

## Фонематический слух

### КТО ЧТО УСЛЫШИТ?

Цель. Накопление словаря и развитие фразовой речи.

Материал: ширма, разные звучащие предметы: звонок, молоток, трещотка с камешками или горохом, труба и т.д.

Описание игры. Педагог за ширмой стучит молотком, звонит в звонок и т.д., а дети должны отгадать, каким предметом произведен звук. Звуки должны быть ясные и контрастные.

Описание игры. Дети сидят на стульях полукругом. Педагог сначала знакомит их со звучанием каждой игрушки, а затем предлагает каждому по очереди отвернуться и отгадать звучащий предмет. Для усложнения игры можно ввести дополнительные музыкальные инструменты, например, треугольни\* металлофон, бубен, погремушку и др.

### УГАДАЙ ЧТО ДЕЛАТЬ

Цель. Развитие координации движений.

Материал: по два флажка каждому ребенку, тамбурин или бубен.

Описание игры. Дети сидят или стоят полукругом у каждого в руках по два флажка. Педагог громко ударяет в тамбурин, дети поднимают флажки вверх и машут ими. Тамбурин и звучит тихо, дети опускают флажки. Необходимо следить за правильной посадкой детей и правильным выполнением движений. Менять силу звука не более 4 раз, чтобы дети могли легко выполнять движения.

### СОЛНЦЕ ИЛИ ДОЖДИК

Цель. Развитие координации и темпа движений.

Материал: бубен.

Описание игры. Педагог говорит детям: «Сейчас мы с вами пойдем гулять. Дождя нет. Погода хорошая, светит солнце, и можно собирать цветы. Вы гуляйте, а я буду звенеть бубном, вам будет весело гулять под его звуки. Если начнется дождь, я начну стучать в бубен. А вы, услышав, стук бегите скорее идти в дом. Слушайте внимательно, как я играю».

### УГАДАЙ, КТО ЭТО

Цель. Воспитание слухового внимания.

Описание игры. Дети стоят по кругу. Водящий выходит в середину круга, закрывает глаза и затем идет в любом направлении, пока не натолкнется на одного из детей, который должен подать голос заранее условленным образом: «ку-ка-ре-ку», «ав-ав-ав»или«мау-мяу»ит.п. Водящий должен угадать, кто из детей кричал. Если угадает, то становится в круг. Тот, кого узнали, будет водящим. Если не угадает, то останется водить еще 3 раза, а затем его меняет другой.

### ЧЕЙ ГОЛОС?

Цель: различать взрослых животных и детенышей по звукоподражаниям, соотносить названия взрослого животного и его детеныша.

Материал: игрушки: мышка и мышонок, утка и утенок, лягушка и лягушонок, корова и теленок.

В гости к детям приходят и приезжают звери. Звери хотят поиграть. Дети должны отгадывать, чей голос услышали.

— Му-у-у — кто так мычит? (Корова.) А кто мычит тоненько? (Теленок.)

### УЛИТОЧКА

Цель. Узнать товарища по голосу.

Водящий (улиточка) становится в середине круга, ему завязывают глаза. Каждый из играющих, изменяя голос, спрашивает:

Улиточка, улиточка,  
Высунь-ка рога,  
Дам тебе я сахару,  
Кусочек пирога,  
Угадай, кто я.

Тот, чей голос улитка узнала, сам становится улиткой.

### ЛЯГУШКА

Цель. Узнать товарища по голосу.

Описание игры. Дети стоят по кругу, а один с завязанными глазами стоит внутри круга и говорит:

Вот лягушка по дорожке

Скачет, вытянувши ножки,

Увидала комара,

Закричала ...

Тот, на кого он указал, в этот момент говорит: «Ква-ква-ква».

По голосу водящий должен определить, кто лягушка.

### ИСПРАВЬ ОШИБКУ НЕЗНАЙКИ

Цель: упражняться в подборе слов по смыслу, исправлении речевых ошибок, умении контролировать чужую речь.

Незнайка произносит высказывания, в которых содержатся лексические или грамматические ошибки. Ребенок должен заметить и исправить ошибку. Например:

- Я весь босой.
- Я уложил (уложил) мишку спать.
- Я заключаю (закрываю) дверь.
- Это я проснул (разбудил) Буратино.
- Ребята, идите шепотом (медленно).

### КРАСНЫЙ - БЕЛЫЙ

Цель. Нахождение звука в словах, воспринятых на слух.

Оборудование. По два кружка на каждого ребенка (красный и белый).

Описание игры. Педагог предлагает детям внимательно вслушиваться и определять, в каком слове есть заданный звук. Если в слове заданный звук есть, дети должны поднять красный кружок, если нет — поднимают белый кружок.

### КТО БОЛЬШЕ СЛОВ ПРИДУМАЕТ?

Цель. Активизация словаря, автоматизация разных звуков.

Оборудование. Мяч, фанты.

Описание игры. Педагог называет какой-нибудь звук и просит детей придумать слова, в которых встречается этот звук. Затем дети образуют круг. Один из играющих бросает кому-нибудь мяч. Поймавший мяч должен сказать слово с условленным звуком. Он получает фант. Тот, кто не придумал слово или повторяет уже сказанное кем-либо, фанта не получает. Победитель определяется по количеству набранных фантов.

### ТЕЛЕГРАФ

Цель. Обучение слоговому анализу слов.

Описание игры. Педагог говорит: «Дети, сейчас мы 1 нами поиграем в телеграф. Я буду называть слова, а вы будете по очереди их передавать по телеграфу в другой город». Первые слова педагог произносит по слогам сам и сопровождает их хлопками. Сначала детям дают двусложные слова, подбирая их по степени трудности (папа, мама, окно, кровать). Затем постепенно вводят трехсложные и односложные слова (ма-ши-на, стол, дверь). Только после такой предварительной работы можно дать детям самостоятельно придумывать слова, которые надо передавать по телеграфу.

### СЛОВА-ПЕРЕВЕРТЫШИ

Цель. Активизация словаря, обучение слоговому анализу слова.

Описание игры. Один ребенок выходит из комнаты, а остальные дети загадывают короткое слово, зовут водящего и говорят ему, например, лок (кол), мод (дом), зако (коза), сако (коса) и др. Водящий должен отгадать загаданное слово. Педагог следит, чтобы загадывались доступные для играющих слова и при перевертывании не допускалось ошибок.

Можно предложить детям и другие варианты: загадывать одному, а разгадывать всей группе; кто первый отгадает, тот и начинает загадывать.

### Звукопроизношение

#### ЛИСА

Цель: автоматизация звуков с, с' в тексте.

Ребенок (лиса) сидит за кустом. У него жгут. Остальные дети — куры. Куры гуляют по полю, клюют зерна и червяков. Куры приговаривают:

Лиса близко притаилась —

Лиса кустиком прикрылась.

Лиса носом повела —

Разбегайтесь кто куда.

При слове «разбегайтесь» лиса выбегает и ловит кур. Тот, кого поймает, становится лисой.

#### СОВА

Цель: автоматизация звуков с, с' в тексте.

Игра проводится следующим образом. Выбирается один из детей, он — сова. Остальные дети — птички. Сова сидит на дереве или на стуле. Дети бегают вокруг нее, затем осторожно к ней приближаются и говорят:

Сова, сова, сова, совиные глаза,

На суку сидит,

Во все стороны глядит,

Да вдруг как слетит ...

На слове «слетит» сова слетает с дерева и начинает ловить Птичек, которые от нее убегают. Пойманная птичка становится копой. Игра повторяется.

### ЦВЕТЫ И ПЧЕЛКИ

Цель: автоматизация звука з.

Перед началом игры уславливаются, кто будет пчелками, а кто — цветами (например, мальчики — цветы, а девочки — пчелки). Затем все разбегаются по комнате или площадке. Как только раздается сигнал педагога (удар в бубен или хлопок в ладоши), дети, изображающие цветы, встают на колени. Пчелки машут крыльями и перелетают с цветка на цветок, при этом они подражают жужжанию пчел: з-з-з-з-з. При новом ударе бубна дети меняются ролями, разбегаются по площадке, и уже другие пчелки упражняются в произношении звука з.

### КТО ВНИМАТЕЛЬНЫЙ?

Цель: дифференциация звуков с—з.

Материал: картинки «Свисток» и «Звонок».

Педагог показывает детям картинки и спрашивает: «Кто знает, как свистит свисток? (Дети отвечают: с-с-с...). А как звенит звонок? (Дети: з-з-з...)» А сейчас я посмотрю, кто из вас более внимательный. Я буду показывать то одну, то другую картинку, а вы произносите то звук с, то звук з».

### ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН

Цель: дифференциация звуков с—з.

Описание игры. Дети садятся в один ряд и друг другу передают звуки, то з, то с. Тот, кто услышал звук з, передает соседу с и т.д. Кто собьется, тот 5 раз произносит любой звук.

### ТИШЕ, ТИШЕ: МАША ПИШЕТ!

Цель: автоматизация звука ш в предложениях.

Описание игры. Дети, взявшись за руки, ходят вокруг Маши или Миши (такое имя дается любому выбранному ребенку) и тихо говорят: *«Тише, тише: Маша пишет, наша Маша долго пишет, а кто Маше помешает, того Маша догоняет»*.

После этих слов дети бегут в домик (отведенное педагогом место), а тот, кого Маша поймает, должен придумать и сказать слово со звуком Ш. Потом выбирают новую Машу (или Мишу).

Примечание. Педагогу нужно следить за тем, чтобы дети говорили неторопливо, четко, вполголоса. Если ребенок затрудняется придумать слово со звуком Ш, ему помогают дети или педагог, задав наводящий вопрос («Что ты надеваешь и. голову, когда идешь гулять?»).

Машей или Мишей выбираются самые ловкие дети.

### КОТ НА КРЫШЕ

Цель: автоматизация звука Ш в связном тексте.

На стуле или скамеечке сидит с скрытыми глазами один из играющих. Он кот. Остальные дети - мышки. Они тихо подходят к коту и, грозя друг другу пальцем, говорят хором вполголоса:

Тише, мыши...

Тише, мыши...

Кот сидит

На нашей крыше.

Мышка, мышка, берегись

И коту не попадись...

После этих слов кот просыпается, говорит «мяу», вскакивает и гонится за мышками. Мышки убегают. Нужно отметить чертой мышкин дом — норку, куда кот не имеет права забегать. Игру можно проводить, пока все мышки, кроме одной, не будут пойманы. Мышка, которую кот не поймал, будет водить, т.е. она будет котом, и игра начинается сначала. Все мышки, которых поймали, должны произнести два-три слова со звуком ш. (Игру можно провести и для дифференциации звуков ш—с).

### МУХИ В ПАУТИНЕ

Цель: автоматизация звука ж.

Часть детей изображает паутину. Они образуют круг и опускают руки. Другие дети изображают мух. Они жужжат: ж-ж-ж..., влетая в круг и вылетая из него. По сигналу воспитателя дети, изображающие паутину, берутся за руки. Те, которые не успели выбежать из круга, попадают в паутину и выбывают из игры. Игра продолжается до тех пор, пока все мухи не будут пойманы.

### ПИРОЖОК

Цель: автоматизация звука ж в предложениях.

Играющие встают друг за другом в один ряд, обхватив друг друга. Передний — булочник, а все стоящие за ним — печь, кроме последнего, он пирожок.

Подходит водящий (покупатель) и спрашивает: Где мой пирожок?» Булочник отвечает: «Он за печкой лежит». А пирожок кричит: «И бежит, и бежит!». С этими словами пирожок отрывается от общей цепи и бежит, старается встать перед булочником так, чтобы покупатель не успел его поймать. Булочник тоже старается помочь пирожку. Если пирожок успеет встать в начале цепи, он становится булочником, а если его поймают — покупателем, а покупатель — булочником.

Покупатель снова приходит за пирожком, а пирожком будет тот, кто оказался в цепи последним. Задерживать покупателя нельзя, и пирожку не разрешается убежать далеко от цепи.

### КОЛЕЧКО

Цель: автоматизация звука ч во фразах.

Материал: колечко.

Дети сидят, сложив руки лодочкой, у водящего в руках колечко. Он подходит к каждому и как будто вкладывает колечко в руки. При этом он неторопливо рассказывает любой стишок. Когда водящий всех детей обойдет, он должен сказать: «Колечко, колечко, выйди на крылечко!» Тот, у кого колечко, должен быстро встать и отбежать от своего места. Все дети внимательно следят за действиями водящего и после его конечных слов должны удержать обладателя колечка. Если ребенку с колечком удастся выбежать, он становится водящим.

### ОБГОНИ

Цель: автоматизация звука ч в стихотворении.

Материал: Детские стульчики (пенек, бревнышко или скамеечка на участке, в лесу).

Дети стоят или сидят на бревнышке, травке или стульчиках. Напротив, в 10 — 15 шагах один стульчик (пенек). Выбираются двое водящих с помощью считалочки. Они становятся напротив стульчика (пенька). Педагог вместе со всеми детьми произносит стишок:

Девочке на ручку

Бабочка села.

Девочка бабочку

Поймать не успела.

После слов «поймать не успела» водящие бегут к пеньку. Кто успеет сесть на него первым, тот выиграл.

### ЧИЖИК

Цель: автоматизация звука ч и дифференциация звуков ч—ж.

Один ребенок — кошка. Остальные дети — чижики. Они занимают часть площадки, которая обведена мелом. Это клетка. Другая часть площадки свободна. Педагог (или выбранный ребенок) говорит:

Чижик в клеточке сидел,

Чижик в клетке громко пел:

«Чу-чу-чу, чу-чу-чу,

Я на волю улечу».

После этих слов чижики взмахивают руками и летят к свободной части площадки, произнося слова:

Чу-чу-чу, чу-чу-чу,

Я на волю улечу.

Появляется кошка, и чижики снова летят в свою клетку. Кошка ловит чижигов.

### МЫШЕЛОВКА

Цель: дифференциация звуков с — ш в тексте.

Дети ходят по кругу, взявшись за руки, и говорят:

Ах, как мыши надоели,

Развелось их просто страсть,

Все погрызли и поели,

Всюду лезут, вот напасть,

Берегитесь же, плутовки,

Доберемся мы до вас,

Вот построим мышеловку

И поймаем всех сейчас.

Когда слова кончаются, круг останавливается и дети поднимают руки. Мыши начинают пробегать через мышеловку (через круг). Когда педагог скажет: «Хлоп», дети опускают руки и мышеловка захлопывается. Кто не успел убежать из круга, считается пойманным и выходит из игры.

### КОРШУН

Цель: дифференциация свистящих и шипящих звуков.

Один из играющих — коршун, он, наклонившись к земле, роет ямочку. К коршуну подходит наседка с цыплятами, которые держат друг друга за талию или платье.

Наседка. Коршун, коршун, что ты делаешь?

Коршун. Ямочку копаю.

Наседка. Что в ней ищешь?

Коршун. Камешек.

Наседка. Зачем тебе камешек?

Коршун. Чтобы носик точить.

Наседка. Зачем тебе носик точить?

Коршун. Чтобы твоих детушек клевать.

После этих слов коршун бросается на цыплят. Они убегают в курятник (место, отгороженное чертой или стульями), коршун пытается их поймать.

### БУДИЛЬНИК

Цель: автоматизация звука р.

Все дети ложатся спать (сажаются на стульчики). Один ребенок — будильник. Педагог говорит, в котором часу надо детей разбудить, и начинает медленно считать. Когда он произносит назначенное для подъема время, будильник начинает трещать р-р-ррр... Все дети встают.



### ВОРОНЫ

Цель: автоматизация звука р в звукоподражаниях и фразах.

Педагог делит детей на три группы: первая группа изображает елочку, дети становятся по кругу, и опустив руки, говорят: «Как под елочкой зеленой скачут, каркают вороны»; вторая — вороны, которые прыгают в круг и каркают: кар-кар-кар... Первая группа детей говорит: «Из-за корочки подрались, во все горло разорались». Вторая группа (в кругу): кар-кар-кар... Первая группа: «Вот собаки прибегают, и вороны улетают». В круг вбегает третья группа детей, изображающая собак, и с рычанием р-р-р... гонится за воронами, которые улетают в свое гнездо (заранее отведенное место). Пойманные становятся собаками. Игра повторяется до тех пор, пока не останутся две-три самые ловкие вороны. Потом дети меняются ролями и продолжают игру.



### ВОЛШЕБНОЕ ЗЕРКАЛО

Цель: автоматизация звука р в стихотворении. Дети стоят в кругу или сидят на стульчиках. Водящий подходит к одному из ребят и говорит:

Ну-ка, зеркальце, смотри!

Все нам верно повтори!

Встану я перед тобой,

Повторяй-ка все за мной!

Водящий произносит любую фразу, сопровождая ее какими-либо движениями. Тот, к кому он обратился, должен точно повторить и фразу, и движение. Если ребенок допустил ошибку, он выбывает из игры. Новым водящим становится тот, кто все выполнит без ошибок. Педагог следит за правильностью дыхательных пауз и фразовой речи детей.

### ЗНАЕШЬ ЛИ ТЫ ЭТИ СЛОВА?

Цель: автоматизация звуков р, р' в слогах и словах.

Педагог произносит фразу, не договаривая в словах слоги. Кто из ребят первый правильно произнесет недостающий слог, тот получит кружок из картона.

Набравший большее количество кружков выигрывает. Примерный перечень предложений: У нас ледяная го(ра); Кто мычит? Ко(рова); Вокруг парка за(бор); Под землей у нас ме(тро); В воротах стоит вра(тарь); Утром дети делают за(рядку); У крота в земле но(ра); С цыплятами ходят ку(ры); Чтоб писать, нужна тет(радь); Ребята разожгли в лесу кос(тер); На улицах светят фона(ри); Мы любим сладкое ва(ренье) и т.д.

### БАРАШЕК

Цель: автоматизация звукам в тексте, развитие слухового внимания.

На стуле спиной к детям сидит водящий, остальные по очереди подходят к нему и произносят стишки. Кто по голосу будет узнан, тот заменит барашка.

Барашек, барашек,

Покажи рога,

Дам тебе я сахару.

Кусочек пирога!

Кто я?

## Словарь

### ЧТО ВЫ ВИДИТЕ ВОКРУГ

Цель: дать названия разным предметам.

Зададим детям вопрос: «Как мы отличаем один предмет от другого?» (В ответ дети наверняка назовут различные признаки предметов.)

Сформулируем вывод: «Каждый предмет имеет свое название, каждое слово что-то обозначает. А что обозначает слово мяч? Что обозначает слово ручка? А бывают ли такие слова, которые ничего не обозначают, не имеют смысла?»

Приводим в пример звукосочетания рум, ыл, ра.

Читаем стихотворение И. Токмаковой «Плим».

Ложка - это ложка,

Ложкой суп едят.

Кошка - это кошка,

У кошки семь котят.

Тряпка - это тряпка.

Тряпкой вытру стол.

Шапка - это шапка.

Оделся и пошел.

А я придумал слово,

Смешное слово - плим.

Я повторяю снова -

Плим, плим, плим.

И ничего не значит

Плим, плим, плим.

Спросим:

- Когда вы хотите рассказать о предмете, какой он, какие слова вы называете? (Какой мяч? Какая погода? Какое небо?)

— Еще есть слова, которые называют, что можно делать с предметом. Что, например, можно делать с мячом? Что можно делать в детском саду?

### БАБУШКА МАЛАНЬЯ

(Русская народная игра)

Цель: выполнять движения на слова песни

Все образуют хоровод, ведущий встает в середину, играющие поют:

У Маланьи у старушки

Жили в маленькой избушке

Семь сыновей,

Все без бровей,

С такими ушами,

С такими глазами,

С такой головой,

С такой бородой.

Пение сопровождается выразительными движениями: играющие показывают, какие были уши (разводят руки в стороны), какие глаза (приставляют к лицу большой и указательный пальцы, согнутые в колечко), какая голова (смыкают руки над головой, образуя полукруг), какая борода (движения рук от подбородка вниз с наклоном туловища).

Ничего не ели,

На нее глядели,

Делали вот так.

Дети присаживаются на корточки, руки согнуты и подпирают подбородок. Ведущий в кругу показывает какое-нибудь движение, а все ему подражают. Затем в центр круга становится кто-нибудь другой, и игра повторяется.

### ПОТЕРЯЛИСЬ

Цель: соотносить название животного с названием детеныша.

Материал: игрушечный домик, животные (игрушки): утка и утенок, курица и цыпленок, коза и козленок, корова и теленок, лошадь и жеребенок.

Расставим по комнате взрослых животных. На ковре в домике находятся их детеныши. Предложим детям узнать, кто живет в домике.

— Давайте посмотрим. Кря-кря-кря — кто это? Утка? Достаем игрушку из домика. Утка большая или маленькая? Маленькая? Это, ребята, утенок. Маленький утенок. А утка — его мама. Помогите утенку найти его маму-утку. Вася, возьми утенка. Поищи утку.

### ДРУЖНЫЕ РЕБЯТА

Цель: соотносить названия взрослых животных с названиями их детенышей, активизировать в речи названия детенышей животных.

Материал: белка и лиса.

Объясним детям содержание игры:

— Сейчас мы поиграем в игру «Дружные ребята». Встаньте в пары. Теперьстройтесь в две колонны. Первая колонна — бельчата, вторая — лисята. Вот ваши домики (ставим в разных концах комнаты стулья, на которые сажаем белку и лису). Если услышите танцевальную музыку, танцуйте и бегите — резвитесь на лужайке. При команде «Опасно!» бегите домой к своим мамам. Выигрывает тот, кто скорее соберется.

Игра повторяется 3—4 раза.

### ОГОРОДНИКИ

(Русская народная игра)

Цель: закреплять представления об огородных растениях, активизировать в речи названия овощей, развивать речевой слух.

Каждый из играющих называет себя каким-нибудь овощем: репой, редькой, луком, морковью, редисом и т. д. и становится в круг. Один из участников игры — огородник — выходит на середину круга и стучит палкой о землю. Его спрашивают:

— Кто там?

— Огородник!

— Зачем пришел?

— За репой!

После этого ответа все ведут хоровод, приплясывают и поют:

Сверху репа зелена,

Посередине толста,

К концу востра,

Прячет хвост под себя.

го к ней ни подойдет,

Всех за вихор возьмет.

(Во время пения огородник стоит с закрытыми глазами.) Тот, на кого укажет (глазами или жестом) ведущий, подает голос, стараясь его изменить: «Я репа, ау!»

Огородник должен отгадать, кто из ребят назвал себя репой. Если он угадает верно, репа должна убежать, а огородник старается поймать ее.

### КАФЕТЕРИЙ

Цель: знакомиться с неизменяемыми словами.

Материал: поднос с кубиками.

Скажем детям:

— У нас открылся кафетерий. Вы можете отдохнуть там и выпить чаю, сока, кофе или какао. Я хотела бы чашечку какао. А вам — кофе? Кофе должен быть с молоком или черный? А вам налить чаю? Какой чай вы предпочитаете — с молоком или с лимоном?

Обходим детей, протягивая им поднос с кубиками. Дети говорят, чего они хотели бы выпить, пробуют напитки. В заключение говорим:

— Ребята, а вы обратили внимание, что слова кофе и какао не изменяются? Мы говорим: выпить сока, чаю (подчеркнуто произносим окончания), но — кофе, какао.

### КТО ЧТО УМЕЕТ ДЕЛАТЬ

Цель: подбирать глаголы, обозначающие характерные действия животных.

Детям называют или показывают животное, а они называют действия, характерные для этого животного. Например: белочка — скачет, прыгает, грызет; кошка — мяукает, мурлычет, царапается, пьет молоко, ловит мышей, играет клубком; собака — лает, сторожит дом, грызет кости, рычит, виляет хвостом, бегают; зайчик — прыгает, бегают, прячется, грызет морковку.

### ЧТО УМЕЮТ ДЕЛАТЬ ЗВЕРИ?

Цель: составлять разнообразные словосочетания.

Дети превращаются в зверей. Каждый должен рассказать, что он умеет делать, чем питается, как двигается. Рассказавший правильно, получает картинку с изображением данного зверя.

Примерные варианты рассказов.

«Я рыжая белка. Прыгаю с ветки на ветку. На зиму делаю запасы: орехи собираю, грибы сушу».

«Я медведь. Вперевалочку хожу, мед ищу, улья ворошу».

«Я рыба. Плаваю».

«Я кошка, бегаю и прыгаю. Люблю молоко и рыбу».

«Я заяц. Быстро скачу, люблю грызть морковку».

«Я собака. Дом сторожу, на охоту хожу, на коврик сплю».

### КТО БОЛЬШЕ ДЕЙСТВИЙ НАЗОВЕТ

Цель: подбирать глаголы, обозначающие действия.

Детям задают вопросы, требующие использования при ответе глаголов. Например: что можно делать с цветами? — рвать, нюхать, смотреть, поливать, дарить, сажать; что делает дворник? — подметает, убирает, поливает цветы, чистит дорожки от снега, посыпает их песком; что можно делать с мячом? — играть, бросать, ловить. За каждый правильный ответ выдается цветная ленточка. В конце игры подводят итог: побеждает тот, кто наберет ленточки всех расцветок.

### ЗАКОНЧИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

Цель: подбирать глаголы, обозначающие окончания действий.

Взрослый начинает предложение, а ребенок заканчивает: Оля проснулась и ... (стала умываться). Коля оделся и ... (побежал гулять). Он замерз и ... (пошел домой). Зайчик испугался и ... (убежал, спрятался). Ира обиделась и ... (заплакала).

Взрослый интонацией показывает незавершенность предложения.

### ГДЕ ЧТО МОЖНО ДЕЛАТЬ

Цел: использовать в речи глаголы.

Детям задают вопросы. Они отвечают, подбирая глагольный семантический ряд. Например: что можно делать в лесу? — гулять, собирать грибы, ягоды, охотиться, слушать птиц, отдыхать; что можно делать на реке? — купаться, нырять, загорать, кататься на лодке, ловить рыбу; что делают в больнице? — лечат, дают таблетки, ставят горчичники, делают уколы; что делают в магазине? — покупают, продают, взвешивают, упаковывают.

Игра проводится в форме соревнования.

### КТО БОЛЬШЕ СКАЖЕТ О ПРОФЕССИИ

Цель: соотносить действия людей с их профессией, образовывать соответствующие глаголы (строитель — строит, учитель — учит и т. д.).

Взрослый уточняет понимание детьми слов «профессия», «действие». Обращается к детям:

— Дети, я работаю в детском саду воспитателем. Это моя профессия. Я рассказываю вам, как себя вести, играю с вами, рисую, читаю, пою, гуляю, укладываю вас спать... А как вы думаете, какая профессия у Ирины Владимировны, которая нам готовит обед? Правильно, она повар. А какие вы еще знаете профессии? Каждый взрослый человек имеет свою профессию. Он работает и выполняет какие-то действия. Что же, например, делает повар?

— Повар варит, печет, жарит, чистит овощи и др.

— А что делает врач?

— Врач осматривает больных, выслушивает, лечит, дает лекарство, делает уколы, операции.

— А что делает портной?

— Портной кроит, намечивает, порет, гладит, примеряет, шьет.

Взрослый называет еще профессии строителя, учителя, сторожа, пастуха, сапожника, а дети называют действия, характерные для этих профессий.

(Игра проводится в конце года при соответствующей готовности детей.)

### ГДЕ МЫ БЫЛИ, МЫ НЕ СКАЖЕМ

Цель: активизировать глагольную лексику, соотносить слово с действием, которое оно обозначает.

Водящий отходит в сторону, а дети договариваются, какую деятельность они будут изображать. На вопросы водящего «Где вы были? Что вы делали?» дети отвечают: «Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем» и показывают различные движения (стирка белья, рисование и др.). Водящий должен по движениям правильно назвать действие, употребляя форму глагола второго лица множественного числа. Например: «Вы пилите дрова». При правильном ответе дети убегают, а водящий их догоняет. Пойманный становится водящим.

(Эта игра доступна не всем детям младшего дошкольного возраста. Она более популярна у старших дошкольников.)

### ТАНЯ ВЕСЕЛАЯ И ГРУСТНАЯ

Цель: подбирать антонимы к прилагательным и глаголам.

Детям рассказывают примерно следующее:

— Пришла Таня с прогулки грустная — котенок убежал. Села она и ... (заплакала, грустила). А если Таня грустит, то какая она? (Грустная, печальная, расстроенная.) Если Таня грустная — она грустит. А если она расстроенная? (Расстраивается.) Печальная? (Печалится.) Раздается стук в дверь.

— Это котенок... что сделал? (Вернулся.) Сначала он ... (убежал), а потом ... (вернулся).

— Посмотрите на Таню. Она сразу ... (повеселела, развеселилась, обрадовалась). Если она повеселела, то какая стала? (Веселая.) Если Таня обрадовалась, то какая стала? (Радостная.)

— Придумайте рассказ про Таню, как она сначала была грустной, а потом веселой. Только не говорите про котенка, а сочините новую историю про Таню.

### ЗАКОНЧИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

Цель: дополнять предложение словом с противоположным значением.

Взрослый начинает фразу, ребенок заканчивает, например:

сахар сладкий, а перец ... (горький);

летом листья зеленые, а осенью ... (желтые);

дорога широкая, а тропинка ... (узкая); ручей мелкий, а река ... (глубокая);

пластилин мягкий, а камень ... (твердый); девочка говорит громко, а мальчик ... (тихо); мама несет тяжелую сумку, а сын ... (легкую).

Вариант игры

Цель: заканчивать предложение, подбирать антонимы.

Взрослый начинает фразу, ребенок заканчивает, например:

деревья в лесу высокие и ... (низкие);

кашу варят густую и ... (жидкую);

звери бывают смелые и ... (трусливые);

лекарства делают горькие и ... (сладкие);

морковь можно есть сырой и ... (вареной);

яблоки бывают мелкие и ... (крупные).

### КТО ВНИМАТЕЛЬНЫЙ?

Цель: выделять на слух слова, противоположные по смыслу (антонимы).

Взрослый спрашивает, какие пословицы знают дети.

Предлагает послушать пословицы, которые он знает, и найти в них слова с противоположным значением («Сейчас мы посмотрим, кто из вас внимательный и быстро найдет противоположные по смыслу слова»).

Примерный набор пословиц:

Готовь сани летом, а телегу зимой. Труд кормит, а лень портит. Глазами плачет, а сердцем смеется. Слушай больше, говори меньше. Умел начать, умей закончить. Родная сторона—мать, а чужая — мачеха. Незнайка лежит, а знайка далеко бежит. Хлеб — батюшка, вода — матушка.

### НАЙДИ НУЖНОЕ СЛОВО

Цель: подбирать слова, близкие и противоположные по смыслу.

Детям говорят:

— Вы знаете много слов, описывающих какой предмет, и знаете слова, которые обозначают, что можно делать с предметом. Предметы отличаются друг от друга по величине, форме, цвету. И еще предметы имеют название, имя. Каждое слово что-то обозначает, имеет смысл.

— А знаете ли вы, что обозначают все-все слова на свете?

— Что означает слово кукла? слово свежий?

— А знаете ли вы, что обозначает слово бризантный? слово витийствовать?

— Да, есть слова, которые вы узнаете и поймете позже, когда станете старше.

— Есть слова, похожие по смыслу, слова-друзья.

— Как вы думаете, похожи по смыслу слова большой — огромный — громадный? Придумайте предложения с этими словами.

- Еще есть слова, противоположные по смыслу. Например, большой — маленький, идти — стоять.

### НАЙДИ ПРОТИВОПОЛОЖНОЕ ПО СМЫСЛУ СЛОВО

Цель: подбирать противоположные по смыслу слова.

Взрослый называет словосочетания, делая паузы. Ребенок должен сказать слово, которое пропустил взрослый. Например:

### НАЙДИ ДРУГОЕ СЛОВО

Цель: точно обозначать ситуацию; подбирать синонимы и антонимы.

Взрослый рассказывает:

— Папа стал делать детям качели. Миша принес ему веревку. Папа сказал: «Нет, эта веревка не годится, она оборвется». Папа взял другую веревку: «А вот эта ни за что не оборвется». Какую веревку взял папа? Как можно про нее сказать?

— Послушайте два предложения: Вова рос крепким мальчиком; Он почувствовал под ногами крепкий лед.

— Что означает слово крепкий? Как можно сказать эти предложения по-другому?

— Придумайте сами предложение со словом крепкий. Аналогичные задания даются на следующие предложения:

Мальчик дрожит от холода; Зайчишка дрожит от страха.

Дети встают в круг. Взрослый кидает ребенку мяч и называет слово. Ребенок должен вернуть ему мяч, сказав слово, противоположное по смыслу. Сначала называются прилагательные, затем — глаголы.

Слова: длинный, глубокий, мягкий, легкий, свежий, тонкий, густой, сильный, говорить, смешить, разрешить, падать, смеяться, зажечь, помогать.

### ЧТО ЭТО ЗНАЧИТ?

Цель: сочетать слова по смыслу, углублять представления о прямом и переносном значении слов.

Взрослый произносит словосочетания. Дети определяют, можно ли так сказать, и объясняют смысл этих выражений:

свежий ветер — прохладный;

свежая рыба — недавно выловленная, неиспортившаяся;

свежий хлеб — мягкий, только что испеченный;

свежая рубашка — чистая, выглаженная, выстиранная;

свежая газета — новая, только что купленная;

свежие краски — незасохшие, яркие;

свежая голова — отдохнувшая;

глухой (старик) — тот, кто ничего не слышит;

глухая ночь — тихая, безлюдная, темная;

глухой шум поезда — отдаленный, приглушенный, неслышный.

### О ЧЕМ ЕЩЕ ТАК ГОВОРЯТ?

Цель: уточнить значения многозначных слов.

Карлсон произносит словосочетание, в котором одно из двух слов многозначное. Дети должны подобрать к этому слову другие с учетом его многозначности.

Словесный материал:

Идет — дождь, снег, зима, мальчик, собака, время, дым, автобус.

Играет — девочка, мальчик, кошка, дудочка, солнце.

Горький (-ое, -ие) — лекарство, перец, лук, огурец, горе, слезы.

Острый — нож, перец, суп, ум.

### НАЙДИ РУЧКУ

Цель: составлять предложения со словом ручка, употребляя его в разных значениях.

Дети отвечают на вопросы, которые им задает взрослый, заканчивают начатые им предложения.

— Таня здоровается с детьми и начинает гладить утюгом. Чем берет Таня утюг? (Рукой, ручкой). А за что она держит утюг? (За ручку.)

— У меня рука большая, а у Тани? (Маленькая.) Как мы называем ласково руку ребенка? (Ручка.) Какие еще предметы называются словом ручка? (Которыми пишут.)

— А теперь говорите, что я буду делать (кладет ручку на стол, берет чашку, держит ее за ручку). (Дети называют: «Кладете, берете, держите».)

— Какие ручки вы видите в комнате? Какие ручки встречались вам дома, на улице, в транспорте? (Ручка у двери, у сумки, у сковородки, у холодильника, у шкафа, у вилки и т. п.)

— Заканчивайте предложения, которые я начну.

— Ручкой можно ... (писать). Ручку можно на стол ... (положить). За ручку можно чашку ... (держат, брать, взять). У кастрюли две ... (ручки).

— Для чего нужна ручка?

— Вспомните, что сказала Таня, когда пришла к вам (сказала «здравствуйте», поздоровалась). А теперь что она делает? (Прощается, машет ручкой, говорит «до свидания!».)

### НАЙДИ НОЖКУ

Цель: составлять предложения с многозначным словом ножка, осмыслить разные значения этого слова.

Кукла Таня говорит детям, что она знает еще одно слово, которым называют разные предметы. Это слово ножка.

— А теперь скажите, что мы называем словом ножка (ножка у стула, стола, дивана, шкафа; ножка у куклы, у гриба).

— Скажи про ножку так, чтобы мы поняли, про что ты говоришь. (У стула сломалась ножка. У стола ножки крепкие. У гриба ножки бывают толстые и тонкие.)

— Кто больше назовет предметов, у которых есть ножки?

### ЧТО МЫ ЗНАЕМ ПРО СЛОВО ИГЛА

Цель: Познакомиться с разными значениями слова игла.

Кукла Таня загадывает детям загадки: «Под соснами, под елками ползет клубок с иголками» (еж); «Ничего сама не шьет, а в иголках круглый год» (ель).

— Про какие иголки первая загадка?

— Про какие иголки вторая загадка?

— Какие иголки вы еще знаете? (Иголка швейная, иглолка у сосны и т. п.)

Детям показывают картинки, на которых нарисованы разные иголки, спрашивают, какая это иголка, для чего она нужна, что ею можно делать.

— Придумайте короткий рассказ про иголку, какая она, что с нею можно делать, а мы угадаем, про какую иголку вы рассказываете.

### ПОСЛУШАЙ МОЕ СЛОВО И НАРИСУЙ

Цель: рисовать по названному слову.

Взрослый говорит детям примерно следующее: «Сейчас я скажу какое-нибудь слово, а вы подумайте, что это такое, мысленно представьте себе. И о чем подумаете, то и нарисуйте. Слушайте внимательно». (Дети могут положить голову на стол, закрыть глаза.) После незначительной паузы взрослый называет слово. Например, слово иголка (ручка, молния, нос) и дети рисуют. После того как задание будет выполнено, нужно уточнить, что нарисовал ребенок и почему («Какие еще бывают ручки? У каких растений есть иголки? Что можно делать швейной иголкой?» И т. п.).

### Словообразование

#### МОЛЧОК

(Русская народная игра)

Цель: образовывать глаголы от имен существительных.

Материал: барабан, дудочка, звонок, труба, машина с сигналом, свисток.

Дети хором говорят знакомый им текст:

Раз, два, три, четыре, пять.

Начинаем мы играть:

Чик-чок, рот на крючок

И молчок!

Сказав слово «молчок», дети замолкают и стараются не улыбаться. Выполнить эту задачу многим не очень легко. Кто нарушит правила игры, отдает водящему (взрослому) какой-нибудь фант. Когда фантов наберется примерно пять, их разыгрывают. Для этого взрослый подбирает барабан, дудочку, колокольчик, трубу, машину с сигналом, свисток. Он садится спиной к детям. Ребенок из победителей берет чей-либо фант, показывает всем, подходит к водящему сзади и спрашивает: «Что этому фанту сделать?» Водящий отвечает, например: барабанишь на барабане (дудеть в дудочку, трубить на трубе, сигналить сигналом, свистеть в свисток, звонить в звонок).

Кто выполнит поручение, получает свой фант обратно.

#### ДВА БРАТА

Цель: осваивать способы образования видовых пар глаголов.

Материал: два медвежонка.

Расскажем детям следующую историю:

— Жили-были в лесу два брата — два маленьких медвежонка. Звали их Шустрик и Мямлик (показываем игрушки). Шустрик был веселый, послушный и всегда успевал все сделать вовремя. Мямлик был очень медлительный. У него не хватало времени даже на любимые игры, поэтому он всегда грустил, а вот родители считали его непослушным.

— Как-то рано утром Шустрик проснулся и быстро встал, а Мямлик еще только ... встает (здесь и далее после многоточия приводятся слова, которые называют дети). Шустрик оделся, а Мямлик... одевается (заправил постель — заправляет, умылся — умывается, почистил зубы — чистит, позавтракал — завтракает, пришел в школу — идет в школу, пообедал — обедает, сделал уроки — делает уроки, собрался на прогулку — собирается, лег спать — ложится и т. д.).

— Дети, подскажите Мямлику, как сделаться веселым.

Примечание. В этой игре можно использовать самые разные сюжеты: «На прогулке», «В лесу», «На реке», «На утренней гимнастике» и др.



### ПОДБЕРИ ДРУГИЕ СЛОВА

Цель: образовывать слова от слова снег.

Кукла Таня загадывает загадки про снег: «Скатерть бела весь мир одела».

Все белым-бело сегодня, И светло, хоть солнца нет. С неба сыплется холодный, Белый-белый мягкий ... (снег).

— Какие еще слова вы знаете, чтобы в них слышалось снег, снеж? (Снегурочка, снеговик, снегопад, снежинка, снежный и др.)

### МИШКА-МУЗЫКАНТ

Цель: соотносить наименования музыкальных инструментов с названиями музыкальных специальностей.

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

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? Пиа...нист. На чем я играл? (На пианино.)

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

— 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.

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

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.

### ЧЬЕ, ЧЬЕ? МОЕ!

Цель: образовывать притяжательные прилагательные, согласовывать существительное и прилагательное в роде.

Материал: мешок, сорока (игрушка или картинка), детские вещи (одежда, игрушки).

Взрослый складывает в мешок детские вещи и игрушки. Мешок вносит в комнату вместе с сорокой. Объясняет:

— Это сорока-воровка. Она насобирала разных вещей у нас в комнате, все схватила, что плохо лежит. Смеется над вами: «Чье, чье все? Мое!» Давайте-ка рассмотрим, что чье. Это что? (Туфли.) Чьи туфли? И т. д.

Вещи по одной достают из мешка, называют, определяют хозяина (чей? чья? чье?). Хозяин получает свою вещь и убирает ее на место.

### НАЗОВИ ЛАСКОВО

Цель: подбирать слова в уменьшительно-ласкательной форме, обозначающие людей, животных, предметы, игрушки.

Взрослый говорит детям примерно следующее: «Есть много разных слов. Вас даже зовут по-разному: Лена, Саша, Алеша, Оля... Можно еще называть ласково: Лена, Леночка, Ленуля, Аленушка, Ленуся. Все это близкие слова, только ласковые. Давайте поиграем в игру «Назови ласково». Я буду называть животное или человека, а вы говорите ласковые слова».

Заяц — зайчонок, зайчишка, заяка, заяшка.

Бабушка — бабулечка, бабуля, бабуленька.

Мама — мамочка, маменька, мамуля, матушка.

Лиса — лисичка, лисонька.

Дочь — дочка, доченька, дочурка.

### КУЗОВОК

(Русская народная игра)

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

Материал: корзинка, расписной платок.

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 залого: корзинку накрывают платком, а кто-нибудь из детей вынимает залого по одному, предварительно спрашивая: «Чей залог вынется, что тому делать?» Дети по очереди назначают каждому залого 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.

### ОТПРАВЛЯЕМСЯ В ОТПУСК

Цель: учиться понимать оттенки значений слов, овладевать представлениями об изменении значений слова с изменением приставки, суффикса.

На фланелеграфе изображение машины. Взрослый говорит:

Давайте поможем Петрушке съездить в отпуск. Вот Петрушка сидит в машине и едет в отпуск. Он решил в деревню ... (поехать). Ехал, ехал и к яме ... (подъехал). Петрушка не растерялся и яму ... (объехал), потом через мост ... (переехал) и по ровной дороге быстро ... (поехал, помчался). Через день он в деревню ... (приехал). А Карлсон хочет лететь на самолете. Карлсон решил ... (лететь) на море. Но по пути хотел к Петрушке ... (залететь), отдохнуть, позагорать и потом снопа ... (лететь). Он должен горы ... (перелететь, облететь) и в Сочи ... (прилететь, приземлиться) в тот же день. Хорошо отдыхать летом!»

## Грамматика

### ЧЕГО НЕ СТАЛО?

Цель: упражняться в образовании форм родительного падежа множественного числа существительных.

Материал: пары предметов: матрешки, пирамидки (большая и маленькая), ленточки (разного цвета и разного размера—длинная и короткая), лошадки, утята, Буратино, мешок.

### ЧЕГО НЕ СТАЛО?

Цель: образовывать формы родительного падежа множественного числа существительных.

Материал: кукла Петрушка, открытки (картинки) с изображениями фруктов и овощей (яблоко, груша, вишня, черешня, слива, банан, апельсин, лимон, помидор, огурец).

К детям в гости приходит Петрушка. Здравается. Предлагает рассмотреть открытки, которые он принес. Взрослый по одной показывает открытки, дети называют то, что нарисовано. Названные открытки размещают на стенде так, чтобы по одну сторону оказались существительные с нулевым окончанием.

Петрушка предлагает поиграть в игру «Чего не стало». На стенде оставляют пять картинок, например, яблоки, груши (слева) и бананы, апельсины, лимоны (справа).

### ЧЕГО НЕ ХВАТАЕТ МИШЕ, ЧТОБЫ ПОЙТИ НА ПРОГУЛКУ

Цель: образовывать существительные в родительном падеже множественного числа.

Материал: картинки с изображениями зимней одежды: валенок, варежек, носков, шарфа, пальто, шубы, шапки и др.

Обратимся к детям примерно с такими словами: — Я вам расскажу историю про двух мальчиков. Мальчиков звали Толя и Миша. Толя аккуратный. У него вся зимняя одежда аккуратно сложена в шкафчике. Какая зимняя одежда лежит у Толи в шкафчике?

Дети называют предметы одежды. По ходу называния выставляем на стенде соответствующие картинки. Если дети что-то не назовут, показываем картинку-подсказку.

— Толя быстро собрался на прогулку. Надел носки, рейтузы, валенки... (Снова перечисляем предметы одежды; по мере называния убираем со стенда картинки.) А Миша никак не может собраться. Он был неаккуратный и всегда разбрасывал одежду. Миша нашел только шарф и шапку. Чего еще не хватает Мише, чтобы пойти на прогулку?

Дети называют предметы по памяти, а взрослый выставляет на стенде соответствующие картинки. Если ребенок ошибается, тактично поправляет его.

### ПОДБИРАЕМ РИФМЫ

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

Материал: предметные картинки: ботинки, чулки, носки, тапочки, две сороки, два щенка, две синички.

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).

### ПИФ СЧИТАЕТ

Цель: образовывать формы родительного падежа множественного числа существительных.

Материал: собака Пиф из театра бибабо.

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

Пес. Я Пиф. Я умею считать. Вот спросите у меня: «Пиф, а 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.

### ГДЕ Я БЫЛ?

Цель: образовывать формы винительного падежа множественного числа одушевленных существительных.

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.

### КАК ТЕБЯ ЗОВУТ?

Участники игры садятся кружком на стулья (на траву). Водящий дает каждому какое-нибудь смешное прозвище (или дети выбирают прозвища сами): Пузырек, Метла, Расческа, Авторучка, Самолет и др. После этого водящий задает вопросы. Отвечая на них, надо повторять только «свое» слово (пузырек, метла и пр.). Отвечать надо быстро, не задумываясь. Ни в коем случае нельзя смеяться. Другие пусть смеются, но тот, с кем говорит водящий, должен отвечать серьезно. Нельзя даже улыбаться.

Например, водящий подходит к тому, кого он назвал Метлой, и строго предупреждает:

Кто ошибется, Тот попадется! Кто засмеется, Тому плохо придется! —

Затем он спрашивает:

— Кто ты?

— Метла.

Водящий показывает на волосы:

играющего и задает новый вопрос — А это у тебя что?

— Метла.

Водящий показывает на руки:— А это у тебя что?

— Метлы.

Водящий показывает на ноги:

— А это?

— Метлы.

— А что ты ел сегодня утром?

— Метлу.

— А на чем ты ездил по городу?

— На метле...

Так продолжается до тех пор, пока водящий может придумывать вопросы. Если тот, кого спрашивает водящий, ошибается или, не выдержав, начинает смеяться, он должен уплатить фант и выйти из игры. Водящий переходит к другому игроку. Желательно, чтобы вопросы не повторялись. После того как водящий поговорит со всеми, он начинает разыгрывать фанты, предлагая их владельцам шуточные задания.

### ХОЛОДНО-ТЕПЛО

(Народная игра)

Цель: образовывать степени сравнения наречий.

Один из играющих назначается (выбирается с помощью считалки) водящим. Он выходит за дверь. Остальные прячут где-то в комнате на видном месте какую-нибудь игрушку (водящий не знает, какую). Затем зовут водящего. Он начинает искать игрушку, а все участники игры комментируют поиски: если он приближается к игрушке, говорят «тепло», «теплее», «совсем тепло», «горячо»; если удаляется от игрушки, говорят «прохладно», «холодно», «еще холоднее», «совсем холодно».

### МИШКА, ЛЯГ

Цель: упражняться в образовании форм повелительного наклонения глаголов лежать, петь.

Материал: плюшевый медвежонок (озвученная игрушка).

В гости к детям приходит медвежонок. Рассказываем, что он умеет выполнять поручения. Медвежонок можно попросить: «Мишка, ляг на бочок... ляг на спинку... ляг на животик». Еще он умеет петь, только надо попросить: «Мишка, спой!» (Рассказ сопровождается действиями с игрушкой.)

### ПОРУЧЕНИЯ

Цель: упражняться в образовании форм повелительного наклонения глаголов скакать, ехать.

Материал: грузовик, мышка, мишка.

Вносим в комнату грузовик и мышку с мишкой. Обращаемся к детям:

— Хотите, чтобы мышка и мишка покатались на грузовике? Если хотите, попросите их. Надо сказать: «Мишка, поезжай!» А еще можно попросить мышку и мишку поскакать: «Мышка, поскачи!» (Просьбы сопровождаются действиями с игрушками.)

— Олег, кого ты хочешь попросить, мышку или мишку? О чем ты попросишь?

Игра продолжается до тех пор, пока у детей не иссякнет к ней интерес.

### ЗАЙКА, СДЕЛАЙ!

Цель: образовывать формы повелительного наклонения глаголов (спой, танцуй, поскачи, положи, поезжай, нарисуй).

Материал: плюшевый заяц, автомашина, кисточка, лист бумаги, краски, вода, тряпочка для вытирания кистей.

К детям приезжает заяц на машине. Он что-то привез. Тут и краски, и кисточка, и вода. Зачем все это зайцу? Оказывается, что заяц необыкновенный: он умеет рисовать, петь, плясать, высоко скакать, любит ездить на машине. Взрослый предлагает детям поиграть с зайцем. Они будут отдавать команды, а заяц выполнять, если высказывание будет сформулировано правильно.

Если ребенок ошибается, заяц не двигается, ждет, когда он исправит ошибку сам или с помощью взрослого.

После игры заяц прощается с детьми и уезжает.

### ПРЯТКИ

Цель: правильно использовать в речи предлоги с пространственным значением (в, на, около, под, перед).

Материал: грузовик, мишка, мышка.

В гостях у детей снова мишка и мышка. Гости стали играть в прятки. Мишка водит, а мышка прячется. Предлагаем детям закрыть глаза. Говорим:

— Мышонок спрятался. Откройте глаза. Мишка ищет: «Где же мышонок? Он, наверное, под машиной?» Нет. Где же он, ребята? (В кабине.) Вон он куда забрался!

Закройте снова глаза, мышонок опять будет прятаться. (Сажаем мышонка на кабину.) Где же мышонок? Ребята, подскажите мишке!

### ПРЯТКИ

Цель: выполнять действия, основанные на понимании словесных инструкций, включающих предлоги и наречия с пространственным значением (в, на, за, под, около, между, рядом, слева от, справа).

Материал: очень мелкие игрушки: комар, муха, шмель, пчела, оса (делаются из целлофана или фольги; не обязательно разные, может быть какое-то одно насекомое).

Заранее заготовленные игрушки незаметно прячут в разных местах комнаты.

Детям говорят, что пришло письмо. В нем сообщается, что к ним в комнату прилетели и поселились непрошенные гости — следопыт, который вел за ними наблюдение, пишет, что кто-то спрятался в верхнем правом ящике письменного стола.

Спрашивают, кто пойдет на поиски. (Ребенок отыскивает спрятанное.) Кто-то спрятался в уголке игрушек за шкафом. Кто-то спрятался под кукольной кроватью. Кто-то спрятался на столе справа от среднего окна. При каждом очередном сообщении ребенок отыскивает непрошеного гостя.

### ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?

Цель: употреблять предлоги с пространственным значением (на, между, около).

Материал: лесенка, игрушки: мишка, кот, лягушка, заяц, лиса.

На ступеньках лесенки расставляют игрушки. Детям говорят: — Сейчас мы проведем игру на внимание. Запомните, кто где стоит. Закройте глаза. Что изменилось? Что стало с мишкой?

(Он стоял на верхней ступеньке слева, а сейчас стоит на средней ступеньке между котом и лягушкой.)

Таким образом, обыгрываются все возможные положения игрушек на лесенке. Игра повторяется 5—6 раз.

## Связная речь

### УГАДАЙ ИГРУШКУ

Цель: формировать умение находить предмет, ориентируясь на его основные признаки.

Предлагаем вниманию детей 3—4 игрушки. Дети называют их. Затем сообщаем, что сейчас будем рассказывать об игрушке, не называя ее. Дети должны прослушать описание и сказать, что это за игрушка.

Вначале следует указывать на 1—2 признака, постепенно их число увеличивают до трех-четырех.

### КТО ИНТЕРЕСНЕЕ ПРИДУМАЕТ

Цель: учить детей составлять предложения по заданному глаголу.

Оборудование. Флажки, значки.

Описание игры. Педагог произносит одно слово (глагол), например, «учится». Дети придумывают с этим словом предложения, например: «Мой брат учится», «Ваня учится отлично», «Катя учится в школе». У кого самое интересное предложение, тот получает фишку, значок. Выигрывает тот, у кого больше фишек, значков.

Примечание. За основу предложения можно взять не только глагол. Педагог может назвать любую часть речи (прилагательное, наречие и т.д.) в зависимости от цели занятия.

### ЧТО НАПУТАЛ БУРАТИНО?

Цель: находить ошибки в описании и исправлять их.

В гости к детям приходит Буратино со своим другом Утенком. Буратино хочет показать, как он научился рассказывать. Рассказывает об Утенке, допуская ошибки и неточности в описании, например: «У Утенка синий клюв и маленькие лапы. Он кричит: «Мяу!» Дети должны заметить все неточности и ошибки и исправить их.

### КТО СУМЕЕТ ПОХВАЛИТЬ

Цель: подбирать определения к существительным, согласовывать прилагательные с существительными в роде, числе, падеже.

Взрослый объясняет условия игры: «Буратино принес нам много разных картинок. Я вам буду их показывать, а вы — хвалить то, что нарисовано. Например, я покажу картинку, на которой нарисовано яблоко. Можно так похвалить яблоко: яблоко вкусное или: яблоко румяное. А хлеб как можно похвалить? (Хлеб мягкий.) Правильно, а тому, кто похвалит лучше всех, Буратино подарит картинку».

Лексический материал: собака, молоко, пальто, мама, дом, конфета, чай, лиса, заяц, мальчик и др.

Примерные ответы: собака умная, молоко вкусное, пальто красивое, мама добрая, дом высокий, конфета сладкая, чай горячий, лиса рыжая, заяц серенький, мальчик трудолюбивый и т. п.

### КАКАЯ, КАКОЙ, КАКОЕ?

Цель: подбирать определения к предмету, явлению.

Взрослый называет какой-нибудь предмет, а дети по очереди называют как можно больше признаков, которые могут быть присущи данному предмету.

Белка — пушистая, рыжая, шустрая, большая, маленькая, красивая.

Пальто — теплое, зимнее, новое, старое, длинное, короткое, красное.

Мама — добрая, ласковая, нежная, любимая, дорогая, веселая, грустная.

Мяч — резиновый, круглый, большой, синий.

Дом — деревянный, каменный, панельный, высокий, низкий, старый, заброшенный, пустой, новый, двухэтажный, многоэтажный.

### СКАЖИ КАКОЙ

Цель: называть не только предмет, но и его признаки и действия; обогащать речь прилагательными и глаголами.

Предлагаем детям ряд заданий:

1. По отдельным признакам узнать предметы; отгадать загадки («Круглое, сладкое, румяное — что это?»).

2. Дополнить словосочетание словами, отвечающими на вопрос, какой предмет по вкусу, цвету: сахар (какой?) ... сладкий, снег ..., лимон

### НА ВЫСТАВКЕ

Цель: давать описание картины, используя образные слова и выражения.

Взрослый размещает на мольберте или в групповой комнате детские рисунки (желательно тематически подобранные) и организует выставку. Назначает экскурсовода, который проводит экскурсию по выставке. Экскурсовод должен красиво описать картины, дать им названия. Если ребенок в чем-то затрудняется, дети ему помогают. Воспитатель регулирует частоту смены экскурсоводов. В конце игры выбирается лучший экскурсовод.



### ЗАГАДКА

Цель: выделять признаки предметов, придумывать загадки, используя образные слова и выражения.

У каждого игрока на столе картинка, перевернутая изображением вниз.

Задание: придумать загадку по картинке и загадать всем присутствующим. Выиграет тот, кто придумает самые интересные загадки, подберет сравнения, описания, «красивые» слова для своей загадки.

Вариант игры

Цель: развивать воображение, умение выразительно передавать содержание, характеры с помощью слова.

Взрослый выбирает одного-двух игроков, которые, используя кукол, шапочки или другие атрибуты, разыгрывают какой-либо эпизод, диалог из литературного произведения. Дети отгадывают, из какой сказки или рассказа этот отрывок. Кто отгадает первым и скажет, что предшествовало этому эпизоду и какие действия в произведении за ним последуют, получит право загадывать следующую загадку. Игра повторяется несколько раз.

### КТО ВНИМАТЕЛЬНЕЕ

Цель: выделять в художественном тексте образные выражения, специфические литературные обороты.

Игровое правило: выигрывает тот, кто больше заметит и назовет сказочных выражений, образных слов.

Взрослый говорит примерно следующее: «Разные народы живут на земле. И у каждого народа есть свои сказки. Народные сказки легко можно отличить от авторских литературных произведений, потому что в них особенные сказочные слова, песенки. Сейчас я расскажу сказку, которую вы уже знаете. Внимательно слушайте и постарайтесь заметить такие слова». После чтения сказки дети называют специфические сказочные выражения. Каждый правильный ответ отмечается фишкой.

### ЗАДУМАЙ СЛОВО

Цель: систематизировать представления о значении слов, выражать свои мысли в краткой форме, подбирать слова-названия качеств, предметов, действий.

Ребенок задумывает слово, которое все знают, но не называет его, а только рассказывает, что оно обозначает, т. е. какой предмет, что с ним можно делать или что он делает. Остальные участники игры отгадывают, что это за слово, например:

он пушистый, лакает молоко, мурлыкает (котенок);

он кукарекает (петух);

она металлическая, ею можно есть суп, кашу (ложка);

она оранжевая, длинная, вкусная (морковка);

оно белое, плывет по небу (облако).

### КАКОЕ ЧТО БЫВАЕТ?

Цель: классифицировать предметы по цвету, форме, качеству, материалу; сравнивать предметы, сопоставлять; подбирать как можно больше наименований, подходящих под заданное определение.

Детям предлагают рассказать Незнайке, что бывает: зеленым — огурец, крокодил, листья, цветы, ель, краска, военная машина, нитки;

широким — река, дорога, лента, бульвар, улица;

новым — шуба, валенки, платье, пальто, игрушки, дом, автомобиль, журнал, мебель;

маленьким — котенок, мышка, лисенок, брат, хомячок, мальчик;

вкусным — конфета, пирог, варенье, сок, чай, пирожное, торт;

пушистым — белка, кошка, пух, елка, волосы, кофта, шарф, лиса;

холодным — чай, снег, молоко, лед, погода, ветер, зима, комната, перчатки, солнце, мороженое, сосулька, компот;

высоким — дом, башня, человек, сапоги, потолок, температура;

круглым — стол, мяч, апельсин, яблоко, голова, лицо, глаза, солнце, помидор.

### ЧТО ДЛЯ ЧЕГО

Цель: использовать в речи глаголы в неопределенной форме, конструкции сложноподчиненного предложения.

Материал: картинки с изображениями предметов (реальные предметы), которыми пользуются при умывании, одевании и т. д. (мыло, зубная щетка, щетка для ногтей, полотенце, зубная паста, заколка, лента для волос, ножницы, ваза, поднос, кружки, ложки, тарелки, носки, ботинки и т. д.), кукла.

Детей знакомят с куклой. Рассматривают с ними картинки (предметы), называют. Далее кукла показывает картинки по одной, а дети, не называя их, говорят, для чего нужен тот или иной предмет (чтобы чистить зубы, чтобы мыть руки, чтобы причесываться и т. д.). В дальнейшем кто-то из детей (с завязанными или закрытыми глазами) отгадывает предмет по его функции и называет его.

### ФОТОГРАФИЯ ОЖИЛА

Цель: развивать воображение, умение использовать в описании точные по смыслу слова и образные выражения.

Предлагаем малышу живописную фотографию природы. Пусть малыш дотронется до нее своей волшебной палочкой и «оживит»: какие звуки там скрыты (шелест травы, плеск бегущего ручейка, голоса детей, гудок парохода и т. д.); запахи (запах зелени, цветов, воды, запах свежее испеченного хлеба, запах тины и т. д.); пусть малыш представит, что он прикасается к предметам, к животным, если они есть на фотографии, и расскажет нам, что он чувствует, прикасаясь к ним: прохладу (камня, воды и т. д.), тепло (песка, воды), шершавость (коры, кирпича) и т. д.

Не забудьте после игры выйти из фотографии и «закрыть» ее волшебной палочкой...

### ИГРАЕМ СО СКАЗКОЙ

Цель: развивать творческие способности (умение придумывать несколько вариантов окончания сказки, использовать разнообразные языковые средства).

Для этой игры можно использовать сказки Джанни Родари из цикла «Сказки, у которых 3 конца»: «Волшебный барабан», «Большая морковь», «Дудочник и автомобиль», «Хитрый Бура-тино».

Познакомив детей со сказкой, взрослый обращает их внимание на то, что сказка не окончена, но писатель придумал три разных финала, для того чтобы дети смогли поиграть с этой сказкой. Предлагает послушать три варианта концовки и выбрать тот, который больше понравится, или придумать свою концовку и нарисовать к ней рисунки. Можно предложить детям придумать веселую, печальную или поучительную концовку.

Завершить игру можно выставкой рисунков и детским рассказыванием.

### НАРИСУЕМ КАРТИНУ СЛОВАМИ

Цель: развивать воображение, умение использовать в описании точные по смыслу слова и образные выражения.

Взрослый обращается к детям: «Хотите стать необыкновенными художниками, которые рисуют не красками и карандашами, а словами? Тогда приготовьтесь рисовать. Я прочту вам нежное стихотворение о зиме, а вы закройте глаза и попробуйте представить, о чем я буду читать. Потом расскажите, какая картина у вас получилась. Но рассказывать надо так, чтобы все смогли мысленно увидеть вашу картину».

Затем дети могут нарисовать красками иллюстрацию к своим рассказам.

### ПРИДУМАЙ СКАЗКУ

Цель: самостоятельно подбирать выразительные средства для составления сказки или рассказа на заданную тему.

Сочинить сказку «Что снится деревьям зимой» можно предложить детям после того, как они рассмотрят картинку с зимним пейзажем, услышат стихотворение или рассказ о первом месяце зимы.

Сочиненные детьми сказки можно оформить в маленькие книжечки, в которых дети могут самостоятельно или с помощью родителей нарисовать иллюстрации.

### Я НАЧНУ, А ВЫ ПРОДОЛЖИТЕ

(По рассказу Н. Носова «На горке»)

Подбирать наиболее подходящие по смыслу образные слова и выражения.

Взрослый составляет незаконченные предложения. Ребенок должен закончить предложение, используя образные обороты речи.

Был ясный морозный день, снег на солнце ... (сверкал, искрился, переливался, блестел).

Миша сел на санки и помчался с горы ... (пулей, вихрем, стрелой, так что дух захватывало, молнией).

Санки перевернулись, и мальчик ... (шлепнулся, плюхнулся, полетел кубарем, полетел вверх тормашками, бухнулся в снег).

Коле очень захотелось, чтобы горка получилась. Он трудился ... (не покладая рук, без усталости, в поте лица).

### ОБЪЯСНИ, ПОКАЖИ

Цель: знакомиться с фразеологизмами.

Взрослый называет фразеологизмы (одна нога здесь, другая там; сгореть со стыда; ворон считать; морочить голову и др.).

Задаёт вопросы типа: что означает это выражение? Когда так говорят? В каком случае так можно сказать? Предлагает подобрать картинку, которая подходит к тому или иному выражению. (Картинки, отражающие переносное и буквальное значение фразеологизмов, подбираются заранее.)

### СКАЖИ ПО-ДРУГОМУ

Цель: осваивать переносное значение слов и словосочетаний, подбирать к ним близкие по смыслу слова.

Взрослый говорит устойчивое словосочетание. Выясняет, как ребенок понимает его смысл. Предлагает передать этот смысл другими словами. Например:

— Что значит «растет не по дням, а по часам»? Как сказать по-другому? Подберите слова, близкие по смыслу этому выражению. Подберите слова, противоположные по смыслу этому выражению.

Можно использовать такие фразеологизмы: как снег на голову; ахнуть не успел; летит как угорелый; зарубить на носу; надуть губы.

### ОШИБКА

Цель: знакомиться с образными выражениями, находить смысловые неточности, ошибки.

Детям говорят, что Незнайка, который теперь ходит в Школу веселых человечков, написал им в письме, что научился составлять предложения. Читают предложения, которые придумал Незнайка, задают вопросы:

— «Маша целыми днями не покладая рук лежала в постели». Почему вы смеетесь? Незнайка ошибся? Как же нужно было сказать?

— «Когда Оля увидела, какой подарок ей принесли, она от радости даже губы надула». Где ошибка? Как сказать правильно?

— «Ах, лев, вы такой смелый! У вас такая заячья душа!» Как нужно сказать?

— «Старичок с палочкой помчался по дорожке, а Саша побрел в песочницу». Все ли здесь правильно? Как нужно сказать?

### ПОЧЕМУ ТАК ГОВОРЯТ

Цель: знакомиться с фразеологизмами.

Взрослый обращается к детям:

— Давайте вдумаемся, почему так говорят. Например, о неожиданном говорят «как гром среди ясного неба». Если человек видит, что будет дождь, гроза, какую он ждет погоду? (Дождливую.) А когда ясное небо, то какую погоду ждут? (Ясную, солнечную.) Если же случается что-то неожиданное, чего совсем не ждут, то так и говорят: как гром среди ясного неба.

— Попробуйте объяснить, почему так говорят: дрожит как осиновый лист. Не кленовый, не березовый, а осиновый. Вспомните, когда так говорят.

— Когда вам будут встречаться интересные выражения, старайтесь задумываться не только о том, что они означают, но и почему так говорят.

### О ЧЕМ ГОВОРIT ПОСЛОВИЦА

После беседы о значении какой-нибудь пословицы взрослый предлагает детям придумать небольшой рассказ или сказку, в котором кто-то из героев мог бы сказать эту пословицу. Дети могут нарисовать иллюстрацию к пословице. Это упражнение рекомендуется использовать на занятиях по ознакомлению с художественной литературой, применяя принцип тематического отбора пословиц и поговорок. Детям могу! быть предложены такие пословицы: «У страха глаза велики»; «Трусливому зайке и пенек — волк»; «Не рой яму другому, сам в нее попадешь»; «Кто зря сердит, у того голова болит»; «Как аукнется, так и откликнется»; «Какие сани, такие и сами»; «Одна пчела много меда не наносит» и др.

### КТО БОЛЬШЕ ВСПОМНИТ ПОСЛОВИЦ

Взрослый предлагает ребенку подобрать пословицы к определенному литературному произведению, конкретному эпизоду из сказки, к сюжетной картинке, отражающей конфликтную ситуацию, и т. п.

Другой вариант такого упражнения заключается в том, что взрослый дает пословицу, разбирает ее вместе с детьми, а затем предлагает нарисовать рисунок, придумать на основе этой пословицы короткую историю.

# Игротека речевых игр

## Содержание

### Фонематический слух, слуховое внимание

- |                       |                               |
|-----------------------|-------------------------------|
| 1. Кто что услышит?   | 7. Лягушка                    |
| 2. Угадай, что делать | 8. Исправь ошибку Незнайки    |
| 3. Солнце и дождик    | 9. Красный - белый            |
| 4. Угадай, кто это    | 10. Кто больше слов придумает |
| 5. Чей голос          | 11. Телеграф                  |
| 6. Улиточка           | 12. Слова-перевертыши         |

### Звукопроизношение

- |                           |                             |
|---------------------------|-----------------------------|
| 1. Лиса                   | 11. Обгони                  |
| 2. Сова                   | 12. Чирик                   |
| 3. Цветы и пчелки         | 13. Мышеловка               |
| 4. Кто внимательный?      | 14. Коршун                  |
| 5. Испорченный телефон    | 15. Будильник               |
| 6. Тише, тише: Маша пишет | 16. Вороны                  |
| 7. Кот на крыше           | 17. Волшебное зеркало       |
| 8. Мухи в паутине         | 18. Знаешь ли ты эти слова? |
| 9. Пирожок                | 19. Барашек                 |
| 10. Колечко               |                             |

### Словарь

- |                                   |   |
|-----------------------------------|---|
| 1. Что вы видите вокруг           | 14. Таня веселая и грустная               |
| 2. Бабушка Маланья                | 15. Закончи предложение                   |
| 3. Потерялись                     | 16. Кто внимательный?                     |
| 4. Дружные ребята                 | 17. Найди нужное слово                    |
| 5. Огородники                     | 18. Найди противоположное по смыслу слово |
| 6. Кафетерий                      | 19. Найди другое слово                    |
| 7. Кто что умеет делать           | 20. Что это значит?                       |
| 8. Что умеют делать звери?        | 21. Найди ручку                           |
| 9. Кто больше действий назовет    | 22. Найди ножку                           |
| 10. Где что можно делать          | 23. Что мы знаем про слово «игла»         |
| 11. Закончи предложение           | 24. Послушай мое слово и нарисуй          |
| 12. Кто больше скажет о профессии | 25. О чем еще так говорят?                |
| 13. Где мы были, мы не скажем     |   |

### Словообразование

- |                        |                          |
|------------------------|--------------------------|
| 1. Молчок              | 6. Назови ласково        |
| 2. Два брата           | 7. Кузовок               |
| 3. Подбери другие лова | 8. Чье, чье? Мое!        |
| 4. Мишка-музыкант      | 9. Отправляемся в отпуск |
| 5. Киоск открыток      |                          |

## Грамматика

- |   |   |
|---|---|
| 1. Чего нет?  | 9. Мишка, ляг                               |
| 2. Чего не стало?                                   | 10. Поручения                               |
| 3. Чего не хватает Мише, чтобы пойти<br>на прогулку | 11. Зайка, сделай!                          |
| 4. Подбираем рифмы                                  | 12. Скажи, что делает и что будет<br>делать |
| 5. Пиф считает                                      | 13. Прятки                                  |
| 6. Где я был  | 14. Прятки-2                                |
| 7. Как тебя зовут?                                  | 15. Что изменилось?                         |
| 8. Холодно-тепло                                    |   |

## Связная речь

- |                             |                              |
|-----------------------------|------------------------------|
| 1. Угадай игрушку           | 13. Играем со сказкой        |
| 2. Кто интереснее придумает | 14. Нарисуем картину словами |
| 3. Что напугал Буратино?    | 15. Придумай сказку          |
| 4. Кто сумеет похвалить     | 16. Фотография ожила         |
| 5. Какая, какой, какое?     | 17. Я начну, а вы продолжите |
| 6. Скажи какой              | 18. Объясни, покажи          |
| 7. На выставке              | 19. Скажи по-другому         |
| 8. Загадка                  | 20. Ошибка                   |
| 9. Кто внимательнее         | 21. Почему так говорят       |
| 10. Задумай слово           | 22. О чем говорит пословица  |
| 11. Какое то бывает?        | 23. Кто больше вспомнит      |
| 12. Что для чего?           |                              |

## Список литературы

1. Ломбина Т.Н. Рюкзачок с загадками: хорошая книга по развитию речи. - Ростов н/Д, 2006. - 248с.
2. Селиверстов В.И. Речевые игры с детьми. - М., 1994. - 344с.
3. Придумай слово: Речевые игры и упражнения для дошкольников / Под ред. О.С. Ушаковой. – М., 1996. – 192 с.
4. Швайко Г.С. Игры и игровые упражнения для развития речи. – М., 1988. – 64с.

