букву: первый изображенный объект должен содержать мягкую фонему, второй – твердую, третий – без них. Например: слон – [с], синица – [с'], жираф.

Дайте игроку синюю и зеленую фишки. Пусть синюю положит на картинку с твердым звуком, зеленую – с мягким.

### «Краски»

Назовите цвет, а игроки должны поочередно вспоминать предметы с такой окраской:

зеленый – трава, листок, мох, лес;

синий – океан, небо, река, слива;

желтый – солнце, лимон, подсолнух, одуванчик, цыпленок;

оранжевый – морковь, абрикос, апельсин, мандарин;

красный – томат, божья коровка, рябина, вишня;

фиолетовый – баклажан, виноград, сирень;

белый – снег, подснежник, лебедь, ромашка.

За правильный ответ давайте фишку. Побеждает в игре собравший наибольшее число фишек.

### "Подбери словечко"

**Цель:** расширение словарного запаса, развитие умения согласовывать прилагательное с существительным.

В эту игру можно играть с мячом, перекидывая, его друг другу.

Про что можно сказать "свежий"... (воздух, огурец, хлеб, ветер); "старый"...

(дом, пень, человек, ботинок); "свежая"... (булочка, новость, газета,

скатерть); "старая"... (мебель, сказка, книга, бабушка); "свежее"... (молоко,

мясо, варенье); "старое"... (кресло, сиденье, окно).

### "Скажи наоборот"

**Цель:** расширение словаря антонимов.

У этой игры есть два варианта. Первый вариант легче, так как ребёнок в своих ответах опирается не только на речь взрослого, но и на картинный материал. Второй сложнее, так как опора происходит только на речь взрослого.

1. С опорой на картинки:

Дедушка старый, а внук ...

Дерево высокое, а куст ...

Море глубокое, а ручеёк ...

Дорога широкая, а тропинка ...

Перо легкое, а гиря ...

Летом нужна летняя одежда, а зимой ...



2. Без опоры на картинки:  
Пирожное сладкое, а лекарство ...  
Ночью темно, а днем ...  
У волка хвост длинный, а у зайца ...  
Хлеб мягкий, а сухарь ...  
Чай горячий, а лед ...  
Летом жарко, а зимой ...

### "День рождения Мишутки"

**Цель:** развитие умения правильно согласовывать существительные в дательном падеже.

Для этой игры нам понадобятся картинки с изображением рыбы, моркови, грибов, зерна, травы, белки, лисы, зайца, ежа, курицы, коровы и медведя.

Мишутка пригласил к себе на день рождения друзей. Гости ещё не пришли, но для них уже готово угощение. Попробуем угадать, кого же Мишутка ждёт в гости.

Пример:

Орехи - белке. Мишутка ждёт белку.

Рыба ... - Мишутка ждёт...

Морковь ... - Мишутка ждёт...

Грибы ... - Мишутка ждёт...

Зерно ... - Мишутка ждёт...

Трава ... - Мишутка ждёт...

### «Угадай слово»

**Цель:** развивать словарь существительных и глаголов.

Ход игры.

Педагог предлагает детям по набору слов догадаться, о ком идет речь.

Примерный набор слов:

Мяукает, прыгает, крадется. Кто это?

Прыгает, летает, клюет, чирикает. Кто это?

Воет, дует, гудит. Кто это?

Лает, кусается, грызет. Кто это?

Мычит, жует, пасется. Кто это?

Прыгает, плавает, квакает. Кто это? И т. д.

### «Закончи фразу»

**Цель:** упражнять детей в составлении сложноподчиненных предложений.

Ход игры.

Педагог начинает предложение, а ребенок заканчивает.

Я люблю конфеты, потому что они...

Я беспокоюсь за бабушку, потому что...

Я хочу дружить с, потому что...

Мы любим слушать, потому что...

### «В лесу»

**Цель:** упражнять детей в умении делить слова на слоги.

Ход игры.



Педагог предлагает детям представить, что они гуляют по лесу (дети ходят по группе). Все разбрелись в разные стороны, а потом стали звать друг друга, перекликаться. Дети останавливаются и по очереди зовут друг друга. При этом они произносят имя по слогам: Ма – ша, Ни – ки – та,

Ли – за и т. д. В дальнейшем дети могут называть количество слогов в названном имени: Да – ша (два слога).

#### **«Мягко – твердо»**

Цель: упражнять детей в умении выделять первый звук в слове и различать согласные звуки по твердости – мягкости.

##### Ход игры.

На отдельном столе лежат различные игрушки (или картинки). Педагог предлагает детям выбрать себе (по желанию) любую игрушку (картинку). Затем педагог объясняет задание:

- Мы с вами сегодня будем исследовать слова в игре «Мягко – твердо». Вы называете свою игрушку (картинку). Определяете первый звук в слове. Если этот звук мягкий, то вы кладете свою игрушку (картинку) вот на эту мягкую подушечку. Если в вашем слове первый звук твердый, то вы относите свою игрушку (картинку) вот к этому твердому кубику.

Детям предлагается набор игрушек или других предметов (картинок): кукла, кит, танк, телефон, будильник, белка, дудочка, диван, газета, гиря.

#### **«Я знаю пять названий»**

Цель: продолжать работу над обобщенным значением слов.

##### Ход игры.

Дети встают в круг и начинают передавать друг другу платочек. По сигналу педагога (хлопок) ребенок, у которого в руках оказался платок, отвечает на вопрос педагога «Кто знает пять названий предметов одежды (деревьев, ягод, фруктов, овощей, птиц, домашних животных, диких животных, посуды, мебели и т. д. ?)»

#### **«Поиск»**

Цель: продолжать учить детей находить в ближайшем окружении и правильно называть предметы, в названии которых есть названные звуки.

##### Ход игры.

Педагог предлагает детям совершить путешествие по группе и поискать предметы, в названиях которых есть звуки [с], [з], [ц].

Можно усложнить задание: разбить детей на тир подгруппы, каждая из которых ищет предметы, в названии которых слышится определенный звук (или звук [с], или звук [з], или звук [ц]).

Дети, найдя предмет, вежливо приглашают Незнайку к себе: «Незнайка, подойди, пожалуйста, ко мне. Я нашел предмет со звуком [ц] – цветок.

Отдельных детей Незнайка может спросить, где находится звук в слове (в начале, середине или в конце слова).

#### **«Слова – действия»**

Цель: упражнять детей в умении образовывать глаголы от существительных.

##### Ход игры.



Педагог называет существительное (предмет, ребенок – глагол (действие с предметом)). Первая фраза дается педагогом как образец: Загадки загадывают.

Примерный набор слов: закладку ...закладывают; заколку ...закалывают; заказы ...заказывают; задание ...задают; запеканку ...запекают; заготовки ...заготавливают; заварку ...заваривают и т. д.

#### «Что лишнее?»

Цель: упражнять детей в умении выделять лишний предмет из группы однородных предметов (объектов, обобщенных родовитыми связями).

#### Ход игры.

Упражнение используется на слух. Картинки используются по мере необходимости.

Педагог называет цепочку слов, состоящую из четырех слов. В цепочке одно слово лишнее. При этом на первых порах лишнее слово ставится в конец цепочки. Постепенно, по мере освоения детьми упражнения, место лишнего слова в цепочке может меняться. Ребенок определяет это слово и объясняет, почему он считает его лишним.

Например: клен – береза – дуб – стол. (Клен – береза – дуб – это деревья. Стол – это мебель. Значит, лишнее слово – стол.)

#### «ЧТО ЭТО ЗНАЧИТ?»

**Цель.** Учить детей группировать слова по смыслу, понимать прямое и переносное значение слов.

**Ход игры.** Педагог спрашивает детей: «Можно ли так сказать? Как вы понимаете это выражение?» Дети объясняют словосочетания.

Свежий ветер – *прохладный.*

Свежая рыба – *недавно выловленная, неиспортившаяся.*

Свежая рубашка – *чистая, выстиранная, выглаженная.*

Свежая газета – *новая, только что купленная.*

Свежая краска – *невысохшая.*

Свежая голова – *отдохнувшая.*

#### «КАКАЯ, КАКОЙ, КАКОЕ?»

**Цель.** Учить подбирать определения, соответствующие данному примеру, явлению.

**Ход игры.** Воспитатель называет какое-нибудь слово, а играющие по очереди подбирают как можно больше признаков, соответствующих данному предмету.

*Белка* – рыжая, шустрая, большая, маленькая, красивая.

*Пальто* – тёплое, зимнее, новое, старое. И т.д.

#### 1. «Повтори».

Ребёнку 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.

## 2. «Поиграем в сказку».

Взрослый предлагает ребёнку вспомнить сказку «Три медведя». Затем, меняя высоту голоса, просит отгадать, кто говорит: Михайло Иванович (низкий голос), Настасья Филипповна (голос средней высоты) или Мишутка (высокий голос). Одна и та же реплика произносится поочередно различным по высоте голосом, в трёх вариантах:

- Кто сидел на моем стуле?
- Кто ел из моей чашки?
- Кто спал в моей постели?
- Кто же был в нашем доме? И т.п.

## 3.«Похоже - не похоже».

Из каждых четырех названных взрослым слов ребёнок должен выбрать слово, которое по звуковому составу не похоже на остальные три: Мак-бак-так-банан, сом-ком-индюк-дом, лимон-вагон-кот-бутон, мак-бак-веник-рак, совок-гном-венчик-каток, пятка-ватка-лимон-кадка, ветка-диван-клетка-сетка, каток-дом-моток-поток.

## 4.«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.

## 5.«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.

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

Цель: закрепление умения выделять заданный звук в слове по представлению, развитие зрительного внимания, обучение счету.

Описание игры. Дана сюжетная картинка, на которой много предметных картинок, в том числе и содержащих в названии звук С (таких картинок должно быть двадцать)

Ход игры. Детям дают рассмотреть картинку и назвать нужные предметы. Выигрывает тот, кто назовет больше предметов. Дети накладывают фишки на найденные картинки, а ведущий затем проверяет правильность выполнения задания и определяет победителя.

## 7.«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.

#### 8. «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 переключением мяча, а можно выполнить настольную игру с картинками и практиковать детей в выкладывании цепочки без предварительного громкого проговаривания, только по представлению.

Чтобы исключить ошибку и приучить детей действовать по правилу, контролировать самостоятельно ход игры, цепочку следует сделать замкнутой. Если все операции выполняются в нужной последовательности, цепочка замыкается, т.е. начало сходится с концом. Начинать играть нужно с картинки, помеченной специальным значком.

#### 9. 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.

#### 10. «Поиск пропавших деталей».

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

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

#### 11. «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.

#### 12. «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.

#### 13. «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.



#### 14. «Составь слово».

Цель: учить выделять в словах первый звук и составлять из полученных звуков слова.  
Ход игры. У детей по одной карте, у ведущего – буквы. Он называет букву, а дети просят себе нужные буквы и накладывают на нужные картинки. Когда все буквы будут собраны, ребёнок должен прочитать получившееся слово. Если он затрудняется сам прочесть слово, взрослый ему помогает, и таким образом обучает его первоначальному чтению.

#### 15. «Из слогов - предложение».

Цель: научить выделять первый слог из слова, составлять по первым слогам слова, а из них - предложения.

Ход игры. Ребёнку даётся карточка-ребус, на которой зашифровано целое предложение. Каждое слово в данном предложении помещено на отдельной строчке. Ребёнок выделяет первые слоги каждой картинке, относящейся к одному слову, составляет из них слово и запоминает его. Затем на следующей строчке анализирует следующую группу картинок, составляет второе слово из первых слогов и так далее, пока не расшифрует все слова. Потом называет полученные слова по порядку, образуя предложение.

#### 16. «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)

#### 17. «Кто как голос подаёт».

Цель: расширение глагольного словаря по данной теме.  
Ход игры. Ведущий читает детям стихотворение Г Сапгира.

Ветер весеннюю песню донёс  
Песню пролаял охотничий пёс,  
Волк эту песню провыл на опушке,  
Дружно проквакали песню лягушки.  
Бык эту песню, как мог, промычал.  
Рысь промурлыкала,  
Сом промычал.  
Филин прогукал,  
Уж прошипел,  
А соловей эту песню пропел.

Ведущий спрашивает, кто как голос подавал, одновременно показывая предметные картинки с изображениями животных. За каждый правильный ответ дают картинку, выигрывает тот, кто соберёт больше картинок.

#### 18. «Четвёртый лишний».

Цель: учить устанавливать сходство и различие предметов по существенным признакам, закрепление слов-обобщений.



Ход игры. На столе выкладывается по четыре картинки, три из них относятся к одной тематической группе, а четвёртая к какой-нибудь другой группе. Детям дается задание: рассмотрите картинки и определите, какая из них лишняя. 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.
19. «Верно ли это?»

Цель: развитие слухового внимания, активизация глагольного словаря.

Ход игры. Детям читают стихотворение, содержащее нелепые ситуации. Верно ли это? – после каждого предложения и доказать, почему они так считают, верно ли это?

Собирают сыр с кустов.

С зайцами пасут коров.

На лугу доят волов.

В пляс пускается медведь.

Тыквы стали песни петь.

Косят косари леса.

На снегу лежит роса.

Верно ли, что как-то раз

От дождя нас зонтик спас?

Что луна нам ночью светит?

Что конфет не любят дети? Л. Станчев

20. «Подними цифру».

Цель: научить определять количество слов в предложении на слух.

Ход игры. Ведущий произносит вслух предложение, а дети подсчитывают количество слов и поднимают соответствующую

цифру. Первоначально для анализа используются предложения без предлогов и союзов.

Предложения для игры:

1. Алеша спит.
2. Петя кормит кур.
3. Врач лечит больного ребёнка.
4. Мама купила Наташе красивую куклу.
5. Сильный спортсмен легко поднял тяжёлую штангу.

21. «Найди лишнее слово».

Цель: упражнять на развитие мыслительных процессов обобщения, отвлечения, выделения существенных признаков.

Ход игры. Предложите ребёнку определить слово, которое является лишним.

Перечень серий слов:

1. Старый, дряхлый, маленький, ветхий.
2. Храбрый, злой, смелый, отважный.
3. Яблоко, слива, огурец, груша.
4. Молоко, творог, сметана, хлеб.
5. Час, минута, лето, секунда.
6. Ложка, тарелка, кастрюля, сумка.



7. Платье, свитер, шапка, рубашка.
8. Мыло, метла, паста зубная, шампунь.
9. Береза, дуб, сосна, земляника.
10. Книга, телевизор, радио, магнитофон.

#### 22. «Составь фразу».

Цель: закрепить умение образовывать предложения из слов.

Ход игры. Предложить детям придумать предложения, используя следующие слова: забавный щенок, полная корзина, спелая ягода, веселая песня, колючий куст, лесное озеро.

#### 23. «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».

#### 24. «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.

#### 25. «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.

#### 26. «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.



### 27. «Кто больше знает».

Дидактическая задача: Развивать память детей; обогащать их знания о предметах, воспитывать такие качества личности, как находчивость, сообразительность.

Игровое правило. Вспомнить и назвать, как один и тот же предмет может быть использован.

Ход игры. Воспитатель говорит: - У меня в руках стакан. Кто скажет, как и для чего его можно использовать?

Дети отвечают:

- Пить чай, поливать цветы, измерять крупу, накрывать рассаду, ставить карандаши.
- Правильно, - подтверждает воспитатель и если нужно, дополняет ответы ребят. Теперь давайте поиграем. Я буду называть различные предметы, а вы вспомните и назовите, что с ними можно делать. Постарайтесь сказать как можно больше. Воспитатель заранее подбирает слова, которые он предложит детям во время игры.

### 28. «Первоклассник».

Дидактическая задача: Закреплять знания детей о том, что нужно первокласснику для учёбы в школе воспитывать желание учиться в школе, собранность, аккуратность.

Игровое правило. Собрать предметы по сигналу.

Ход игры. На столе лежат два портфеля. На других столах лежат учебные принадлежности: тетради, буквари, пеналы, ручки, цветные карандаши и др. по команде водящего они должны отобрать необходимые учебные принадлежности, аккуратно положить их в портфель и закрыть его. Кто это сделает первым, тот и выиграл. Чтобы игра продолжалась, дети, выполнившие задание, выбирают вместо себя других участников. Остальные выступают в роли болельщиков и объективно оценивают победителей.

В игре закрепляется название и назначение всех предметов. Воспитатель обращает внимание ребят на то. Что не только быстро надо всё складывать, но и аккуратно; поощряет тех, кто точно выполнил эти правила в игре.

### 29. «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. 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.

### 30. «Испорченный телефон».

Цель: развивать у детей слуховое внимание.

Игровые правила. Передавать слово надо так, чтобы рядом сидящие дети не слышали. Кто неправильно передал слово, т.е. испортил телефон, пересаживается на последний стул.

Игровое действие: шепотом передавать слово на ухо рядом сидящему игроку.

Ход игры. Дети выбирают ведущего при помощи считалочки. Все садятся на стулья, поставленные в ряд. Ведущий тихо (на ухо) говорит какое-либо слово рядом сидящему, тот передает его следующему и т.д. Слово должно дойти до последнего ребёнка. Ведущий



спрашивает у последнего: «Какое ты услышал слово?» Если тот скажет слово, предложенное ведущим, значит, телефон исправен. Если же слово не то, водящий спрашивает всех по очереди (начиная с последнего) какое они услышали слово. Так узнают, кто напутал, «испортил телефон». Провинившийся занимает место последнего в ряду.

### 31. «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. Выигрывает тот, кто наберёт больше всего фишек.

### 32. «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?»

### 33. «Назови три предмета».

Дидактическая задача: Упражнять детей в классификации предметов.

Ход игры. 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».

### 34. «Вершки-корешки».

Дидактическая задача: Упражнять детей в классификации овощей (по принципу: что у них съедобно – корень или плоды на стебле).

Игровые правила. Отвечать можно только двумя словами: вершки и корешки. Кто ошибся, платит фант.

Игровое действие. Разыгрывание фантов.

Ход игры. Воспитатель уточняет с детьми, что они будут называть вершками, а что – корешками: «Съедобный корень овоща будем называть корешками, а съедобный плод на стебле – вершками».

Воспитатель называет какой-нибудь овощ, а дети быстро отвечают, что в нем съедобно: вершки или корешки. Тот, кто ошибается, платит фант, который в конце игры выкупается. Воспитатель может предложить иной вариант; он говорит: «Вершки – а дети вспоминают овощи, у которых съедобны вершки».

### 35. «Составь два рассказа».

Цель: научить 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.

### 36. «Новоселье».



Цель: дифференциация понятий «одежда» и «обувь».

Ход игры. Создаётся следующая игровая ситуация: «У куклы Кати новоселье. Ей надо собрать свои вещи для переезда на новую квартиру. Помогите уложить вещи правильно, чтобы на новом месте ей было легко отыскать все свои платья и туфли. Одежду будем складывать в одну коробку, а обувь – в другую». Затем ребёнку дается два набора предметных картинок и две коробочки, на каждой помещён свой символ: для одежды – платье, для обуви – сапожки.

### 37. Лото «В мире растений».

Цель игры: Закрепление слов-обобщений: цветы, деревья, овощи, фрукты, ягоды; активизация словаря по данным темам.

Описание игры. Лото состоит из шести больших карт, в середине которых дана сюжетная картинка, изображающая данную группу растений в природе. По краям расположены предметные картинки, относящиеся к какому-нибудь одному родовому понятию, например, цветы или деревья. Кроме больших карт есть маленькие карточки с такими же предметными картинками.

Ход игры. Игра проходит по общему правилу игры в лото. Когда все маленькие карточки будут розданы, каждый играющий должен назвать одним словом всю группу своих слов - названий растений.

### 38. «Размытое письмо».

Цель: Упражнять в составлении распространенных упражнений.

Материал. Игрушечный мишка.

Организация. Воспитатель:

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

### 39. «Живые слова».

Цель: Упражнять в составлении предложений по структурной схеме.

Организация. Каждый ребёнок изображает слово. Воспитатель: - Пусть Слава изображает слово «медвежонок»; Аня – слово «любит». Какое третье слово выберем? (Мёд)

Прочитали предложение: «Медвежонок любит мёд». Поменяем местами второе и третье слово. Что получилось? (Медвежонок мёд любит). Пусть теперь первое слово станет последним. Что получится? (Мёд любит медвежонок). Заменяем слово «мёд» другим. Катя будет теперь словом «кувыркаться». Прочитайте предложение (Кувыркаться любит медвежонок). А теперь? (Медвежонок любит кувыркаться). Составьте свои предложения со словом «медвежонок». (Медвежонок косолапый, Медвежонок любит малину, Медвежонок спит...)

### 40. «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)

#### 41. «Напишем кукле письмо».

Цель: научить определять количество слов в предложении, опираясь на вспомогательные средства.

Ход игры. Для игры надо приготовить длинные полоски, обозначающие предложения, и короткие полоски для выкладывания слов. Ведущий произносит предложение, дети выкладывают длинную полоску – «пишут кукле письмо». Второй раз слушают это же предложение и подкладывают под длинной полоской столько коротких полосок, сколько слов в предложении. Затем так же анализируется второе и третье предложения.

После «записи» можно попросить кого-нибудь «прочитать» первое предложение, второе и так далее, чтобы развивать произвольную память.

#### 42. «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.

#### 43. «Прятки».

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

Материал. Грузовик, мишка, мышка.

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.

#### 44. «Один и много».

Цель: учить изменять слова по числам.

Ход игры. «Сейчас мы будем играть в такую игру: я назову словом один предмет, а вы назовете слово так, чтобы получилось много предметов. Например, я скажу «карандаш», а вы должны сказать «карандаши».

Слова для игры:

Книга      ручка      лампа      стол      окно



город	стул	ухо	брат	флаг
ребенок	человек	стекло	трактор	озеро
имя	весна	друг	семья	арбуз

«А теперь попробуем наоборот. Я буду говорить слово, обозначающее много предметов, а вы – один».

Слова для игры:

когти	облака	волны	листья
цветы	пилы	молодцы	стебли

45. «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)	

46. «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.

47. «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.

48. «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.



#### 49. «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.

#### 50. «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.

#### 51. «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.

#### 52. «Нарисуй сказку».

Цель: научить составлять рисуночный план к тексту, использовать его при рассказывании.

Ход игры. Ребёнку читают текст сказки и предлагают ее записать с помощью рисунков.

Таким образом, ребёнок сам изготавливает серию последовательных картинок, по которым потом рассказывает сказку. Сказка должна быть краткой.

Конечно, можно ребёнку помочь, показать, как схематично нарисовать человека, домик, дорогу; определить вместе с ним, какие эпизоды сказки обязательно надо изобразить, т.е. выделить главные повороты сюжета.

#### 53. «Отгадай-ка».

Цель игры: обучать 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, подготовиться 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.

#### 54. «Фотограф».

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

#### 55. «Чего на свете не бывает».

Цель: научить находить и обсуждать ошибки, при рассматривании картинки-нелепицы.  
Ход игры. Рассмотрев картинку-нелепицы, попросить ребёнка не просто перечислить неправильные места, но и доказать, почему данное изображение ошибочное. Тогда получится полное описание картины, да еще и с элемента.