**Дидактическая игра «Узнай по описанию» (5-7 лет)**

Цели: - расширять и активизировать лексику детей.

- способствовать освоению языка для возможности детям свободно рассуждать,

спрашивать. Делать выводы.
Задачи: - Уметь подбирать слова, подходящие данному признаку животных, растений, и

различных предметов.

- Развивать основные психические процессы: память, внимание. Образное мышление.

- Следить за правильным произношением звуков в словах и самих слов.

 Оборудование: 5 больших карт с изображением моделей и 15 маленьких карточек с изображением

животных и предметов.

Участвуют по желанию от 1 до 5 детей.

 Ход игры: Дети берут большую карту и рассматривают, а потом рассказываю, что каждая модель в каждом ряду отдельно представляет. Получается описательный рассказ или загадка. Дети, кто узнал отгадку говорит что это? Или кто это? Если правильно, в пустую клетку кладёт карточку с правильным ответом. Выигрывает то кто больше отгадал загадок.

Цель: Развитие внимания, сосредоточенности. Уметь легко ориентироваться в разных направлениях на листе бумаги.

Задачи: Обогатить словарный запас детей. Развивать логическое мышление, сообразительность, тонкую моторику рук, уверенность в своём выборе. Упражнять в умениях чётко, ясно давать задание игрокам. Развивать навыки связной речи.

Материал: 3 большие карты, разделение на 9 квадратов. Звери (на липучках) на каждой карте по 2 знакомых детям зверька.

Ход игры: Играют два человека. Каждый выбирает себе одного зверька. Ведущий (взрослый), в дальнейшем, кто хорошо ориентируется на листе, может быть ведущем. Кто первый выполняет действия, определяет ведущий или по считалке, которую знают дети. Ведущий говорит: «Зайчик скачет вперёд две клетки». Второй играющий: «Мишка идёт в право одну клетку». И так, кто правильно по всем клеткам пройдёт, то и выиграл. Если не правильно выполняешь задание, встаёшь обратно на стартовую клетку, то есть в верхнем правом углу.

**Дидактическая игра «Ромашка» (4-6 лет)**

Цели: Оценивать умение детей использовать полученные знания в игровой деятельности.

Формировать чувства удовлетворения от правильного ответа.

Задача: Активизировать словарь детей (название, признаки действия). Развивать умение

классифицировать, обобщать и закреплять знания окружающего мира.

Материал: 3 «Серединки» из полиэтилена для сбора ромашки. Для каждой ромашки собрать 8

лепестков. Лепестки разноцветные с картинками с двух сторон.

 Ход игры: Играют от 1 до 3 человек. Нужно собрать ромашку на определённую тему, например:

«Овощи», «Домашние животные», «Герои сказок» и т.д. Кто быстрее и правильней вложит лепестки в кармашки середины, то и выиграл.

Цель: Закрепить умение подбирать предметы на основе логического рассуждения.

Повысить эффективность речевого развития (связная речь).

 Задачи: Учить чётко выражать свои мысли. Уточнить названия и назначения предметов. Расширять

активизировать словарный запас слов. Обратить внимание детей на некоторые сходные по назначению предметы.

Материал: 10 больших карт и 30 маленьких карточек.

Ход игры: Играют от 2 до 6 человек. 1 вариант: Дети берут по одной большой карте. Затем начинают искать маленькую карточку схожую по назначению к картинке на большой карте. Кто правильно и быстрее всех закроет пустые клетки, тот и выиграл. 2 вариант: Выбирается ведущий, он будет чётко, ясно говорить, что нарисовано на маленькой карточке, а дети, слушая, должны понять, кому эта карточка нужна. Кто быстрее закроет пустые клетки, тот выиграл.

**Дидактическая игра «Кто о чем думает» (5-7 лет)**

Цель: - Развивающая способность чувствовать настроение персонажа.

- понимать поступки героев.

Задачи: Подвести детей к пониманию нравственного смысла сюжетов на картинках.

* учить отвечать на вопрос «Почему?» развёрнутой фразой.
* связать значение пословиц с определённой ситуацией.

Материал: Большие карты, разделённые на 9 маленьких квадратов. В девятом квадрате картинка с

изображением мальчика или девочки с определённым настроением и в определённой позе. Маленькие карточки (на липучках) с изображением разных сюжетов.

Ход игры: Нужно закрыть пустые клетки маленькими карточками и объяснить, почему именно эта

картинка подходит, а ни какая-то другая. Выигрывает тот, кто сможет доказать свой выбор. Есть маленькая тайна: Если картинка подобрана правильно, липучки картинки и пустого квадрата прилипнут друг к другу. Если нет, ни прилипнут друг к другу. Удача!

**Дидактическая игра «Умник» (6-7 лет)**

**Цель:** Закрепить умение подбирать предметы на основе логического рассуждения.

Повысить эффективность речевого развития (связная речь).

**Задачи:** Учить чётко выражать свои мысли. Уточнить названия и назначения предметов. Расширять

активизировать словарный запас слов. Обратить внимание детей на некоторые сходные по назначению предметы.

**Материал:** 10 больших карт и 30 маленьких карточек.

**Ход игры:** Играют от 2 до 6 человек. 1 вариант: Дети берут по одной большой карте. Затем начинают искать маленькую карточку схожую по назначению к картинке на большой карте. Кто правильно и быстрее всех закроет пустые клетки, тот и выиграл. 2 вариант: Выбирается ведущий, *он* будет чётко, ясно говорить, что нарисовано на маленькой карточке, а дети, слушая, должны понять, кому эта карточка нужна. Кто быстрее закроет пустые клетки, тот выиграл.

**Дидактическая игра «Мишка и его друзья»**

**Цель:** Развитие внимания, сосредоточенности. Уметь легко ориентироваться в разных

направлениях на листе бумаги.

 **Задачи:** Обогатить словарный запас детей. Развивать логическое мышление, сообразительность, тонкую моторику рук, уверенность в своём выборе. Упражнять в умениях чётко, ясно давать задание игрокам. Развивать навыки связной речи.

**Материал:** 3 большие карты, разделение на 9 квадратов. Звери (на липучках) на каждой карте по 2 знакомых детям зверька.

**Ход игры:** Играют два человека. Каждый выбирает себе одного зверька. Ведущий (взрослый), в дальнейшем, кто хорошо ориентируется на листе, может быть ведущем. Кто первый выполняет действия, определяет ведущий или по считалке, которую знают дети. Ведущий говорит: «Зайчик скачет вперёд две клетки». Второй играющий: «Мишка идёт в право одну клетку». И так, кто правильно по всем клеткам пройдёт, то и выиграл. Если не правильно выполняешь задание, встаёшь обратно на стартовую клетку, то есть в верхнем правом углу.