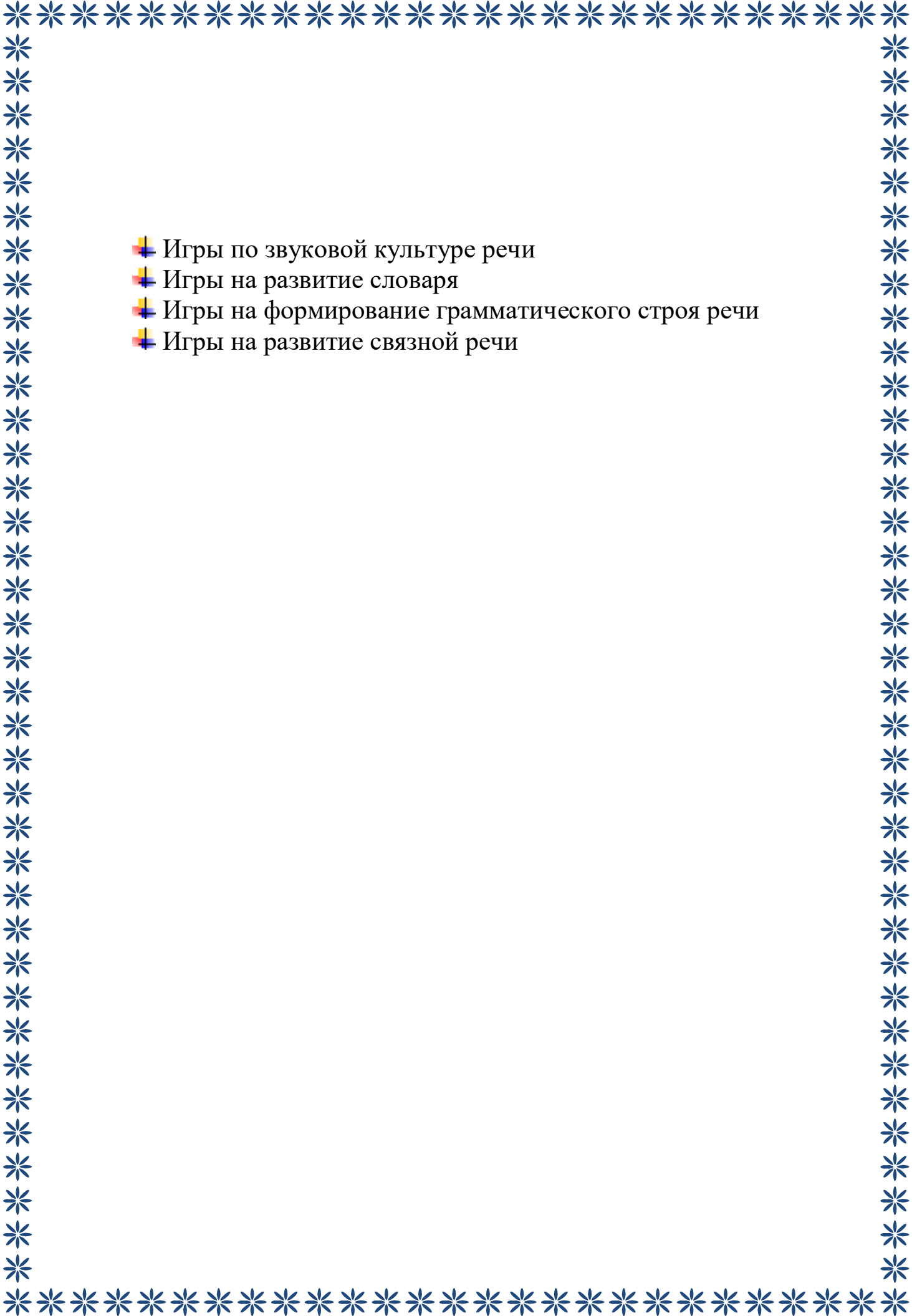


Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Цакирская средняя общеобразовательная школа» дошкольная группа

Игры - речевое развитие старших дошкольников

Выполнила : Седунова И.П.

2021г.

- 
- ✚ Игры по звуковой культуре речи
 - ✚ Игры на развитие словаря
 - ✚ Игры на формирование грамматического строя речи
 - ✚ Игры на развитие связной речи

Картотека игр, направленная на формирование словаря у старших дошкольников.

«О картинке я вам расскажу»

Цели: Расширение объема словаря, уточнение представлений об особенностях внешнего вида, строения предметов.

Оборудование: Большие карты, на которых изображены 6 картинок. К каждой карте прилагается набор из 6 маленьких предметных картинок-дубликатов: воробей, самолет, ель, стакан, корова, бусы; кот, табурет, торт, чашка, грузовик, яблоко; еж, лицо, кресло, кастрюля, корабль, ботинки; автобус, рубашка, чайник, стул, дуб, туфля.

Ход игры:

Перед каждым ребенком – карта с 6-ю изображениями живых существ, предметов различных лексических категорий. Взрослый задает вопрос: «У кого самолет? У кого чайник?» Ребенок находит соответствующую картинку обратной стороной к детям: «Картинку вам не покажу. О картинке я вам расскажу». Описание дается следующим образом.

У этого предмета есть:

Дно, крышка, стенки, ручки (кастрюля);

Нитка, бусины (бусы);

Ствол, ветки, иголки, корни, кора, шишки (ель);

Палуба, каюта, якорь, корма, нос (корабль);

Крылья, кабина, хвост, мотор (самолет);

Рукава, воротник, манжеты (рубашка);

Спинка, сиденье, ножки (стул);

Подошва, каблук, шнурки, мех, задник, нос (ботинки);

Кабина, кузов, колеса, руль, фары (грузовик)

Тесто, крем, фрукты, шоколад (торт);

Кожица, мякоть, семечки, лист (яблоко);

Дно, крышка, стенка, ручка, носик (чайник);

У него есть:

Ствол, ветки, листья, корни, кора

Глаза, лоб, нос, брови, рот, щеки (лицо);

Голова, туловище, лапы, когти, хвост, нос, уши, глаза, усы, шерсть (кот);

Голова, туловище, глаза, лапки, перья, крылья, клюв (птица);

Голова, туловище, лапки, иголки (еж);

Голова, туловище, лапы, хвост, рога, вымя (корова).

Игры с мячом.

«Мяч бросай и животных называй»

В зависимости от темы игры возможны варианты:

«Мяч бросай, четко фрукты называй» или

«Мяч бросай, транспорт быстро называй».

Цель: расширение словарного запаса за счет употребления обобщающих слов, развитие внимания и памяти, умение соотносить родовые и видовые понятия.

Вариант 1. Ход игры.

Взрослый называет обобщающее понятие и бросает мяч поочередно каждому ребенку.

Ребенок, возвращая мяч взрослому, должен назвать относящиеся к этому обобщающему понятию предметы.

Взрослый: - Овощи; Дети: - Картофель, капуста, помидор, огурец, редиска, свекла, морковь.

Взрослый: - Фрукты; Дети: - Яблоко, груша, лимон, мандарин, апельсин, абрикос.

Взрослый: - Ягоды; Дети: - Малина, клубника, смородина, брусника, черника, ежевика.

Взрослый: - Деревья; Дети: - Береза, ель, сосна, дуб, липа, тополь.и т.д.

Вариант 2. Взрослый называет видовые понятия, а ребенок — обобщающие слова.

Взрослый: Огурец, помидор, репа: Ребенок: Овощи.

«Что бывает круглым?»

Тут, конечно, каждый знает, что каким у нас бывает.

Цель: расширение словаря детей за счет прилагательных развитие воображения, памяти, ловкости.

Ход игры. Перебрасывая мяч детям различными способами, логопед задает вопрос, на который ребенок, поймав пи мяч, должен ответить, после чего вернуть мяч логопеду, а логопед, в свою очередь, перекидывает мяч следующему ребенку, ожидая ответа от него.

1. Что бывает круглым? (Мяч, шар, колесо, солнце, луна яблоко, вишня...)
2. Что бывает длинным? (Дорога, река, веревка, нитка лента, шнур...)
3. Что бывает высоким? (Гора, дерево, человек, сто.дом, шкаф...)
4. Что бывает зеленым? (Трава, деревья, кусты, кузнечики, платье...)
5. Что бывает холодным? (Вода, снег, лед, роса, иней камень, ночь...)
6. Что бывает гладким? (Стекло, зеркало, камень, яблоко...)
7. Что бывает сладким? (Сахар, конфеты, пирожки торты, вафли...)
8. Что бывает шерстяным? (Платье, свитер, варежки перчатки, шапка...)
9. Что бывает колючим? (Еж, роза, кактус, иголки, ель проволока...)
10. Что бывает острым? (Нож, шило, стекло, ножницы кинжал, клинок...)
11. Что бывает легким? (Пух, перо, вата, снежинка).
12. Что бывает глубоким? (Канава, ров, овраг, колоде

«Животные и их детеныши».

Человеческие дети знают всех зверят на свете.

Цель: закрепление в речи детей названиях детенышей животных, закрепление навыков словообразования, развитие ловкости, внимания, памяти.

Ход игры. Бросая мяч ребенку, взрослый называет какое-либо животное, а ребенок, возвращая мяч логопеду, называет детеныша этого животного. Основные движения: перебрасывание мяча с ударом об пол, перебрасывание мяча; прокатывание мяча, сидя на ковре. Слова скомпонованы в три группы по способу их образования. Третья группа требует запоминания названий детенышей.

Группа 1. у тигра —; у льва — ;у слона - у оленя - у лося — у лисы

Группа 2. У медведя — медвежонок, у верблюда — верблюжонок, у волка — волчонок, у зайца — зайчонок, у кролика — крольчонок, у белки — бельчонок, у коровы — теленок, у лошади — жеребенок, у свиньи — поросенок, у овцы — ягненок, у курицы — цыпленок, у собаки — щенок.

Группа 3. — тигренок - львенок - слоненок - олененок лосенок — лисенок

«Кто как передвигается?»

Кто летает, кто плывет, кто ползет, а кто идет.

Цель: обогащение глагольного словаря детей, развитие мышления, внимания, ловкости.

Ход игры. Логопед, бросая мяч ребенку, задает вопрос, ребенок, возвращая мяч логопеду, должен на заданный вопрос ответить. Игра проводится с перебрасыванием мяча различными способами. Логопед: Дети:

Летают - птицы, бабочки, мухи, стрекозы, комары, мошки.

Плавают: рыбы, дельфины, киты, моржи, акулы.

Ползают: змеи, гусеницы, черви.

Прыгают: кузнечики, лягушки, жабы блохи, зайц

«Третий лишний» («Четвертый лишний»)

Распознаем мы сейчас, что же лишнее у нас.

Цель: закрепление умения детей выделять общий признак в словах, развивать способность к обобщению.

Ход игры. Логопед, бросая мяч ребенку, называет три или четыре слова и просит определить, какое слово лишнее. Например:

Голубой, красный, спелый. Кабачок, огурец, лимон.

Пасмурно, ненастно, ясно. Осень, лето, суббота, зима.

Понедельник, вторник, лето, воскресенье.

День, ночь, утро, весна.

Дети, бросая мяч обратно, называют лишнее слово.

«Кто кем был?» Мы, конечно, не забыли, кем еще вчера вы были.

Цель: развитие мышления, расширение словаря, закрепление падежных окончаний.

Ход игры. Логопед, бросая мяч кому-либо из детей, называет предмет или животное, а ребенок, возвращая мяч логопеду, отвечает на вопрос, кем (чем) был раньше названный объект:

цыпленок — яйцом лошадь — жеребенком корова — теленком дуб — желудем рыба — икринкой яблоня — семечком лягушка — головастиком бабочка — гусеницей хлеб — мукой шкаф — доской велосипед — железом рубашка — тканью ботинки — кожей дом — кирпичом сильный — слабый.

«Что бывает круглым?»

Тут, конечно, каждый знает, что каким у нас бывает.

Цель: расширение словаря детей за счет прилагательных развитие воображения, памяти, ловкости.

Ход игры. Перебрасывая мяч детям различными способами, логопед задает вопрос, на который ребенок, поймав пи мяч, должен ответить, после чего вернуть мяч логопеду, а логопед, в свою очередь, перекидывает мяч следующему ребенку, ожидая ответа от него.

1. Что бывает круглым? (Мяч, шар, колесо, солнце, луна яблоко, вишня...)
2. Что бывает длинным? (Дорога, река, веревка, нитка лента, шнур...)
3. Что бывает высоким? (Гора, дерево, человек, сто.дом, шкаф...)
4. Что бывает зеленым? (Трава, деревья, кусты, кузнечики, платье...)
5. Что бывает холодным? (Вода, снег, лед, роса, иней камень, ночь...)
6. Что бывает гладким? (Стекло, зеркало, камень, яблоко...)
7. Что бывает сладким? (Сахар, конфеты, пирожки торты, вафли...)
8. Что бывает шерстяным? (Платье, свитер, варежки перчатки, шапка...)
9. Что бывает колючим? (Еж, роза, кактус, иголки, ель проволока...)
10. Что бывает острым? (Нож, шило, стекло, ножницы кинжал, клинок...)
11. Что бывает легким? (Пух, перо, вата, снежинка).
12. Что бывает глубоким? (Канава, ров, овраг, колодец

Игра «Я собрал в огороде...»

Цель: расширение объема словаря, развитие слуховой памяти

Оборудование: предметы или изображения по изучаемой лексической теме.

Содержание. Взрослый начинает игру, произнося предложение: «Я собрал на огороде...огурцы». Ребенок повторяет фразу целиком и добавляет наименование своего овоща: «Я собрал на огороде огурцы и помидоры». Следующий участник повторяет все сказанное предыдущим игроком и придумывает следующий овощ: «Я собрал на огороде огурцы, помидоры и лук». Игроки участвуют в игре до первой ошибки. Побеждает тот, кто останется в игре последним. В зависимости от лексической темы, предложение

меняется по содержанию: «Я собрал в саду...», «Я положил в шкаф...», «Я видел на улице...», «В лесу живет...», «На кухне есть...» и т.д.

«Подбери словечко»

Цель: Расширить словарный запас у детей, развивать умение согласовывать прилагательное с существительным.

Ход игры: В эту игру можно играть с мячом, перекидывая, его друг другу.

Про что можно сказать:

«*Свежий*» ... (воздух, огурец, хлеб, ветер);

«*старый*» ... (дом, пень, человек, ботинок);

«*свежая*» ... (булочка, новость, газета, скатерть);

«*старая*» ... (мебель, сказка, книга, бабушка);

«*свежее*» ... (молоко, мясо, варенье);

«*старое*» ... (кресло, сиденье, окно).

«Угадай предмет»

Цель: Развивать мышление, активизировать словарный запас.

Ход игры: Отгадай предмет по названию его частей.

Кузов, кабина, колеса, руль, фары, дверцы (*грузовик*).

Ствол, ветки, сучья, листья, кора, корни (*дерево*).

Дно, крышка, стенки, ручки (*кастрюля*).

Палуба, каюта, якорь, корма, нос (*корабль*).

Подъезд, этаж, лестница, квартиры, чердак (*дом*).

Крылья, кабина, хвост, мотор (*самолет*).

Глаза, лоб, нос, рот, брови, щеки (*лицо*).

Рукава, воротник, манжеты (*рубашка*).

Голова, туловище, ноги, хвост, вымя (*корова*).

Пол, стены, потолок (*комната*).

Подоконник, рама, стекло (*окно*).

«Что растет в лесу?»

Цель: Активизировать у детей словарь существительных по темам: «*Растения*», «*Животные*»

Материал: Стульчики по количеству детей.

Ход игры: Педагог выбирает трех детей и предлагает им назвать то, что растет в лесу.

Например, один говорит: «*В лесу растет гриб*», второй — «*малина*», третий — «*ель*», а потом опять продолжает первый. Педагог предупреждает, что долго думать нельзя. Когда играющие нарушают правила, то садятся на место и выбирают себе замену. Новая группа детей получает другое задание, например перечислить, что растет в саду либо кто живет в лесу.

Победителем является тот, кто больше назвал растений и животных. Он получает приз.

«Четыре слова»

Цель: Расширять запас имен существительных в активном словаре детей.

Материал: Мяч.

Ход игры: Играющие стоят полукругом. Ведущий бросает по очереди каждому из них мяч и говорит одно из четырех слов: «*земля*», «*вода*», «*небо*», «*огонь*». Тот, кому брошен мяч и сказано слово «*земля*», должен назвать какое-либо животное. На слово «*вода*» играющий отвечает названием рыбы, на слово «*небо*» — названием птицы. При слове «*огонь*» все должны быстро повернуться кругом на месте. При каждом ответе мяч возвращается к ведущему. Ответивший неправильно выбывает на один тур из игры.

«Подскажи словечко»

Цель: Развивать мышление, быстроту реакции.

Материал: Мяч.

Ход игры: Есть всего один ответ. Кто-то знает, кто-то — нет. Взрослый, бросая мяч ребенку, спрашивает: Ворона каркает, а сорока? Ребенок, возвращая мяч, должен ответить: Сорока стрекочет.

Примеры вопросов:

Сова летает, а кролик?

Корова ест сено, а лиса?

Крот роет норки, а сорока?

Петух кукарекает, а курица?

Лягушка квакает, а лошадь?

У коровы теленок, а у овцы?

У медвежонка мама медведица, а у бельчонка?

«Кто где живет?»

Цель: Закреплять знания детей о жилищах животных, насекомых.

Материал: Мяч.

Ход игры: Кто в берлоге, кто в норе? Назови-ка поскорей!

Бросая мяч ребенку, родители задают вопрос, а ребенок, возвращая мяч, отвечает.

Вариант 1.

Взрослый: Кто живет в дупле? Белка.

Кто живет в скворечнике? Скворцы.

Кто живет в гнезде? Птицы: ласточки, кукушки сойки и т. д.

Кто живет в будке? Собака.

Кто живет в улье? Пчелы.

Кто живет в норе? Лиса.

Кто живет в логове? Волк.

Кто живет в берлоге? Медведь.

Вариант 2.

Взрослый: Где живет медведь? Где живет волк?

Ребёнок: В берлоге. В логове.

Вариант 3.

Работа над правильной конструкцией предложения. Ребенку предлагается дать полный ответ: *«Медведь живет в берлоге».*

Картотека игр по развитию звуковой культуры речи

Игра «Замени звук»

Цель: Учить детей мысленно переставлять, заменять звуки на заданные, называть получившиеся таким образом новые слова.

Материал: Ряды слов для преобразования, предметные картинки со словами, которые должны получиться.

Ход игры:

Взрослый задает звук, на который нужно будет заменить первый или последний звук в слове.

Затем он раскладывает картинки и произносит слова, а ребенок с их помощью мысленно заменяет звук в исходном слове на заданный и называет вслух получившееся слово.

Например, нужно заменить на [ч] первый (кашка - чашка, гайка - чайка, масть - часть) или последний звук (враг - врач, клюв - ключ, мел - меч).

По мере тренировки игру можно проводить на слух, без использования картинок.

«Какого звука не хватает?»

Цель: Совершенствовать у детей навыки звукового анализа.

Материал: Предметные картинки на каждое слово.

Ход игры:

Взрослый подбирает картинки со словами, раскладывает их на столе и называет, заменяя нужный звук паузой.

Ребенок должен догадаться, что это за слово, с помощью соответствующей картинки и определить пропавший в нем звук.

Например, пи[]ама - пропал звук [ж], вок[]ал - звук [з], тарел[]а - звук [к], конфе[]а - звук [т], мар-ты[]ка - [ш], мака[]оны - [р] и т. д. Взрослый может подобрать картинки со словами на какой-то определенный звук, произношение которого нужно закрепить у ребенка.

«Измени слово»

Цель: Упражнять в образовании существительных уменьшительно - ласкательного значения. Отрабатывать дикцию.

Ход игры:

Дети должны так изменить слова, чтобы в них появился звук [ж]:

друг — дружок,

пирог — пирожок,

сапог — сапожок,

снег — снежок,

рог — рожок,

луг — лужок,

творог — творожок,

флаг — флажок.

«Третий лишний»

Цель: Развивать умения услышать в слове определённый звук.

Ход игры:

Из трех картинок дети должны убрать ту, в названии которой нет звука [ш]:

шина, ландыш, белка; шапка, гармошка, пила;

голубь, шуба, неваляшка; мыши, банан, пушка.

«Чудесный художник»

Цель: Развивать фонематические представления, фонематический анализ, внимание, мелкую моторику.

Ход игры:

Нарисовать картинки на указанный звук в начале, середине, конце слова. Под картинками, исходя из уровня знаний детей, предлагается начертить схему слова в виде черты или схему слогов данного слова, в которой каждый слог обозначается дугой, и указать место изучаемого звука.

«Кто больше?»

Цель: Развивать фонематические представления, слуховое внимание.

Ход игры:

Дети подбирают слова, начинающиеся на заданный звук. (Повторы недопустимы.)

«Услышишь — хлопни»

Цель: Развивать слуховое внимание, фонематическое восприятие.

Ход игры:

Взрослый произносит ряд звуков (слогов, слов), ребенок с закрытыми глазами, услышав определенный звук, хлопает в ладоши.

«Внимательный слушатель» (или «Где звук?»).

Цель: Развивать фонематические представления, внимание.

Ход игры:

Взрослый произносит слова, а дети определяют место заданного звука в каждом из них.

«Нужное слово»

Цель: Развивать фонематические представления, фонематический анализ, внимание.

Ход игры: По заданию взрослого дети произносят слова с определенным звуком в начале, середине, конце слова.

«Назови картинку и найди первый звук»

Цель: Учить детей находить заданный первый звук в слове на этапе громкого проговаривания слова самим ребёнком.

Материал: Карты с нарисованными картинками.

Ход игры:

У детей – карты с нарисованными картинками.

Воспитатель называет любой гласный звук, дети произносят вслух названия своих картинок и находят нужную. Если картинка названа правильно, ведущий разрешает закрыть ее фишкой. Выигрывает тот, кто раньше всех закроет свои картинки.

«Ловушка»

Цель: Развивать умения услышать в слове определённый звук.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям «открыть ловушки», т.е. поставить руки локтями на стол, параллельно друг другу, расправив свои ладошки, которые и есть «ловушки».

Воспитатель: Если в слове услышите заданный звук, то «ловушки» нужно захлопнуть, т.е. хлопнуть в ладоши.

Слова подбираются воспитателем в зависимости от темы занятия.

«Цепочка слов»

Цель: Расширять запас существительных в активном словаре детей.

Материал: Мяч, значки и т.д.

Ход игры:

В этой игре надо составить цепочку из слов так, чтобы последний звук предыдущего слова совпадал с первым звуком последующего.

Играющие садятся в круг. Один из них бросает кому-нибудь мяч и говорит какое-либо слово (имя существительное), например «стакан». Получивший мяч говорит слово, начинающееся с последнего звука сказанного слова, например «нога». Следующий говорит, например, «апрель», а за ним «листок» и т.д.

Выигрывает тот, кто до конца не выбыл из игры. Победителю вручается значок.

«Эхо»

Вариант 1

Цель: Закреплять четкое произношение гласных звуков, развивать слуховое внимание, память.

Ход игры:

Взрослый произносит ряд звуков (звукосочетаний), а дети — эхо — повторяют то, что слышали, например:

[А], [У]-... [У],[А],[Ы]-...

[И], [О] - УА, ЫИ-...

[И], [О], [Э] -... ЭИ, АО

Вариант 2

Цель: Автоматизировать звук (например звук [С]), развивать слуховое внимание, память.

Ход игры:

Взрослый произносит ряд слогов (слов), а дети повторяют их в той же последовательности.

СА—СО—СУ— ...

СУ—СА—СЫ—...

АС—ИС—УС—...

СЫ—СА—СО—СУ— ...

СУ—СО—СЫ—СА— ...

ЭС—АС—УС—ИС—...

СА—ИС—СО—...

ОС—УС—СЫ—...

СО—АС—СУ— ...

САД—САНИ—САМОЛЕТ— ...

СОМ—НОС—УСЫ— ...

ОСА—КОСА—ВЕСЫ— ...

СУМКА—СОБАКА—ЛИСА—ХВОСТ— ...

Вариант 3

Цель: Дифференцировать звуки (например звуки [Л]—[Р]), закреплять правильное произношение звуков, развивать слуховое внимание, память (проводится аналогично предыдущей).

Ход игры:

ЛА—РА— ...

АЛ—АР—АЛ— ...

РЫ—ЛЫ— ...

ИЛ—УР—ОЛ— ...

РА—ЛА—РА— ...

ИЛ—АР—ЛУ— ...

ЛЫ—РЫ—ЛО — ...
РА—ИЛ—РЫ — ...
АЛ—АР — ...
ОР—УЛ — ...
РЫБА—ЛУЖА — ...
ЛОДКА—РАМА — ...
РУКА—ЛЫЖИ—РЫСЬ — ...
ЛУНА—РАДУГА—ЛАМПА — ...
КОРОВА—МОЛОКО—ВЕДРО — ...
АРБУЗ—ГРОЗА—ПАЛКА — ...
РАК—ЛАК—РОГ—ЛУК — ...
РАКЕТА—ЛАНДЫШ—ЛОЖКА—РЫЖИК — ...

Игру «Эхо» можно проводить, разделив участников на две команды, одна из которых «Дети, пришедшие в лес», другая — «Эхо». В ходе игры взрослый дает задание команде «Детей», а команда «Эхо» проговаривает за ними. При смене заданий (текста) команды меняются ролями. Следует обратить внимание на то, что «Дети» говорят громко, а «Эхо» — значительно тише.

«Загадки «поющих» звуков

Цель: Закрепление знания артикуляции гласных звуков. Угадав загадку, дорисуй отгадку.

Ход игры:

Воспитатель загадывает загадку о звуке, а дети должны назвать звук и показать модель этого звука. За правильный ответ ребенок получает фишку. Побеждает тот, у кого больше фишек.

Пример загадок о звуках:

Шире всех открывает рот - звук

Губы трубочкой вытягивает - звук

На вытянутый кружок губы похожи у звука

Самая широкая улыбка у звука

Приоткрывает рот и приподнимает язык - звук

Приоткрывает рот и оттягивает язык назад - звук

«Какой звук чаще звучит?»

Цель: Упражнять детей в определении звука, который чаще звучит; развивать мыслительные операции, фонематический слух.

Ход игры:

Ведущий даёт детям задание: «Я буду читать стихотворение, вы внимательно слушайте и определите, какой звук чаще всего звучит».

Не жужжу, когда сижу,

Не жужжу, когда хожу,

Не жужжу, когда тружусь,

А жужжу, когда кружусь.

Зазудел комарик тонко:

З-з-з — поёт он звонко-звонко,

Повторяет много раз

Резвым мошкам свой рассказ.

«Громко-шепотом»

Цель: Учить детей подбирать сходные по звучанию фразы, произносить их громко или шепотом.

Ход игры:

Воспитатель говорит, что в гости к котенку прилетела оса. Сначала можно произнести фразу вместе: «Са-са-са — прилетела к нам оса». Затем эта рифмовка повторяется громко — тихо — шепотом (вместе со взрослым и индивидуально).

— Су-су-су — кот прогнал осу. (Текст проговаривается быстро и медленно.)

Можно предложить детям закончить фразу самостоятельно: «Са-са-са — (там летит оса), су-су-су (как прогнать осу?), (я боюсь осу) и т. п.

Особое внимание уделяется интонационной выразительности речи, детей учат в инсценировках говорить разными голосами и с разной интонацией (повествовательной, вопросительной, восклицательной). Для выработки хорошей дикции, четкого и правильного произнесения как отдельных слов, так и фраз широко используется специальный материал (чистоговорки, потешки, считалки, небольшие стихотворения), который произносится детьми с разной силой голоса и в различном темпе. При отгадывании загадок дети могут определить, есть ли заданный звук в отгадке.

«Лодочка и пароход»

Цель: Развивать фонематический слух, речевое внимание, речевое дыхание, закреплять правильное произношение звуков, слов.

Ход игры:

Воспитатель делит детей на две группы: одна группа — лодочки, другая — пароходы.

Воспитатель: Когда плывет лодочка по реке, то слышно: «Шух, шух, шух»; когда корабль, то слышно «Тшух, тшш, тшух» (дети повторяют звукосочетание) .

По сигналу «Плывут лодочки» первая группа детей идет по группе и произносит звукосочетания: «Шух, шух, шух» по сигналу «Плывут пароходы» упражнения выполняет вторая группа.

Затем дети меняются ролями, и игра повторяется.

Картотека дидактических игр по формированию грамматического строя речи детей старшего дошкольного возраста

«Подбери признак»

Цель: учить согласовывать прилагательные с существительными.

Ход игры: воспитатель называет слово и задаёт вопросы (какой? какая? какие? какое?), ребёнок отвечает.

Куртка (какая?) – красная, теплая, зимняя...

Сапоги (какие?) – коричневые, удобные, теплые...

Шарф (какой?) – пушистый, вязанный...

Перчатки (какие?) – кожаные, белые...

Шляпа (какая?) – черная, большая...

Туфли (какие?) – осенние, красивые...

Платье (какое?) - новое, нарядное, зеленое...

Рубашка (какая?) - белая, праздничная....

Шуба (какая?) - меховая, теплая...

«Назови ласково»

Цель: учить детей образовывать слова при помощи уменьшительное- ласкательных суффиксов.

Оборудование: мяч

Ход игры: воспитатель произносит фразу и бросает мяч ребенку. Предложите ребенку вернуть вам мяч и изменить фразу так, чтобы слова в ней звучали ласково.

Шуба теплая - шубка тепленькая
Лиса хитрая - лисичка хитренькая
Заяц белый - зайчик беленький
Сапоги чистые - сапожки чистенькие
Ветка короткая - веточка коротенькая
Шишка длинная - шишечка длинненькая
Ворона черная - вороненок черненький
Снег белый - снежок беленький.

«Посчитай»

Цель: упражнять в согласовании существительных с числительными 1-2-5.

Ход игры: воспитатель называет один предмет, дети отвечают, как будет звучать 1-2-5 предметов.

Один мяч, два мяча, пять мячей.

Одна кукла, две куклы, пять кукол.

Одно облако, два облака, пять облаков.

«Какой? Какая? Какой?»

Цель: закрепить умение соотносить предмет и его признак. Закрепить согласование прил. с сущ. в роде, числе.

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.

«Узнай по описанию»

Цель: учить составлять описательные загадки о ягодах, фруктах и т.д.

Ход игры: воспитатель просит детей самостоятельно составить описательную загадку о ягодах или фруктах: «Овальный, твердый, желтый, кислый, кладут в чай» (Лимон).

«Где начало рассказа?»

Цель: учить передавать правильную временную и логическую последовательность рассказа с помощью серийных картинок.

Ход игры: ребенку предлагается составить рассказ опираясь на картинки. Картинки служат своеобразным планом рассказа, позволяют точно передать сюжет, от начала до конца. По каждой картинке ребёнок составляет одно предложение и вместе они соединяются в связный рассказ.

«Закончи предложение»

Цель: формировать умение подбирать родственные слова, образованные от слова *гриб*, в соответствии со смыслом стихотворения.

Материал: текст стихотворения.

Как-то раннею порой вдруг полился дождь...*грибной*.

И из дома в тот же миг в лес отправился ... *грибник*.

Чтобы принести улов, взял корзину для... *грибов*.

Долго шёл он в глушь лесную - поляну там искал... *грибную*.

Вдруг под ёлочкой на кочке видит маленький... *грибочек*.

И обрадовался вмиг наш удачливый... *грибник*.

Как ему не веселиться, если здесь в земле... *грибница!*
Стал заглядывать под ёлки, под берёзы и дубы,
Собирать в свою корзину все съедобные... *грибы*.
А когда собрал их много, то отправился домой,
И мечтал он всю дорогу, как он сварит суп... *грибной*.
Много он собрал грибов, и грибочков, и грибков,
А тому, кто долго ищет, попадётся и... *грибище!*

«Раздели на группы»

Цель: закреплять умение пользоваться притяжательными местоимениями и разделять слова по родовым признакам.

Материал: карточки с картинками грибов; две корзинки.

Ход игры: воспитатель предлагает детям из банка предметных картинок выбрать грибы, про каждый из которых можно сказать «он мой» и положить в одну корзинку. В другую – положить картинки с грибами, про каждый из которых можно сказать «она моя».

«Близкие слова»

Цель: формировать умение подбирать синонимы к словам. Развивать точность выражения мыслей при составлении предложений.

Материал: Фишки.

Осенью дни пасмурные,...	<i>серые, унылые...</i>
Осенью часто погода бывает холодной,...	<i>ветреной, дождливой...</i>
Осенью настроение грустное,...	<i>печальное, тоскливое...</i>
Осенью дожди частые,...	<i>холодные, проливные...</i>
Небо покрывают серые тучи,...	<i>тёмные, дождевые...</i>
В начале осени бывают ясные дни,...	<i>безоблачные, светлые...</i>
Поздней осенью на улице холодно,...	<i>пасмурно, ветрено...</i>

«Чей? Чья? Чьё?»

Цель: формировать умение образовывать притяжательные прилагательные.

Ход игры: воспитатель называет слово и задаёт вопрос (чей? чья? чьё?), ребёнок отвечает.

Шарф (чей?) — мамин,
Шляпка (чья?) — бабушкина,
Поднос (чей?) - дедушкин,
Книга (чья?) – бабушкина,
Тапочек (чей?) – дедушкин.

«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:
Вчера в половине шестого.
Я видел двух свинок.
Без шляп и ... (ботинок)

Он сказал: «Ты злодей,
Пожираешь людей,
Так, за это мой меч –
Твою голову с ... (плеч)

Постой, не тебе ли
На прошлой неделе.

Муравей, муравей
Не жалеет ... (лаптей)

Я выслал две пары
Отличных ... (калош)

Робин Бобин Барабек.
Скушал сорок ... (человек)

Где убийца, где злодей?
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).

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: воспитатель 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)

«Вы хотите? Мы хотим?»

ЦЕЛЬ: Упражнять в образовании форм глагола «хотеть» (хочу-хочет, хотим-хотят).

Организация. Воспитатель обращается к детям:

- Мы умеем делать много разных дел: умеем бегать, прыгать, петь, танцевать, играть. Я хочу поиграть в игру. А вы хотите? (Ответы).

- Как правильно сказать? (*Мы хотим*). Подумайте, что каждый из вас хочет сделать – погулять, похлопать в ладоши, попрыгать или ещё чего-нибудь. Вы можете спросить своих товарищей, хотят ли они это же сделать или хочу ли это сделать я. Если спросите и ответите правильно, можете исполнить своё желание.

-Я хочу похлопать в ладоши, а ты, Оля, хочешь?

- Хочу.
- Похлопай. Кто тоже хочет похлопать? Как много детей хотят того же. Скажите о своём желании все вместе: «Мы хотим похлопать». Похлопайте. А что хочешь сделать ты, Вова? Кто ещё хочет? Пожалуйста, скажите о своём желании вместе: «Мы хотим...». Повернитесь друг к другу и подумайте, как нужно сказать. Пожалуйста, Тамара и Серёжа нам что-то хотят сказать вместе. (*Мы хотим покататься на велосипеде*).
- Молодцы. Ещё кто уже подготовил свой совместный ответ, что они хотят сделать? И так далее.

«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.

«Слова- родственники»

Цель: упражнять в подборе однокоренных слов.

Медведь – медведица, медвежонок, медвежий, медведущка ...

Волк - волчица, волчонок, волчище, волчий, волчишко...

Лиса –лис, лисичка, лисёнок, лисонька, лисушка....

«Кто где живет?»

Цель: упражнять в употреблении предложного падежа существительного.

Лиса живёт в норе.

Медведь зимует в... .

Волк живёт в

Белка живёт в

Ёжик живёт в

«Образуй слова»

Цель: расширять и активизировать словарный запас. Упражнять в образовании действительных причастий настоящего времени.

Материал: предметные картинки перелетных птиц, мяч.

Поет	<i>Поющая</i>
Щебечет	<i>Щебечущая</i>
Улетает	<i>Улетающая</i>
Кормит	<i>Кормящая</i>
Плывет	<i>Плывущая</i>
Кричит	<i>Кричащая</i>
Голодает	<i>Голодающая</i>

«Улетели птицы»

Цель: упражнять в словоизменении: употребление родительного падежа имен существительных в единственном и множественном числе.

Нет (кого?) – нет лебедя, утки

Нет (кого?) – нет лебедей, уток

«Исправь ошибку»

Цель: учить понимать значение притяжательных местоимений.

Ход игры: взрослый заведомо говорит неправильно, а ребенок, если слышит ошибку, исправляет ее.

На столе лежит много **карандашов**.

Карлсон съел много **конфетов**.

Произнести несколько предложений правильно, пусть ребенок поразмышляет. В шкафу стоит много книг.

Необходимо следить за речью ребенка, употребление существительных множественного числа в родительном падеже вызывает много трудностей.

Моя сапоги, мой шапка, мое перчатки, мои шарф

«Измени слово»

Цель: упражнять в падежном и предложном согласовании.

Изменить слово «окно» в контексте предложения.

В доме большое В доме нет Я подошел к Я мечтаю о большом У меня растут цветы под

«Кем ты будешь?»

Цель: закрепить употребление глаголов в будущем времени (буду летать, лечить, водить ...).

Ход игры: в начале занятия воспитатель читает отрывок из произведения В.Маяковского Кем быть.

После этого предлагает детям помечтать, кем они хотят быть, кем работать.

- Я буду летчиком, летать на самолетах.

- Я буду врачом, лечить детей.

- Я буду учить детей, учительницей работать.

Воспитатель следит за правильным построением предложений.

«Какое это блюдо? Посуда?»

Цель: упражнять в образовании относительных прилагательных.

Какой суп из ... (фасоли, гороха, рыбы, курицы, свеклы, грибов, овощей)?

Какая каша из ... (пшеница, геркулеса, манки ...)?

Какое варенье из ... (яблока, сливы, абрикоса, малины ...)?

Какой сок из ... (моркови, груши, апельсина ...)?

Какая посуда бывает ... (стеклянная, металлическая, керамическая, фарфоровая, глиняная, пластмассовая)? Привести примеры. Почему она так называется? (Стеклянная – сделана из стекла.)

«Скажи наоборот»

Цель: учить подбирать антонимы к словам.

Взлет – посадка

Взлетать – приземляться

Приезжать - ...

Приплывать -

«Скажи – по другому»

Цель: учить подбирать синонимы к словам.

Ехать - ... , мчаться - ... , нестись - ... , гнать - ... , тащиться - ... , передвигаться -

«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

«Скажи одним словом»

Цель: упражнять в образовании сложных прилагательных.

Материал: мяч.

У сороки белые бока, поэтому ее называют ... (белобокая).

У синицы желтая грудь, поэтому ее называют ... (желтогрудая).

У снегиря красная грудь, поэтому его называют ... (...).

У дятла красная голова, поэтому его называют ... (...).

У вороны черные крылья, поэтому ее называют ... (...).

У дятла острый клюв, поэтому его называют ... (...).

«Кому что нужно»

Цель: упражнять в образовании сложных прилагательных.

Материал: мяч.

У сороки белые бока, поэтому ее называют ... (белобокая).

У синицы желтая грудь, поэтому ее называют ... (желтогрудая).

У снегиря красная грудь, поэтому его называют ... (...).

У дятла красная голова, поэтому его называют ... (...).

У вороны черные крылья, поэтому ее называют ... (...).

У дятла острый клюв, поэтому его называют ... (...).

Картотека дидактических игр для развития связной речи в старшей группе

«Найди картинке место»

Цель: учить соблюдать последовательность хода действия. Формировать умение составлять рассказ по картинкам с последовательно развивающимся действием.

Материал: наборы серийных картинок для выкладывания.

Ход игры

Перед ребёнком выкладывают серию картинок, но одну картинку не помещают в ряд, а дают ребёнку с тем, чтобы он нашёл ей нужное место. После этого просят ребёнка составить рассказ по восстановленной серии картинок.

«Хорошо - плохо»

Цель: познакомить детей с противоречиями окружающего мира. Развивать связную речь, воображение, ловкость.

Материал: мяч.

Ход игры

Мир не плох и не хорош – объясню, и ты поймешь.

Взрослый задают тему обсуждения. Ребёнок, передавая мяч по кругу, рассказывает, что, на его взгляд, хорошо или плохо в природных явлениях.

Взрослый: дождь.

Ребёнок: дождь – это хорошо: смывает пыль с домов и деревьев, полезен для земли и будущего урожая, но плохо – намочит нас, бывает холодным.

Взрослый: город.

Ребёнок: хорошо, что я живу в городе: можно ездить на автобусе, много хороших магазинов, плохо – не увидишь живой коровы, петуха, душно, пыльно.

Вариант «Нравится не нравится» (о временах года).

Взрослый: зима.

Ребёнок: мне нравится зима. Можно кататься на санках, очень красиво, можно лепить снеговика. Зимой весело. Мне не нравится, что зимой холодно, дует сильный ветер.

«Где начало рассказа?»

Цель: учить передавать правильную временную и логическую последовательность рассказа с помощью серийных картинок.

Материал: серия сюжетных картинок.

Ход игры

Ребенку предлагается составить рассказ. Опираясь на картинки. Картинки служат своеобразным планом рассказа, позволяют точно передать сюжет, от начала до конца. По каждой картинке ребёнок составляет одно предложение и вместе они соединяются в связный рассказ.

«Какая картинка не нужна?»

Цель: учить находить лишние для данного рассказа детали.

Ход игры

Перед ребёнком выкладывают серию картинок в правильной последовательности, но одну картинку берут из другого набора. Ребёнок должен найти ненужную картинку, убрать ее, а затем составить рассказ.

«Составь два рассказа»

Цель: учить 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.

«Что изменилось?»

Цель: развивать внимание, связную речь, умение описывать предмет.

Ход игры

На столе расположены предметы в определенной последовательности.

В: посмотрите внимательно на предметы, запомните, как они расположены. Потом, когда вы отвернетесь, я что-то изменю. Когда вы повернетесь обратно, вы должны внимательно посмотреть, как лежат предметы, и сказать мне что изменилось?

Усложнение:

- Описать предмет, которого не стало
- Рассказать о месте, где он стоял
- На какой звук начиналось название этого предмет
- В названии каких еще предметов есть этот звук?

«Почемучкины вопросы»

Цель: развивать у детей связную речь, мышление.

Ход игры

1. Почему птицы улетают на юг?
2. Почему наступает зима?
3. Почему ночью темно?
4. Почему зимой нельзя купаться в реке?
5. Почему летом жарко?
6. Почему медведь зимой спит?
7. Почему заяц зимой белый?
8. Почему дома нельзя играть с мячом?
9. Почему из трубы идет дым?
10. Почему в доме делают окна?
11. Почему листья на деревьях появляются весной?

«Потому что...»

Цель: развивать у детей связную речь, мышление.

Ход игры

Рассуждения и ответы на вопросы:

«Я мою руки потому, что...»

– Почему ты идёшь спать? и т. д. Объясни.

Взрослый даёт задание ребёнку: «Я сейчас произнесу предложение, а ты ответишь на мой вопрос»

Собака идёт на кухню. Она выпивает молоко кошки. Кошка недовольна.

– Объясни, почему кошка недовольна?

«Распространи предложение»

Цель: развивать у детей умение строить предложения со словами-предметами, словами-признаками, словами-действиями.

Ход игры

Детям предлагается продолжить и закончить начатое логопедом предложение, опираясь на наводящие вопросы. Например, воспитатель начинает предложение так: «Дети идут ... (Куда? Зачем?)» Или более усложненный вариант: «Дети идут в школу, чтобы ...» Этот

вариант помимо обогащения грамматического опыта может служить своеобразным тестом, позволяющим выявить тревожность ребенка по отношению к различным жизненным ситуациям.

«Если бы...»

Цель: развивать у детей связную речь, воображение, высших форм мышления – синтез, прогнозирование, экспериментирование.

Ход игры

Педагог предлагает детям пофантазировать на такие темы, как:

«Если бы я был волшебником, то ...»

«Если бы я стал невидимым ...»

«Если весна не наступит никогда ...»

«Составь рассказ»

Цель: учить составлять небольшие рассказы о людях разных профессий;

Ход игры

Дети учатся составлять рассказы о профессиях.

Педагог дает образец: «Это доктор. Он лечит людей. Каждому больному он прописывает разные лекарства. Доктор смотрит горло, слушает, меряет температуру, делает уколы.

Следуя образцу, дети составляют по картинкам короткие рассказы о профессии продавца, парикмахера, летчика и т.д.

«Пойми меня»

Цель: развивать у детей умение составлять короткий рассказ по картинке, используя разные характеристики предмета.

Материал: коробка с сюжетными картинками.

Ход игры

Педагог показывает детям красивую коробочку и говорит, что эта коробочка не простая, а волшебная. В ней приготовлены для детей разные подарки. Получить подарок может только тот, кто умеет хранить секреты.

– Что это значит? (Это значит, не рассказывать раньше времени).

Дальше педагог объясняет детям, что когда он подойдет к кому-то, то этот ребенок должен закрыть глаза и, не глядя, вытянуть из коробочки картинку, посмотреть на нее, но никому не показывать и не говорить, что на ней. Это нужно сохранить в секрете. После того, как все дети вытянут себе по одной картинке, педагог спрашивает детей, хочется ли им узнать, кому что досталось? Дети отвечают, что да. Тогда педагог говорит, что показывать подарки нельзя, но про них можно рассказать. Но слово-подарок тоже называть нельзя. Потом педагог рассказывает про свой подарок, показывая детям, как это нужно делать правильно, а дети угадывают, что досталось педагогу.

После этого дети рассказывают про свои подарки по очереди и, когда подарок угадан, открывают свою картинку. Лучше эту игру проводить сидя на ковре в кругу.

«Нарисуй сказку»

Цель: учить составлять рисуночный план к тексту, 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.

«Пословицы, поговорки»

Цель: развивать логическое мышление: умение наблюдать, сопоставлять, анализировать, делать выводы; умение работать со словом.

Ход игры

Ребенок должен объяснить значение, смысл пословицы, поговорки, затем повторить ее четко, выразительно.

- Скуден день до вечера, коли делать нечего.
- Аккуратность человека красит.
- Маленькое дело лучше всякого безделья.
- За двумя зайцами погонишься – ни одного не поймаешь.

«А я бы...»

Цель: развивать творческое воображение. Учить 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.

«Закончи сам»

Цель: развивать у детей воображение, связную речь.

Ход игры

Педагог рассказывает детям начало сказки или рассказа, а детям дается задание продолжить или придумать концовку.

«Придумай рекламу книге (платью и т.д.)»

Цель: развивать умение творчески использовать слово, умение образно описать предмет, дать ему яркую характеристику.

Ход игры

Ребенок должен рассказать о предмете коротко, ясно, обращая внимание на характерные детали.

«Продавец и покупатель»

Цель: формировать у детей умение строить предложения со словами-признаками.

Материал: предметы (картинок с изображением предметов) похожих по назначению, но разных по внешнему виду.

Ход игры

На столе или полке, мольберте выставлено несколько похожих по назначению, но разных по внешнему виду предметов (картинок с изображением данных предметов). Ребенок должен так описать предмет, чтобы «продавец» понял, о каком предмете идет речь. Название предмета можно не называть. Пусть другие дети тоже догадаются, о чем идет речь.

«Опиши-угадай»

Цель: формировать умение составлять небольшие рассказы творческого характера на тему, предложенную воспитателем. Развивать монологическую форму речи.

Ход игры

Ребенок должен описать внешний вид другого ребенка, а остальные дети должны назвать, о ком говорил их товарищ.

«Опиши игрушку»

Цель: развивать у детей умение строить предложения со словами-предметами, словами-признаками, словами-действиями.

Материал: игрушки животных.

Ход игры

Постепенно упражнения можно усложнять, добавляя новые признаки предметов и расширяя их.

Перед ребенком следует поставить несколько игрушек животных и описать их.

Лиса – это животное, которое живет в лесу. У лисы рыжая шерсть и длинный хвост. Она ест других мелких животных.

Заяц – это небольшое животное, которое прыгает. Он любит морковку. У зайца длинные уши и очень маленький хвостик.

«Волшебный мешочек» («Черный ящик»)

Цель: развивать воображение, умение рассказывать о характерных свойствах описываемых предметов, их предназначении, материалах, из которых они сделаны, определять тематическую группу, к которой относятся предметы.

Материал: коробка с предметом.

Ход игры

В мешочек или коробку кладется предмет (можно картинку).

Дети постепенно определяют, что лежит в мешочке (ящике), задавая вопросы об определенных свойствах и признаках предметов: «Это игрушка? Она деревянная? Она пластмассовая? Ее можно катать? И т.д.».

«Отгадай-ка»

Цель: учить 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, подготовиться 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.

«Как ты узнал?»

Цель: учить подбирать доказательства при составлении рассказов, выбирая существенные признаки.

Материал: предметные картинки.

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. Выигрывает тот, кто наберёт больше всего фишек.

«Верно ли это?»

Цель: учить детей замечать небылицы, нелогические ситуации, объяснять их; развивать умение отличать реальное от выдуманного.

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?»

«Жили-были дед да баба

С маленькою внучкой,

Кошку рыжую свою называли Жучкой.

А хохлаткою они звали жеребёнка,

А ещё была у них курица Бурёнка.

А ещё у них была собачонка Мурка,

А ещё – два козла: Сивка да Бурка!»

«Дождик греет, солнце льётся.

Мельник мелет воду в колодце.

Прачка на печке стирает корыто.

Бабушка в речке поджарила сито».

«Два весёлых карапуза,

На печи усевшись ловко,

Рвали с яблони арбузы,

В море дёргали морковь.

На ветвях созрели раки,

Семь селёдок и ерши.

Все окрестные собаки ели брюкву от души».

«Чего на свете не бывает»

Цель: учить 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.

«Объясни, что такое»

Цель: развивать способность к анализу, обобщению. Формировать умение рассуждать, делать выводы.

Ход игры

Педагог просит объяснить выражения:



Железная хватка,
скупые слёзы,
золотые руки,
медвежья услуга,
светлая голова,
острый язык,
лисий глаза,
блестящая мысль,
высокие чувства,
короткая память,
тонкая усмешка,
лёгкая походка,
тёплые слова,
громкая фраза,
сладкие речи,
крокодиловы слёзы,
горькая правда,
лёгкие ноги,
железный кулак,
стальной характер.