**Игры для развития речи**

**Подбираем рифмы**

Цель: образовывать формы родительного падежа множественного числа существительных (ботинок, чулок, носков, тапочек).

Оборудование: Предметные картинки: ботинки, чулки, носки, тапочки, рукавички, две сороки, два щенка, две синички.

Ход игры:

Читаем шуточное стихотворение:

Даю вам честное слово,

Вчера в половине шестого

Я видел двух свинок

Без шляп и ботинок.

Даю вам честное слово!

(Английская народная песенка, пер. С. Маршака.)

Обращаемся к детям:

Понравилось вам стихотворение? Носят ли свинки ботинки? А может быть свинки носят чулки? (Носки, тапочки, рукавички.) Мы с вами вместе тоже можем сочинить веселые шутки про разных птиц и животных. Я буду начинать, а вы продолжайте. Чтобы помочь, буду показывать картинки-подсказки.

Даем честное слово:

Вчера в половине шестого

Мы видали двух сорок

Без ... (ботинок) и ... (чулок),

И щенков

Без ... (носков),

И синичек

Без ... (тапочек) и ... (рукавичек).

Мы видали сорок без ботинок и ... (чулок),

Без носков —... (щенков),

Без тапочек и рукавичек -... (синичек).

Веселые шутки у нас получились!

**Где я был?**

 Цель: образовывать формы винительного падежа множественного числа одушевленных существительных.

Ход игры:

Предлагаем детям отгадать, где мы были. Говорим, что видели медуз, морских коньков, акул.

Спрашиваем:

— Где я была? (На море.)

Предлагаем:

— А теперь вы загадайте мне загадки. Расскажите, кого вы видели. Только надо называть тех, кого вы видели много, например, много волков или много бабочек. Главное в этой игре − не отгадывание, а загадывание.

Пиф считает

Цель: образовывать формы родительного падежа множественного числа существительных.

Оборудование: собака Пиф из театра бибабо.

Ход игры:

Взрослый. Дети, к нам пришел совершенно необыкновенный пес. Как тебя зовут, пес?

Пес. Я − Пиф. Я умею считать. Вот спросите у меня: «Пиф, сколько у тебя хвостов?»− и я отвечу.

Взрослый. Пиф, сколько у тебя хвостов?

Пиф. У меня один хвост. А теперь спросите про нос (обращается к кому-нибудь из детей).

Ребенок. Пиф, а Пиф, сколько у тебя носов?

Пиф. У меня один нос. А теперь спросите про уши (брови, глаза, рот, щеки, лапы).

Если форма образована неправильно, Пиф не отвечает на вопрос (ждет) до тех пор, пока ошибка не будет устранена.

**Три линейки**

Цель: ориентироваться на окончания слов при определении родовой принадлежности существительных.

Оборудование: лесенка, имеющая три ступеньки; мелкие игрушки и пред¬меты, обозначаемые существительными мужского, женского и среднего рода (блюдце, яйцо, яблоко, полотенце, кольцо, совок, грибок, апельсин, груша, пуговица, матрешка); поднос.

Ход занятия:

Детям говорят, что на подносе есть разные предметы. Нужно рассмотреть предметы и разложить на лесенке так, чтобы на нижней ступеньке были те предметы, про которые говорят один, на второй ступеньке — предметы, про которые говорят одна, на третьей ступеньке — предметы, про которые говорят одно.

Сначала детям предлагают найти предметы, про которые мы говорим один.

Ребенок выбирает предмет. Взрослый предлагает ему проверить себя: «Один совок—можно так сказать?» (Можно.)

Аналогичным образом раскладываются все предметы.

**Медвежонок и ослик разговаривают по телефону**

Цель: образовывать формы глагола звонить (звонит, позвонил).

Оборудование: игрушки: медвежонок, ослик, кровать, телефон.

Ход игры:

Взрослый. Я расскажу вам историю, которая приключилась с медвежонком. Спит наш медвежонок в постели и не слышит, что телефон звонит. Медвежонок спит и спит, а телефон звонит и звонит. Медвежонок, телефон звонит! Не слышит. Скажем громко вместе: медвежонок, телефон звонит!

Взрослый. Молодцы! Громко сказали. Только медвежонок все равно не услышал. Повернулся на другой бок и спит. Медвежонок спит, а телефон звонит. Давайте скажем медвежонку громко: телефон звонит!

Взрослый. Ну что ты будешь делать! Снова не слышит. Разоспался медвежонок. Спрятал голову под подушку. Не хочет просыпаться. Ну-ка, Сережа, растормоши медвежонка. Скажи: просыпайся, медвежонок, телефон звонит! Давайте еще раз все громко скажем:

телефон звонит! Ну вот, наконец-то проснулся. Вставай, лежебока. Телефон звонит! Медвежонок. Алло! Слушаю.

Ослик. Здравствуй, медвежонок. Почему ты так долго не подходил к телефону?

Медвежонок. Я спал.

Ослик. Давай пойдем сегодня с тобой в зоопарк.

Взрослый передает медвежонка кому-нибудь из детей, чтобы тот говорил за него. За ослика говорит взрослый. Если ребенок молчит, ему задают подсказывающие вопросы, например: «Ты был когда-нибудь в зоопарке? А кого ты там видел? Хочешь посмотреть обезьян? Они такие смешные. Знаешь, что они умеют делать?» И т. п.

**Узнай по звуку**

Цель: получить представление о том, что слово пианино не изменяется.

Оборудование: пианино, металлофон, барабан, бубен, колокольчик, балалайка и другие музыкальные игрушки.

Ход игры:

Взрослый обращается к детям. Давайте поиграем в игру «Узнай по звуку». Закройте глаза. На чем я сейчас играю? (На барабане.) А сейчас? (На пианино.) Послушайте, какое удивительное слово: пианино. Оно не изменяется. Так мы и говорим: играем на пианино, будем играть на пианино, пианино стоит в комнате.

А сейчас на чем я играла? И т. д.

**Король**

Цель: соотносить движение со словом, обозначающим профессию,

Ход игры:

Кто-то из играющих по желанию становится королем. Остальные считаются работниками. Король садится на определенное место, а работники отходят в сторону и сговариваются, на какую работу они будут наниматься у короля.

Сговорившись, подходят и говорят:

Здравствуй, король!

— Здравствуйте! — отвечает король.

— Нужны ли вам работники?

— Нужны.

— Какие?

Дети начинают выразительными движениями изображать людей разных профессий (пильщик, лесоруб, пахарь, землекоп, швея, повар, прачка и др.). Король должен сказать, что делает каждый, и если сразу назовет все верно, то работники убегают к заранее назначенному месту. Король ловит их, и кого поймает, тот становится королем, остальные же идут снова сговариваться по поводу работ.

Если король назовет показанное неверно, дети повторяют движения пока, наконец, он не определит все работы правильно. Ловить играющих король может только до тех пор, пока они не добегут до назначенного места. Если он не поймает никого, то остается королем на следующую игру. Главное в этой игре выбрать такую работу, которую трудно угадать, и таким образом заставить короля подольше исполнять свою роль.

**Верблюд и верблюжонок**

Цель: соотносить однокоренные наименования (верблюд— верблюжонок).

Ход игры:

Считалкой (либо по желанию) выбираются верблюд и верблюжонок. Дети берутся за руки, образуя круг. Верблюжонок в кругу, верблюд за кругом. Дети поднимают руки, верблюд начинает ловить верблюжонка, а тот от него убегает. Время от времени дети стараются опустить руки, чтобы верблюжонок остался в кругу и отдохнул, а верблюд оказался за кругом. Игра продолжается до тех пор, пока верблюжонок не будет пойман.

**Почта**

Цель: соотносить глагол с действием, которое он обозначает.

Ход игры:

Выбирают (назначают по жребию) ведущего. Между ним и детальными участниками игры завязывается диалог.

— Динь, динь, динь!

— Кто там?

— Почта.

— Откуда?

— Из Рязани (любой город).

— А что там делают?

— Танцуют (поют, смеются, плавают, летают, прыгают, квакают, крякают, ныряют, барабанят, стучат, стирают и т. п.).

Все играющие должны изобразить названное действие. Кто не успел или изобразил неправильно, платит фант. В конце игры фанты разыгрываются.

**Кузовок**

Цель: образовывать уменьшительно-ласкательные наименования; соотносить действие с его названием.

Оборудование: корзинка, расписной платок.

Ход игры:

Дети садятся играть. Один из них ставит на стол корзинку и говорит соседу:

Вот тебе кузовок,

Клади в него то, что на -ок.,

Обмолвишься - отдашь залог.

Дети по очереди называют слова с ударным окончанием на -ок, например: «Я положу в кузовок клубок (замок, сучок, коробок, сапожок, башмачок, чулок, утюжок, воротничок, сахарок, мешок, листок, лепесток, колобок, колпачок, гребешок и т. п.). Если кто-то ошибется, то кладет в корзинку залог.

По окончании игры разыгрываются залоги: корзинку накрывают платком, а кто-нибудь из детей вынимает залоги по одному, предварительно спрашивая: «Чей залог вынется, что тому делать?» Дети по очереди назначают каждому залогу выкуп, например, попрыгать по комнате на одной ножке или в четырех углах совершить какие-то действия: в одном постоять, в другом поплясать, в третьем поплакать, в четвертом посмеяться; или басенку сказать, загадку загадать, песенку спеть.

**Мишка-музыкант**

Цель: соотносить наименования музыкальных инструментов с названиями музыкальных специальностей.

Оборудование: открытки с изображением музыкантов и музыкальных инструментов (заяц-барабанщик, мишка-горнист, лиса-гитарист, заяц-балалаечник, пианист и др.); игрушки: пианино детское, балалайка, барабан, медвежонок.

Ход игры:

В гости к детям приходит медвежонок. Он что-то принес. Ведущий спрашивает: «Что это у тебя, мишка?»

— Хочу поиграть с ребятами — говорит медвежонок.— У меня здесь музыкальные инструменты. Это ... пианино (инструмент называют дети), это ... барабан, а вот ... балалайка. Закройте глаза. На чем я играю? (На барабане.) А как называют музыканта, который играет на барабане? (Барабанщик.) Значит, я сейчас барабанщик. А сейчас кто я? Пианист. На чем я играл? (На пианино.)

— Барабан нужен барабанщику, пианино—пианисту. А для кого балалайка? Кто играет на балалайке? (Балалаечник.)

— Я принес вам открытки. На них нарисованы разные музыканты. И я музыкант. Играю на разных инструментах. (Выставляет на панно открытки.) Отыщите, кто здесь горнист. Правильно, это я горнист. А как вы догадались, что горнист—это я? (На открытке медвежонок держит в руках горн.) А кто здесь гитарист? Как вы догадались? Кому нужна гитара?

Далее взрослый загадывает детям загадки. Он изображает игру на разных музыкальных инструментах, задает вопросы: «Кто так играет? На чем играет?»

**Киоск открыток**

Цель: соотносить наименования действий с названиями спортивных специальностей.

Оборудование: открытки с изображениями спортсменов (хоккеисты, футболисты, бегуны, прыгуны, пловцы, борцы, лучники, наездники и др.), игрушечный медвежонок.

Ход игры:

Взрослый говорит: «У медвежонка сегодня день рождения. Вы можете поздравить его и сделать ему подарки. Медвежонок собирает открытки. Вот у нас киоск открыток. Вы можете купить любую открытку. Надо только правильно назвать, кто на ней изображен и что он делает.

Кто хочет поздравить мишку? Иди сюда. Света. Какую открытку ты выбрала? Кто на ней изображен? Что он делает? Пожалуйста, вот твоя покупка. Поздравляй медвежонка».

После того как все открытки будут куплены и подарены медвежонку, взрослый вместе с медвежонком загадывает детям загадки, изображая движения, характерные для представителей того или иного вида спорта. Дети отгадывают: «Бегун... пловец...» и т. д.

В процессе игры возникает словотворчество. Взрослый при необходимости подсказывает начало слова или все слово.

**Отгадай кличку**

Цель: подбирать слова для характеристики игрушечных персонажей.

Оборудование: игрушки: рыжий лисенок и черный щенок.

Ход игры:

В гости к детям приходят лисенок и щенок. Предлагают отгадать, как их зовут. Взрослый объясняет, что у гостей должны быть такие имена, чтобы можно было сразу догадаться, кто есть кто. Спрашивает:

Как вы думаете, ребята, как зовут лисенка? Лисенок хитрый, хвост у него пушистый. Он рыжий, почти оранжевый, как солнышко. Догадались? Как можно звать лисенка? Лисенок, тебя зовут Рыжик? Оля, спроси ты лисенка.

Когда все догадки будут высказаны, взрослый от лица лисенка подсказывает:

**«Меня зовут Огонек».**

Аналогично характеризуется щенок. Он веселый, смешной, хорошо прыгает, быстрый, черный как уголь. Дети подыскивают кличку и называют щенка Уголек.

Уголек и Огонек предлагают детям загадки. Как зовут их друга-гнома, который всего стесняется? Который любит спать? Всегда ворчит? Без конца читает? Любит чистоту?

В заключение читается стихотворение И. Токмаковой «Гном» о гноме—любителе чистоты.