**Дидактическая игра «КОГО? ЧТО?»**

Кого можно увидеть в лесу? ….Волка, лису, ежа, лося, белку, зайца, грибника, лесника…

Что можно увидеть в лесу?..Деревья, грибы, ягоды, листья, мох, траву, ручей,камни…

Кого можно увидеть в зоопарке? … Медведя, слона, тигра, детей…

Что можно увидеть в зоопарке?... Клетки, деревья, скамейки, скульптуры, дорожки, ограды, цветы…

Кого можно увидеть на улице? Мужчин, женщин, мальчиков, девочек, старушек, милиционера, собак, кошек…

Что можно увидеть на улице? Машины, дома, светофоры, дороги, тротуары, цветы, фонтаны, музей, парк…

Кого ищет девочка?                        Кого купила мама?

Что ищет девочка?                        Что купила мама?

Кого потерял Миша?                Кого увидел папа?

Что потерял  Миша?                        Что увидел папа?

**Дидактическая игра  «Кто что делает?»** **(закончи предложение)**

Образец: Мальчик ест…суп (котлету, яичницу)

                Мальчик пьет…компот (воду, чай)

Девочка рисует…цветы                                Вова нашел…карандаш

Мама стирает…платье                                 Мама мыла…посуду

Мама сажает…        лук                                  Папа чинил…велосипед

Мама купила…хлеб                                        Лена читает…письмо

Петя несет… сумку                                         Вася чистит..обувь

Катя увидела…собаку                                 Мама режет…овощи

Наташа услышала…птичку                         Бабушка вяжет… носки

Папа ремонтирует…машину                         Мама шьет …рубашку

Девочка моет …окно                                 Петя смотрит…телевизор

Мальчик  вешает…картину                         Папа покупает…молоко

**Дидактическая игра «Маленький гномик»**

«Жил-был в лесу маленький гномик, и был у него маленький домик, и все-все у гномика было маленькое: у нас нос, а у гномика - носик; у нас колпак, а у гномика – колпачок, а теперь ты продолжай»:

у нас пальто,  а у гномика… пальтишко

у нас куртка, а у гномика… курточка

у нас комната, а у гномика…комнатка

у нас кухня, а у гномика…кухонька

у нас окно, а у гномика…окошко

у нас кастрюля, а у гномика…кастрюлька

у нас чашка, а у гномика…чашечка

у нас кровать, а у гномика…кроватка

у нас стол, а у гномика….столик

у нас стул, а у гномика…стульчик

у нас шкаф, а у гномика…шкафчик

у нас огород, а у гномика…огородик

у нас сад, а у гномика…садик

у нас борода, а у гномика…бородка

у нас нос, а у гномика…носик

у нас рот, а у гномика…ротик

у нас брюки, а у гномика…брючки

у нас носки, а у гномика…носочки

у нас туфли, а у гномика…туфельки

**Дидактическая игра  «ОН – ОНА»**

«В одном доме жили мальчик Саша и девочка Саша и все они делали вместе: мальчик Саша ходил - и девочка Саша ходила, мальчик Саша играл и девочка Саша играла, а теперь ты продолжи»:

Мальчик Саша бегал – девочка Саша…бегала

Мальчик Саша прыгал, девочка Саша…прыгала

Девочка Саша ела, мальчик Саша…ел

Девочка Саша рисовала, мальчик Саша …рисовал

Мальчик Саша плавал, девочка Саша…плавала

Летал – летала

Скучал – скучала

Танцевал – танцевала

Убегал – убегала

Спал – спала

Читал – читала

**Дидактическая игра  «Два – две»**

«Посмотри на себя и скажи, что у нас по два?..Два глаза, два уха, два локтя, два плеча, два колена.

А что у нас по две?...Две руки, две ноги, две пятки, две щеки, две ноздри.

Молодец, а теперь продолжи»:

огурец – два..огурца                                ваза – две…вазы

стул – два ..стула                                вишня – две…вишни

стол - два…стола                                слива – две…сливы

кот - два …кота                                кошка – две…кошки

тюльпан – два …тюльпана                роза – две…розы

помидор – два…помидора                чашка – две…чашки

окно – два…окна                                машина – две…машины

дерево – два…дерева                        кастрюля – две…кастрюли

костюм – два…костюма                        майка – две…майки

**Дидактическая игра «Отвечай на вопрос -  кому?»**

*Дается образец:*

Кому бабушка вяжет носки? …Бабушка вяжет носки внучке.

Кому девочка пишет письмо? ... Девочка пишет письмо брату.

Кому Петя подарил цветы?

Кому Лена дает сена?

Кому Катя наливает суп?

Кому папа ремонтирует машину?

Кому дедушка читает сказку?

Кому Наташа бросила косточку?

Кому Галя бинтует лапу?

Кому Вова сыплет крошки?

Кому медсестра делает укол?

Кому мама открывает дверь?

Кому Надя заплетает косу?

**Дидактическая игра «Отвечай на вопрос -  чем?»**

*Дается образец:*

Чем Вова ест котлеты?... Вова ест котлеты вилкой.

Чем Коля ловит рыбу?...Коля ловит рыбу удочкой.

Чем Таня ест бульон?

Чем мама наливает суп?

Чем папа пилит дрова?

Чем бабушка гладит белье?

Чем дочка подметает пол?

Чем Маша рисует картину?

Чем Лена причесывает волосы?

Чем медсестра забинтовывает рану?

Чем дедушка режет колбасу?

Чем маляр красит стену?

Чем Люся моет руки?

Чем Гена копает грядку?

Чем мама покрывает ногти?

Чем Катя клеит бумагу?

**Дидактическая игра «Отвечай на вопрос – с чем?»**

*Дается образец:*

С чем ведро, если в нем  молоко - …ведро с молоком

                                        вода - …ведро с водой

                                        белье - …ведро с бельем

1. С чем ведро, если в нем – мусор, снег, кипяток, бумага, опилки, песок, краска.

2. С чем кастрюля, если в ней -  суп, рассольник, бульон, картошка, лапша, каша, вермишель, борщ.

3. С чем банка, если в ней -  капуста, клюква, повидло, варенье, сметана, мука, сахар.

4. С чем чашка, если в ней – чай, кефир, компот, сок, лимонад, кисель, квас, ряженка, молоко.

**Дидактическая игра «Закончи предложение»**(с мячом)

Лимоны кислые, а сахар…сладкий

Собака лает, а кошка…мяукает

Ночью темно, а днем…светло

Зимой холодно, а летом…жарко

Ты ешь ртом, а слушаешь…ушами

Ты читаешь глазами, а пишешь…рукой

Утром мы завтракаем, а днем…обедаем

Днем мы обедаем, а вечером…ужинаем

Птица летает, а змея…ползает

Лодка плывет, а машина …едет

У человека две ноги, а у собаки…четыре лапы

Птицы живут в гнездах, а люди…в домах

Зимой идет снег, а летом…дождь

В России говорят по-русски, а в Англии…по-английски

Из шерсти вяжут, а из ткани…шьют

Балерина танцует, а пианист…играет

Дрова пилят, а гвозди…забивают

Певец поет, а строитель…строит

**Дидактическая игра «Четвертый лишний»** (с мячом)

стол, стул, кровать, **чайник**

лошадь, кошка, собака, **щука**

елка,**земляника,** береза, дуб,

огурец, тыква, морковь, **заяц**

блокнот,**портфель,**газета, тетрадь,

огурец, арбуз, яблоко, **мяч**

волк, лиса, медведь, **кошка**

фиалка, ромашка,**морковь,**василек,

кукла, машинка, пирамида, **книга**

воробей, орел, ласточка, **оса**

лыжи, коньки, **лодка**, санки

**стул,** молоток, пила, рубанок

снег, мороз, **жара,** лед

змея, улитка, бабочка, **черепаха**

кисти, краски, **чайник**, альбом

**шляпа,** крыша, дверь, окно

молоко, чай, лимонад, **хлеб**

**Дидактическая игра «Кто кем (чем) будет?»**

Яйцо…цыпленком, крокодилом, птенцом, яичницей

Цыпленок…курицей, петухом

Мальчик…мужчиной, дедушкой

Желудь…дубом

Икринка…рыбой, лягушкой

Мука…хлебом, пирогом, тестом, булкой

Железо… пилой, рельсами, трубой, машиной

Кирпич…домом, забором

Девочка…женщиной, старушкой, бабушкой

Доска…столом, стулом, шкафом, полом, домом, будкой

Почка…листом, цветком

Шерсть…свитером, платьем, жакетом, ковром

Козленок…козой, козлом

**Дидактическая игра «Кем (чем) был?»**

Цыпленок….яйцом                                Ботинки…кожей

Лошадь….жеребенком                                Дом….кирпичом

Корова….теленком                                Мастер….учеником

Дуб…желудем                                        Собака….щенком

Рыба….икринкой                                        Листок….почкой

Яблоня….семечком                                Свитер….шерстью

Лягушка….головастиком                        Шуба…мехом

Бабочка…..гусеницей                                Птица….птенцом

Хлеб….мукой                                        Козел….козленком

Шкаф….доской                                        Овца….ягненком

Велосипед… железом                                Свинья…поросенком

Рубашка….тканью                                Лошадь…жеребенком

**«Эстафета»**
Цель: активизация глагольного словаря.

 Ход игры. [Играющие](http://shikardos.ru/text/kartoteka-rechevih-igr-dlya-razvitiya-detej-mladshego-doshkole/page-2) 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](http://shikardos.ru/text/kartoteka-rechevih-igr-dlya-razvitiya-detej-mladshego-doshkole/page-2), дремлет, мяукает, царапается.

**«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.

**«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.

 Игровое действие. Соревнование – кто больше назовёт, как можно использовать предмет.

 Ход игры. Дети вместе с воспитателем садятся на стулья (на ковёр) в кружок. 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.

**«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.

**«Подбери слово»**
 Дидактическая задача: Развивать у детей сообразительность, умение подбирать нужные по смыслу слова.

 Ход игры.  Воспитатель, обращаясь к детям, предлагает им вопросы, например: «Вспомните, что можно шить?» Ответы детей: «Платье, пальто, сарафан, [рубашку](http://shikardos.ru/text/kartoteka-rechevih-igr-dlya-razvitiya-detej-mladshego-doshkole/page-2), сапоги, шубу и т.д. «Штопать – носки, чулки, варежки, [шарф](http://shikardos.ru/text/kartoteka-rechevih-igr-dlya-razvitiya-detej-mladshego-doshkole/page-2)».  «Завязывать – шнурки, веревочку, [шарф](http://shikardos.ru/text/kartoteka-rechevih-igr-dlya-razvitiya-detej-mladshego-doshkole/page-2), завязки». «Надвигать – шапку, платок, шляпу, панаму, бескозырку, фуражку, будёновку». «Надеть пальто, платье, чулки, шубу, плащ, юбку, сарафан, колготки» и т.д.

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

Игровое правило. Собирать предметы по сигналу.

Игровое действие. Соревнование – кто быстрее соберёт в портфель все необходимое для школы.

 Ход игры. На столе лежат два портфеля. На других столах лежат учебные принадлежности: тетради, буквари, пеналы, ручки, цветные карандаши и др. После краткой беседы о том, что дети подготовительной группы скоро пойдут в школу, и что они будут сами собирать в портфели все необходимое для учебы, они начинают игру выходят к столу двое [играющих](http://shikardos.ru/text/kartoteka-rechevih-igr-dlya-razvitiya-detej-mladshego-doshkole/page-2); 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.

**«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, платит фант, который затем отыгрывается.

 Ход игры. [Играющие](http://shikardos.ru/text/kartoteka-rechevih-igr-dlya-razvitiya-detej-mladshego-doshkole/page-2) 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.

**«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?»

**«Назови три предмета»**
Дидактическая задача: Упражнять детей в классификации предметов.

Игровые правила. Назвать три предмета одним общим словом. Кто ошибется, платит фант.

 Ход игры. Дети, говорит воспитатель, мы уже [играли](http://shikardos.ru/text/kartoteka-rechevih-igr-dlya-razvitiya-detej-mladshego-doshkole/page-2) в разные игры, где требовалось быстро подобрать нужное слово. Сейчас мы поиграем в похожую игру, но только будем подбирать не одно слово, а сразу три. 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».  Более сложным вариантом игры будет такой, когда воспитатель во время одной игры меняет задание: то называет видовые понятия, и дети находят

Родовые, то называет родовые понятия, а дети указывают видовые. Такой вариант предлагается в том случае, если дети часто [играли](http://shikardos.ru/text/kartoteka-rechevih-igr-dlya-razvitiya-detej-mladshego-doshkole/page-2) в различные игры на классификацию предметов.

**«Напишем**[**кукле**](http://shikardos.ru/text/kartoteka-rechevih-igr-dlya-razvitiya-detej-mladshego-doshkole/page-2)**письмо»**
Цель: научить определять количество слов в предложении, опираясь на вспомогательные средства.

Ход игры. Для игры надо заготовить длинные полоски, обозначающие предложения, и короткие полоски для выкладывания слов. Ведущий произносит предложение, дети выкладывают длинную полоску – «пишут [кукле](http://shikardos.ru/text/kartoteka-rechevih-igr-dlya-razvitiya-detej-mladshego-doshkole/page-2) 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 непроизвольную память.

**«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)

**«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).

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.

**«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)

**«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            семя            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

 **«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.

**«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.

**«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

**«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.

4. Игры для развития связной речи

**«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, 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

**«Нарисуй сказку»**

Цель: научить 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.

**«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».

**«Чего на свете не бывает»**
Цель: научить 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.

**«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. Выиграет тот, кто наберёт больше всего фишек.

**«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.

**«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. Неподходящую картинку переверните, а оставшиеся назовите одним словом». Каждый участник исключает лишнюю картинку по очереди. Если он ошибается или не выполняет задание, его вариант предлагают выполнить следующему игроку. За каждое правильное выполнение дают фишку. Выигрывает тот, кто наберёт больше фишек. 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.

**«Верно ли это?»**
Цель: развитие слухового внимания, активизация глагольного словаря.

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?

 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*

**«Найди лишнее слово»**
Цель: упражнять на развитие мыслительных процессов обобщения, отвлечения, выделения существенных признаков.

Ход игры. Предложите ребёнку определить слово, которое является лишним. Читайте ребёнку серию слов. Каждая серия состоит из 4 слов. 3 слова в каждой серии являются однородными и могут быть объединены по общему для них признаку, а 1 слово отличается от них и должно быть исключено.

 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.

3. Игры для развития грамматического строя речи

**«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.

**«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».

**«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

4. Игры для развития связной речи

**«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.

**«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».