



# ДОГОТЕРАПЕВТИЧЕСКИЕ ИГРЫ В ДЕТСКОМ САДУ





#### Игра «В гостях у фокусника»

- Цель:** 1. Научить различать живые и неживые предметы.  
2. Упражнять в постановке вопросов: Кто это? Что это?  
3. Закрепить навык построения простого (назывного) предложения.  
4. развивать внимание, память.

**Материал:** изображение клоуна (крупное), картинки с изображением живых и неживых предметов.

**Ход игры:** на стене крупное изображение клоуна. На стол выкладываются картинки с изображением живых и неживых предметов. Дети делятся на две команды. Одной команде предлагается отобрать для клоуна картинки с изображением живых предметов, другой – неживых. Каждый участник обязательно ставит вопрос и называет предмет. Победившей будет команда, которая организованней и без ошибок выполнила задание. После того, как все картинки будут разложены вокруг клоуна (он ими жонглирует), можно предложить детям задание на внимание. Одна из картинок, которыми клоун жонглирует, убирается, дети должны ответить, какой предмет исчез.



#### Игра «Соблюдай порядок»

- Цель:** 1. Закрепить навыки составления распространенного предложения по схеме: живой предмет – действие – неживой предмет.  
2. учить детей правильно задавать вопросы от слова к слову.  
3. Закреплять навыки анализа предложения.  
4. Развитие внимания, памяти.

**Материал:** два фланелеграфа, символы предметов и действия, картинки, изображающие живые и неживые предметы; картинки, изображающие действия.

**Ход игры:** на одном фланелеграфе беспорядочно наклеены картинки живых и неживых предметов, действий. На другом – символическое обозначение схемы: живой предмет – действие – неживой предмет. Детям предлагают самостоятельно составлять на большом фланелеграфе предложения, соответствующее такой схеме, задавая вопросы от слова к слову.



#### Игровое упражнение

##### «О ком или о чем я рассказываю, догадайся»

- Цель:** 1. Узнавать предмет по эпитетам.  
2. Расширять пассивный словарь детей.

**Ход игры:** ученик, школьник, мальчик, дежурный, второклассник, сын, внук, проказник. Про кого это все сказано? Дети: «Это мальчик»

Девочка, хохотушка, непоседа, хозяйюшка, внучка, дочка, помощница; умелец, работник, родитель, мужчина, сын, внук, друг, муж; хозяйка, женщина, дочка, жена, внучка, повар, рукодельница, учительница, любимая; приятель, друг, одноклассник, выдумщик, ровесник, товарищ, сосед; мечтатель, выдумщик, весельчак, сосед, поэт; ждет, встречается, спрашивает, кормит, читает, варит, стирает, шьет; хлопочет, напевает, провожает, устает, смеется, заботится; прыгает, бегает, учит, поет, читает, решает, веселится, задумывается, оступается, поправляется, гуляет, играет, моет, купается, плещается, отдыхает, помогает, заботится.



#### Игра «Живые – неживые»

- Цель:** 1. Закрепить понятие о живых и неживых предметах.  
2. Закрепить символическое обозначение предмета живого и неживого.  
3. Учить задавать вопросы: Кто это? Что это?

**Материал:** картинки с изображением живых и неживых предметов, символ предмета, символ живого предмета.

**Ход игры:** воспитатель объясняет детям, что окружающие их предметы могут быть живыми и неживыми. Узнать живой предмет или нет очень просто. (Уточняются свойства живых предметов). Затем выкладывается картинка – символ живого и неживого предметов. Детям предлагается выбрать любую картинку и поместить ее в нужную колонку, объясняя свои действия. (Вот ключ. Это неживой предмет. Вот бабушка. Она живая.)

После того, как все картинки наклеены, воспитатель объясняет, что про живой предмет можно спросить «Кто это?», а про неживой – «Что это?». После чего дети выбирают картинки и самостоятельно задают к ним вопросы.



#### Словесная игра «Кто больше назовет действий?»

- Цель:** 1. Познавательные задачи: закрепить умение детей соотносить действия людей с их профессией, воспитывать умение быстро думать.  
2. Речевые задачи: активизировать словарь детей за счет слов действий (глаголы).

**Ход игры:** - Дети, я работаю в детском саду воспитателем. Это моя профессия. Толина мама лечит больных. Она врач. Это ее профессия. Каждый человек, имея профессию, работает, выполняет какие-то действия. Что делает повар? Дети: варит, печет, жарит, перемалывает мясорубкой мясо, чистит овощи. Что делает врач? Дети: осматривает больных, выслушивает, дает лекарство, делает уколы, операции и т.д. За каждый правильный ответ дети получают фишку. Побеждает тот, кто наберет большее количество фишек.



#### Игровое упражнение «Послушай, запомни, ответь. Все ли верно?»

- Цель:** 1. Расширять словарь детей.  
2. Развивать доказательную речь.  
3. Формировать умение добавлять придаточное предложение.  
4. Развивать умение точно в соответствии с замыслом построить высказывание, осмысленно употребляя то или иное слово.

**Ход игры:** дети слушают предложения и определяют, может ли это быть, если «да», то когда, почему, где? Если «нет», то следует доказательно объяснить, что это небыль или несуразица. Выпал снег, Алеша пошел загорать. Мальчики поехали в лес на лыжах, чтобы собирать землянику. Лягушка раскрыла зонтик, потому что пошел дождь.



#### Дидактическая игра «Узнавание»

**Цель:** узнавать предмет, объект по группе прилагательных, эпитетов или по группе слов-действий.

**Ход игры:** детям в качестве исходной опоры предлагаются слова, связанные с чувственным и практическим опытом ребенка. Например: зеленая, стройная, кудрявая, белостебельная – береза. Сверкает, землю согревает, тьму разгоняет – солнце.



#### Дидактическая игра «Отгадай-ка»

**Цель:** обучать детей описывать предмет, не глядя на него, находить в нем существенные признаки; по описанию узнавать предмет.

**Материал:** предметы или предметные картинки с изображением хорошо знакомых детям предметов.

**Ход игры:** давайте поиграем, пусть предметы в нашей комнате сами расскажут о себе, а мы по описанию отгадаем, какой предмет говорит. Каждый из вас будет выполнять роль какого-то предмета. 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.





### Игровое упражнение «Кто это? Что это? Отвечай быстро.»

- Цель:** 1. Формировать быструю реакцию на слово.  
2. Развивать умение разгадывать загадки.  
3. Развивать воображающее воображение.  
4. Освоить умение характеризовать кого-либо или что-либо.

**Ход игры:** воспитатель произносит начало фразы, дети четко и быстро продолжают:  
Звонкий, быстрый, веселый - Старательный, послушный, вежливый -  
Вкусный, алый, сочный - Зеленый, продолговатый, сочный -  
Желтые, красные, осенний - Аккуратная, послушная, веселая -  
Холодный, белый, пушистый - Задиристый, драчливый, взъерошенный -  
Бурый, косоплоский, неуклюжий - Белое, пушистое, легкое -  
Желтые, красные, зеленые - Маленькая, серенькая, пушистая -  
Ветвистая, зеленая, колючая - Новая, интересная, библиотечная -  
Старый, кирпичный, двухэтажный - Красное, спелое, сладкое -  
Чистое, голубое, горное - Белый, пушистый, лесной -  
Пушистая, беленькая, маленькая - Белоствольная, высокая, стройная -



### Игра «С чем я играю, с кем дружу?»

- Цель:** 1. Упражнять детей в составлении распространенного предложения.  
2. Закрепить в речи окончания существительных в творительном падеже.  
3. Закрепить понятие о живых и неживых предметах.  
4. Учить детей отвечать на вопросы полным ответом.  
5. Развивать наблюдательность, мышление.

**Материал:** картинки, изображающие девочку Машу, картинки, изображающие живые и неживые предметы.

**Ход игры:** в центре картинка, изображающая девочку Машу. Рядом картинки, изображающие игрушки, детей, животных. Девочка Маша предлагает детям показать и рассказать с чем она играет и с кем дружит.

Я сейчас вам покажу,  
С чем играю, с кем дружу...  
Я уверена, нетрудно отгадать загадку...  
Сможет каждый объяснить мне по порядку.

Воспитатель выбирает две картинки, изображающие живой и неживой предметы и спрашивает у детей: «С кем дружит Маша?» Ребенок отвечает: «Маша дружит с мальчиком». – «С чем играет Маша?» – «Маша играет с куклой». Далее дети самостоятельно выбирают картинки, выкладывают их на столе и составляют предложения.



### Дидактическая словесная игра «Кто что делает»

**Цель:** уточнить названия отдельных действий, связанных с животными, птицами, насекомыми.

**Материал:** мяч

**Ход игры:** дети встают в круг. Воспитатель бросает мяч одному из детей и произносит: «кот». Ребенок отвечает: «мяукает» и т.д. Например, корова - мычит, собака - лает, конь - ржет, петух - кукарекает, утка - крикает, голубь - воркует, кукушка - кукует, гусь - гогочет, комар - пищит, бабочка - порхает, курица - квохчет, кудахчет, птичка - поет, щебечет, ворона - каркает, кузнечик - стрекочет, воробей - чирикает



### Дидактическая игра «Отгадай загадку про машину»

**Цель:** развивать литературное творчество детей, совершенствовать монологическую речь детей.

**Материал:** картинки с изображением разных видов машин, транспортных средств.

**Ход игры:** вначале проводится вступительная беседа о назначении разных видов транспорта, дети выясняют их отличие друг от друга. – А теперь мы будем загадывать загадки друг другу о машинах, не называя их. Вначале надо сказать какой это транспорт: грузовой, пассажирский, специальный или военный. Потом надо рассказать какой он: наземный, подземный, железнодорожный, водный, воздушный. А в конце скажите, какую пользу он приносит.



### Словесная игра «Кто больше назовет действий?»

- Цель:** 1. Познавательные задачи: закрепить умение детей соотносить действия людей с их профессией, воспитывать умение быстро думать.  
2. Речевые задачи: активизировать словарь детей за счет слов действий (глаголы).

**Ход игры:** - Дети, я работаю в детском саду воспитателем. Это моя профессия. Толина мама лечит больных. Она врач. Это ее профессия. Каждый человек, имея профессию, работает, выполняет какие-то действия. Что делает повар? Дети: варит, печет, жарит, перемалывает мясорубкой мясо, чистит овощи.

Что делает врач? Дети: осматривает больных, выслушивает, дает лекарство, делает уколы, операции и т.д. За каждый правильный ответ дети получают фишку. Побеждает тот, кто наберет большее количество фишек.



### Игровое упражнение «Послушай, запомни, ответь. Все ли верно?»

- Цель:** 1. Расширять словарь детей.  
2. Развивать доказательную речь.  
3. Формировать умение добавлять придаточное предложение.  
4. Развивать умение точно в соответствии с замыслом построить высказывание, осмысленно употреблять то или иное слово.

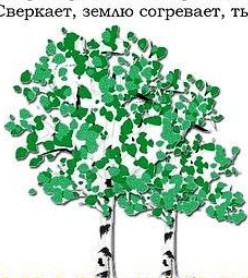
**Ход игры:** дети слушают предложения и определяют, может ли это быть, если «да», то когда, почему, где? Если «нет», то следует доказательно объяснить, что это небыль или несуразица. Выпал снег, Алеша пошел загорать. Мальчики поехали в лес на лыжах, чтобы собирать землянику. Лягушка раскрыла зонтик, потому что пошел дождь.



### Дидактическая игра «Узнавание»

**Цель:** узнавать предмет, объект по группе прилагательных, эпитетов или по группе слов-действий.

**Ход игры:** детям в качестве исходной опоры предлагаются слова, связанные с чувственным и практическим опытом ребенка. Например: зеленая, стройная, кудрявая, белоствольная – береза. Сверкает, землю согревает, тьму разгоняет – солнце.



### Дидактическая игра «Отгадай-ка»

**Цель:** обучать детей описывать предмет, не глядя на него, находить в нем существенные признаки; по описанию узнавать предмет.

**Материал:** предметы или предметные картинки с изображением хорошо знакомых детям предметов.

**Ход игры:** давайте поиграем, пусть предметы в нашей комнате сами расскажут о себе, а мы по описанию отгадаем, какой предмет говорит. Каждый из вас будет выполнять роль какого-то предмета. 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.





### Игра «Кем хочешь стать?»

- Цель:** 1. Закрепление грамматически правильной фразы, состоящей из 4-5 слов.  
2. Закрепление употребления в речи окончаний существительных в т. и в. падежах.  
3. пополнение и уточнение словаря (профессии людей).  
4. Закрепления согласования существительных с глаголом в роде, числе, падеже. Закрепление глаголов будущего времени.  
5. Развитие внимания, мышления.

**Материал:** картинки с изображением мальчика и девочки, с изображением людей разных профессий: повара, врача, рыбака, милиционера.  
**Ход игры:** игру можно начать с чтения стихотворения С. Михалкова «А что у вас?». Затем воспитатель уточняет, с какими профессиями знакомы дети. В центр магнитной доски наклеены картинки с изображением мальчика Коли и девочки Оли. Воспитатель предлагает детям подумать и ответить, кем хочет стать Оля? Дети выбирают картинки с изображением той или иной профессии и кладут рядом с героем, поясняя: «Оля хочет стать учительницей. Затем воспитатель предлагает каждому ребенку подумать и ответить, кем он хочет стать? Дети отвечают: «Я хочу стать швеей». – «Что ты будешь делать?» - уточняет воспитатель – «Я буду шить одежду» и т.д.



### Игра «Найди пару»

- Цель:** 1. Уточнение словаря, развитие умения различать предметы, сходные по значению.  
2. Закрепление правильного употребления простого предложения.  
3. Развитие зрительного и слухового внимания.

**Материал:** картинки с изображением предметов, сходных по значению: чайник – кофейник, перчатки – варежки, ранец – портфель, сумка – сетка, стакан – кружка, шляпа – шапка, стул – табуретка, настольная лампа – люстра.

**Ход игры:** на столе – предметные картинки. Вызывается ребенок, который выбирая картинку, называет ее: «Вот перчатки, поглядите, пару к ним скорей найдите... Другой ребенок отыскивает пару и наклеивает картинку (кладет рядом) напротив картинки с изображением перчаток, комментируя: «Вот перчатки. Вот варежки. Их надевают на руки».



### Дидактическая игра «Лавина» вариант 1.

**Цель:** развивать память, умение классифицировать предметы по группам.

**Ход игры:** ведущий сообщает участникам тему игры, на основе которой им предстоит называть существительные, при этом запоминая и воспроизводя все слова, названные предыдущими участниками игры. Тот, кто не может назвать свое слово или пропустит сказанное слово, выбывает из игры (или пропускает ход). Побеждает тот, кто останется последним или набрал больше фантов. Например: тема игры «рыбы»  
-окунь  
-окунь, карась  
-окунь, карась, щука и т.д.



### Дидактическая игра «Лавина» вариант 2.

**Цель:** развивать память, умение классифицировать предметы по группам.

**Ход игры:** добавление слов осуществляется на основе заданной буквы или использования последовательности букв в алфавите. Например: «В корзину я положил арбуз, ананас, апельсин» и т.д.

### Дидактическая игра «Кем (чем) был? Кем (чем) будет?»

**Цель:** отражать в речи изменения, которые происходят с предметом (явлением) в течение промежутка времени.

**Материал:** картинки по-парные.

**Ход игры:** детям предъявляются картинки, к которым они должны найти пару, отражающее либо прошлое, либо будущее объекта, например: семечко –подсолнух; котенок – кошка; мальчик – мужчина и т.д. Кто кем становится.

Жил-был маленький щенок,  
Он подрос, однако,  
И теперь он не щенок -  
Взрослая...(собака).  
Жеребенок с каждым днем  
Подрастал и стал...(конем).  
Бык, могучий великан,  
В детстве был...(теленком).  
Толстый увалень баран -

Тоненьким...(ягненокм)  
Этот важный кот Пушок  
Маленьким...(котенком).  
А отважный петушок –  
Крохотным...(цыпленком).  
А из маленьких гусят  
Вырастают...(утки) –  
Специально для ребят,  
Тех, кто любит шутки.

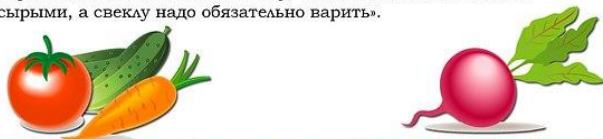


А.Шибанов

### Дидактическая игра «Что лишнее?»

- Цель:** 1. Развивать доказательную речь детей.  
2. Активизировать словарь детей за счет названий овощей, фруктов, ягод; прилагательных, обозначающих качественные признаки: круглый, овальный, вытянутый, желтый, бордовый и т.п.  
3. Пользоваться придаточными предложениями.

**Материал:** таблицы, на которых изображены овощи, фрукты или ягоды с одним предметом, не имеющим общего признака с другими.  
**Ход игры:** детям показывается таблица. Воспитатель просит назвать все предметы, изображенные на таблице. Дети называют. Далее воспитатель говорит, что один предмет лишний. Найдите его и докажете мне, что он лишний. Дети объясняют: «Лишней на этой картинке является свекла потому, что все овощи можно есть сырыми, а свеклу надо обязательно варить».



### Дидактическая игра «Рисунки по кругу»

**Цель:** развивать детское литературное творчество.

**Ход игры:** в этой игре предполагается участие как минимум 3-5 детей. Каждый ребенок получает чистый лист бумаги и простой карандаш. По сигналу взрослого дети начинают рисовать. Через 1-2 минуты подается условный сигнал, и каждый из детей передает свой листок сидящему справа от него ребенку. Получив от соседа начатый рисунок, ребенок продолжает его в течение 1-2 минут и передает дальше. Выполненные таким круговым методом рисунки служат великолепной опорой для придумывания небывалых, фантастических рассказов и прочих продуктов детского литературного творчества.



### Игра «Какой? Какая? Какое?»

- Цель:** 1. Закрепить умение соотносить предмет и его признак.  
2. Закрепить согласование прил. с сущ. в роде, числе.  
3. Упражнять детей в постановке вопросов «какой?», «какая?», «какое?», «какие?».  
4. Развивать наблюдательность.

**Материал:** картинки с изображением дерева, гриба, пня, солнца, девочки, корзинки, картинки – символы качества предметов.  
**Ход игры:** в центре - картинки с изображением предметов, отдельно – символы качеств. Детям предлагается найти предметы, к которым можно задать вопрос «какой?» и ответить на вопрос, подбирая символы качеств. (Пень – какой? Пень низкий, твердый, круглый и т.д.). Аналогична работа с предметами женского и среднего рода.



### Дидактическая игра «Цепочка слов»

**Цель:** закреплять умение подбирать слова – существительные и прилагательные, характеризующие в своем объединении какой-либо объект сходными качественными признаками.

**Ход игры:** дети составляют цепочку слов, где слова соединены между собой.

Например, исходное слово «кошка».  
Кошка бывает какая? –Пушистая, ласковая, разноцветная.  
Что еще бывает разноцветным? Радуга, платье, телевизор.  
Какие еще бывают платья? ... и т.д.

