**Играем со словами**

***(подготовительная группа)***

**«Полслова за вами»**

Участники игры садятся в круг и перебрасывают друг другу мяч. При этом бросающий громко говорит половину какого-нибудь слова; тот, кто ловит, должен

назвать его вторую половину. Например, паро-воз, теле-фон. Бросать мяч можно любому игроку. Отвечать нужно быстро. За каждую ошибку или задержку игрок выбывает из игры.

Условия ее можно усложнить. Ведущий дает (говорит) половину слова каждому сидящему в круге ребенку. И каждый должен продолжить вторую половину. Не может - штрафное очко. Ведущий начинает говорить свою половину слова, например, "теле...". Дети продолжают: телефон, телеграмма, телескоп, тележка, телеграф, телетайп и т.д.

**«Алфавит вокруг нас»**

Ведущий предлагает детям в алфавитном порядке написать в течение 5-10 минут названия окружающих их предметов и вещей, находящихся в комнате или помещении. Можно писать по нескольку предметов на одну букву. Главная трудность - отыскать предметы на все буквы алфавита. Победит тот, чей список будет самым длинным. К тому же дети должны обязательно показать, где расположен названный предмет.

**« Что снаружи, что внутри?»**

Взрослый называет пару предметов, а ребенок говорит, что может быть снаружи, а что внутри. Дом-шкаф; сумка-кошелек; кошелек-деньги; кастрюля-каша; аквариум-рыбы; будка-собака; нора-лиса.

**«Подбери слова»**

Сапоги (шнурки, подошва, каблук, молния)

Река (берег, рыба, рыболов, тина, вода)

Город (автомобиль, здания, люди, улица)

Чтение (глаза, Книга, слово, картинка)

Школа (учитель, ученики, столы, учебники, уроки)

**«Вот тебе кузовок»**

Дети стоят в кругу. По считалке выбирается тот, кто начинает игру. Ребенку дается в руки корзина. Он держит ее, а дети в это время говорят слова:

***«Вот тебе кузовок,***

***клади в него, что на -Ок-,***

***Обмолвишься-отдашь залог»***

Ребенок отвечает: « Я положу в кузовок…(замок, клубок, коробок, сапожок)

Так происходит, пока все дети не подержат кузовок. Тот, кто ошибается, кладет в кузовок залог. После того как все дети приняли участие, разыгрывается залог, нужно выполнить любое задание (прочитать стихотворение, придумать слово с определенным звуком)

**«Ответь за одну минуту»**

- Что все время теряет бабушка? - Как называется наш детский сад?

-Береза-это плодовое дерево? - Назови «самолет» Бабы-Яги?

-Назови детеныша овцы?

-Какое сейчас время года?

-В какой сказке герой сделан из муки?

**БЕСКОНЕЧНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ**

Содержание игры состоит в следующем: водящий называет любое слово, а каждый из участников по очереди добавляет к нему свое слово, повторяя целиком предыдущее. При распространении предложения слова могут быть размещены в различных его местах (в начале, конце, середине), но добавлять их необходимо с учетом смыслового содержания. Например, исходное слово «солнце»:

светило солнце;

ярко светило солнце;

на небе ярко светило солнце;

на небе ярко светило весеннее солнце;

на небе ярко светило и играло весеннее солнце;

на небе ярко светило и играло лучами весеннее солнце;

на небе ярко светило и играло золотыми лучами весеннее солнце;

на голубом небе ярко светило и играло золотыми лучами весеннее солнце;

на голубом небе ярко светило и играло своими золотыми лучами весеннее солнце;

на голубом небе ярко светило и играло своими золотыми лучами ласковое весеннее солнце...

**ДВА КРУГА.**

Дети строятся в два круга — внешний (большой) и внутренний (3—4 человека).

Дети из большого круга стоят, а из малого идут вместе с ведущим-взрослым и приговаривают: «Мы по кругу идем и с собою берем... сладкое».

Игроки большого круга должны быстро назвать что-то сладкое, например сахар. Ребенок, первым назвавший предмет, становится во внутренний круг. Игра продолжается («...с собою берем мягкое, жидкое, кислое, твердое» и т.д.). Последний ребенок, оставшийся в большом круге, должен выполнить какое-либо задание в наказание за нерасторопность.

**Шаги. (Кто быстрее доберется до...)**

С помощью этой нехитрой игры с элементами соревнования можно заниматься с ребенком расширением его словарного запаса, и развитием речи, в общем.

Игроки становятся рядом, договариваются о том, где будет финиш (на расстоянии 8-10 шагов). И оговаривают тему шагов. Например "Вежливые слова". Каждый ребенок может сделать шаг, лишь назвав какое-нибудь вежливое слово. Даем минуту на размышление и "Старт!"

и т. д.

**ЛАСКОВОЕ ИМЯ**

Каждому ребенку придумывают новое имя на основе использования первой буквы настоящего имени. Например: Надя — нежная, надежная, неунывающая; Саша — смелый, сильный, стойкий; Лена — ласковая, любознательная. Имя можно придумывать и на основе ассоциации с каким-либо растением, животным, явлением. Например: Зина — зорька красная; Раиса — радуга; Надя — незабудка; Катя — кошечка (она ходит тихо-тихо, ее совсем не слышно, как кошку, у которой на лапках мягкие подушечки); Коля — колокольчик; Саша — солнышко и т. п

**Играем со словами**

*(старшая группа)*

**"Кто кем (чем) будет?"**

Игра хороша тем, что можно играть и компанией и вдвоем с ребенком где угодно. Задавайте вопросы, следите, чтобы ребенок, отвечая на вопрос, грамотно склонял имена существительные.

Кем будет яйцо? (может быть птенцом, крокодилом, черепахой, змеей.)

- цыпленок - петухом; мальчик-мужчиной; теленок-коровой или быком; снег-водой; вода-льдом; семечко-цветком; мука-блинчиками; гусеница-бабочкой и т.д.

**.«Чересчур»**

Этот вариант игры знакомит детей с диалектическим законом перехода количества в качество. Например:

— Если съесть одну конфету — вкусно, приятно. А если много?

— Испортятся зубы, их надо будет лечить. Может живот заболеть

— Одна таблетка (в соответствии с рецептом врача) — хорошо, помогает снять боль. А когда сразу много таблеток съешь?

— Можно стать еще больней, даже отравиться и умереть.

— Один лист бумаги легко рвется. А когда много - целая пачка?

— Ее трудно порвать или совсем невозможно.

Анализировать можно и так: например, сугробы в зимнем лесу.

— Хорошо, когда в лесу много сугробов. Почему?

— Весной снег растает, будет много воды, деревья смогут впитывать влагу и быстро расти.

— А что будет, если лес окажется по самую макушку в снегу?

— Он весной может захлебнуться от воды, ведь ее будет очень много. Снег будет медленно таять, и деревья могут погибнуть.

— Это страшно для настоящего леса, а если лес необычный — фантастический?

— Тогда он превратится в подводный.

— А если снега мало?

— Лесу будет холодно, деревья могут замерзнуть и погибнуть. Весной будет мало воды, будет засуха.

— А если лес — одно дерево?

— Хорошо, когда из одного дерева целый лес вырастает. У него сильные, мощные корни — им надо много веток-стволов прокормить. Вот они и растут — силы набираются. Это могут быть и разные деревья на одном могучем стволе — получается целый цветущий дерево-сад.

— А что плохого в таком лесу? и т.д.

**«Цепочка слов»**

Эта игра используется с детьми старшего дошкольного возраста и проводится в словесном варианте. Суть игры заключается в подборе слов — существительных и прилагательных, характеризующих какой-либо объект сходными качественными признаками (холодный — ветер, мороженое, вода, батарея; мокрый — одежда, волосы, бумага, асфальт; не умеет плавать — кирпич, земля, шуруп и т. п.). То есть дети составляют своеобразный «поезд» из слов, где слова-вагончики соединены между собой. Например, исходное слово — **«кошка»**

Кошка бывает какая?

Пушистая, ласковая, разноцветная...

Что еще бывает разноцветным?

Радуга, платье, телевизор...

Каким еще может быть платье?

Шелковым, новым, прямым...

**Играем со словами**

***(средняя группа)***

**Что от чего?**

В этой игре на развитие речи ребенок отыскивает и называет предмет, сначала на основе нескольких, предъявляемых им частей, а затем по одной из них. Например, циферблат, стрелки, маятник — часы; ствол, ветви, сучья, листья — дерево. Постепенно переходят к словесному варианту игры: по названию одной из частей дети отыскивают предметы, находящиеся в непосредственном окружении, а в дальнейшем и вне его, то есть опираясь на предшествующий опыт. В итоге ребятишки приходят к выводу о том, что один элемент может быть частью различных объектов. Например, листок — у книги, дерева, тетрадки; ручка — у бокала, кувшина, двери, человека и пр.

**«Подбери как можно больше названий предметов»**

Бежит: кто? (человек, собака...); что? (река, ручей ...).

Идет: кто? (девочка, кошка...); что? (дождь, снег...).

Растет: кто? (ребенок, щенок...); что? (дерево, цветок...).

Летает: кто? (бабочка, муха…); что? (пушинка, самолет, воздушный шар…).

**. Уменьшаем и увеличиваем**

Взрослый даёт задание «Я буду называть слово, а ты уменьши его», например

Стол-столик, ваза – вазочка, машина-машинка и т.д.

Следите, чтобы ребёнок вместо уменьшительного животного не называл его детёнышей. Так, корова-коровка, а не телёнок.

Предложите малышу поменяться ролями. А затем поиграйте в эту игру – наоборот. Вы будете называть уменьшительное слово, а ребенок первоначальное слово.

Можно таким же образом, использовать увеличительные суффиксы, например, корова-коровище, заяц-зайчище.

**Только весёлые слова**

Цель: расширение словарного запаса , ознакомление с окружающим миром, развитие наблюдательности и сосредоточенности

Играть лучше в кругу. Ведущий определяет тему. Нужно назвать по очереди, допустим, только весёлые слова. Первый игрок произносит: «Клоун». Второй: «Радость». Третий: «Воздушный шарик» и т.д., пока слова не иссякнут.

Можно сменить тему и назвать только зелёные слова, только круглые слова, колючие и т.д.

**"Разные вопросы"**

Цель: усвоение грамматических основ русского языка.

Для этой игры Вам понадобится мяч или мягкая игрушка. Перекидывайте друг другу мяч, сопровождая своё действие вопросом:

Где растут листья? (На ветке).

Где растут ветки? (На дереве).

Где растут деревья? (В лесу).

Задание можно усложнить. Вы, сидя на полу, перекатываете мяч по полу ногами. При этом нельзя помогать себе руками.

**«Живое - неживое»**

Знакомим детей с понятиями «одушевленный» и «неодушевленный». Сначала объясняем, что все живые предметы мы называем «КТО», а неживые «ЧТО». Затем играем в вопросы и ответы.

Что растет? Кто растет?

Кто летает? Что летает?

Кто плавает? Что плавает?

Кто самый большой? Что самое большое?

«Назови соленые слова, сладкие. Горькие, кислые, душистые»

**Играем в слова**

*(младшая группа)*

 «**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…

**«Разбуди кота»**

Цель. Активизировать в речи детей наименование детёнышей животных.

Материал. Элементы костюма животных (шапочка)

Ход.

Кто-то из детей получает роль кота. Он садится, закрыв глаза, (как бы спит), на стул в центре круга, а остальные, по желанию избрав роль какого-либо детёныша животного, образуют круг. Тот, на кого укажет жестом воспитатель, подаёт голос (издаёт звукоподражание, соответствующее персонажу).

Задача кота: назвать, кто его разбудил (петушок, лягушонок и т.д.). Если персонаж назван правильно, исполнители меняются местами, и игра продолжается.

**Угадай, где звучит**

Попросите ребенка закрыть глаза (или повяжите ему на глаза платок, надвиньте шапочку на глаза).

Предложите малышу послушать, откуда раздается звон погремушки, и показать рукой соответствующее направление.

Для этого потрясите погремушкой над головой ребенка.

Малыш поднимет голову и потянется руками к игрушке. Вложите игрушку в ручку ребенка.

Производите те же действия в разных направлениях: сзади (за спиной ребенка), внизу (возле ног), слева и справа. Каждый раз, когда малыш будет находить игрушку, называйте направление, где она находится: вверху, внизу, спереди, сзади, слева или справа.

Разнообразьте игру, предлагая малышу в следующий раз для определения направления звучания другие игрушки, например, бубен, колокольчик, игрушку-пищалку.

**Что поменялось местами?**

Для игры понадобится несколько игрушек.

Покажите ребенку две игрушки или картинки. Попросите смотреть внимательно и постараться запомнить, что он видит.

Дайте задание отвернуться или закрыть глаза, а сами в это время поменяйте игрушки (картинки) местами.

Когда ребенок откроет глаза, он посмотрит на игрушки, находящиеся на столе, и сообщит, что изменилось. Затем малыш по вашей просьбе восстанавливает прежнее расположение игрушек.

Проведите игру с тремя, с четырьмя, а затем и с пятью игрушками.

 **«Что напутал Буратино»**

В гости к детям приходит Буратино со своим другом утёнком, котенком, зайчиком. Рассказывая про своего друга, Буратино делает ошибки и допускает неточности в описании, например: «У утенка синий клюв и маленькие лапы, он кричит «мяу»; у зайца маленькие ушки, он зеленый; у кошки колючая шубка». Ребята исправляют ошибки Буратино.

**«Про кого я говорю»**

Взрослый описывает любого ребенка, называя детали его одежды и внешнего вида, например : «Это девочка, на ней красная юбка, белая кофточка, светлые волосы» и т.д.