

<p style="text-align: center;"><b>Кто летает</b></p> <p><b>Цель:</b> развитие слухового внимания; закреплять представления о птицах, домашних и диких животных; пополнять словарь детей.</p> <p><b>Ход игры:</b> Дети становятся в одну линию. Ведущий объясняет правила игры: «Я буду называть разные предметы или животных. Если я назову что-нибудь летающее - самолет или воробей, - вы должны поднять обе руки вверх, если нелетающее - не поднимайте. Кто ошибется - выходит из игры. (воробей, жаворонок, скворец, ворона; собака, кошка, лошадь, корова; белка, заяц, лиса, медведь, волк; тигр, лев, носорог, зебра и т.п.)»</p>	<p style="text-align: center;"><b>Дай определение словам</b></p> <p><b>Цель:</b> активизация словаря, развитие связной речи, внимания, мышления</p> <p><b>Ход игры:</b> я начну, а ты закончи: <b>1 в</b> - Мама (какая?) – добрая, ласковая, строгая Праздник (какой?) – веселый, долгожданный и т.д. я начну говорить, а ты закончи: <b>2 в</b> - Мама (что делает?) – стирает, готовит, помогает... Праздник (что делает?) – наступает, приходит, радуется...</p>
<p style="text-align: center;"><b>Наоборот</b></p> <p><b>Цель:</b> формировать умение подбирать противоположные по смыслу слова</p> <p><b>Ход игры:</b> я начну, а вы продолжите: Веселый праздник – грустный Большой подарок – маленький Светлое небо – ... Чистое платье – ... Хорошее настроение – ... Теплая погода - ...</p>	<p style="text-align: center;"><b>«Собери цепочку»</b></p> <p><b>Цель:</b> формировать умение устанавливать ассоциации, выделять нужный звук. Воспитатель раздает детям одинаковые карточки. На карточках изображены 10 предметов. Предмет, с которого надо начать игру, отмечен любым значком (либо игроки договариваются, с какого предмета начать игру). Надо составить цепочку картинок, соединив их стрелками в любой последовательности. Каждый ребенок строит свою цепочку ассоциаций и запоминает все картинки. Затем дети уже без карточек восстанавливают свои цепочки, называя слова в последовательности, установленной ими самими. Используя эту игру на этапе автоматизации звука, надо подбирать картинки, в названиях которых есть нужный звук.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Где Петрушка?</b></p> <p><b>Цель:</b> активизация словаря, развивать умение детей по словесному указанию педагога находить предмет, игрушку.</p> <p><b>Наглядный материал:</b> кукольная мебель, игрушечный Петрушка (или любая игрушка)</p> <p><b>Ход игры:</b> воспитатель передвигает Петрушку в кукольной комнате: сажает на стул, на дива, за стол, прячет за шкаф, за диван. Дети объясняют, где Петрушка – Петрушка сидит на стуле.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Четвертый лишний</b></p> <p><b>Цель:</b> развивать внимание, сообразительность, речь доказательную.</p> <p><b>Ход игры:</b> послушайте и скажите, какое слово лишнее и почему: - тарелка, стакан, корова, чашка - чашка, стакан, тарелка, кружка</p>
<p style="text-align: center;"><b>С мишкой</b></p> <p><b>Цель:</b> формировать умение использовать глагол ЛЕЖАТЬ в повелительном наклонении</p> <p><b>Наглядный материал:</b> медвежонок, кровать</p> <p><b>Ход игры:</b> В: этот мишка охотно ложится на бочок, спину, живот. Надо попросить его об этом. Дети просят мишку употребляя глагол ЛЯГ Усложняя задание, воспитатель создает новую игровую ситуацию с любой другой игрушкой.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Разговор по телефону</b></p> <p><b>Цель:</b> развивать пространственные представления. Побуждать использовать в речи слова: ВВЕРХ, НАПРАВО, НАЛЕВО, ВНИЗ, ПРЯМО.</p> <p><b>Ход игры:</b> в одном городе на одной площадке стояли два больших дома. В одном доме жили кот Леопольд, крокодил Гена, колобок и волк. В другом доме жили лиса, заяц, Чебурашка и мышка-норушка. Однажды вечером кот Леопольд, крокодил Гена, колобок и волк решили позвонить своим соседям. Угадайте, кто кому звонил?</p>

<p align="center"><b>Игра «Человек и животные»</b></p> <p><b>Цель:</b> закрепить у детей умение пользоваться простым распространенным предложением, правильно употреблять форму винительного падежа, закрепить навык диалоговой речи.</p> <p><b>Ход игры:</b> животные и птицы пришли к человеку и сказали:</p> <p>- Дай нам работу - А что вы умеете делать?</p> <p>Лошадь сказала: «Я буду возить грузы» Овца сказала: «Я буду давать шерсть» Собака – охранять дом Курицы – нести яйца Петушок – рано утром всех будить.</p>	<p align="center"><b>Отгадай предмет по названиям его частей</b></p> <p><b>Цель:</b> активизация словаря, закрепление названий знакомых предметов.</p> <p><b>Ход игры:</b> - дно, стенки, крышка, ручки (кастрюля) - голова, туловище, лапы, крылья (птица)</p>
<p align="center"><b>Кто у кого?</b></p> <p><b>Цель:</b> практическое усвоение сложносочиненного предложения с противительным союзом <i>А</i></p> <p><b>Наглядный материал:</b> предметные картинки с животными и их детенышами</p> <p><b>Ход игры:</b> сначала дети сопоставляют простые предложения типа: «У коровы теленок» Потом по образцу воспитателя составляют сложносочиненные предложения по двум парам картинок: «У коровы теленок, а у козы козленок»</p>	<p align="center"><b>Назови, одним словом</b></p> <p><b>Цель:</b> обогащать предметы одним словом, обогащать словарный запас.</p> <p><b>Материал:</b> картинки с изображением пианино, скрипки, барабана, пилы, топора, рубанка, швейной машинки, ножниц, иголки и т.д.</p> <p><b>Ход игры:</b> сгруппируйте эти предметы. Вопросы: как эти предметы можно назвать одним словом? Почему так можно сгруппировать? Придумай для любой группы свое условное обозначение.</p>
<p align="center"><b>Игра в слова</b></p> <p><b>Цель:</b> формировать умение синтезировать и группировать слова по признаку. Развитие внимания</p> <p><b>Ход игры:</b></p> <p><b>1.В:</b> сейчас я назову несколько слов, а вы постарайтесь их запомнить. Слон, заяц, телевизор, курица, шкаф, мышь, волк, диван, кресло, медведь. Повтори! Как вы думаете, можно ли разделить эти слова на группы? Вспомните вначале животных? Перечислите предметы мебели.</p> <p><b>2.В:</b> называет слова: сокол, сито, сосна, сарафан, сарай, Снегурочка. Назовите слова, которые запомнил. Есть ли у этих слов что-то общее (начинаются с буквы С). Если знаешь, как пишется буква С, напиши. Придумай слова, которые начинаются с этой буквы.</p>	<p align="center"><b>Узнай по описанию</b></p> <p><b>Цель:</b> продолжать учить составлять описательные рассказы, узнавать предмет по описанию</p> <p><b>Материал:</b> изображения предметов с незначительными отличиями во внешнем виде</p> <p><b>Ход игры:</b> у каждого из детей по 2-3 картинки. Воспитатель описывает какой-нибудь предмет. Дети должны угадать, о каком изображении идет речь и показывать его.</p> <p><b>Усложнение:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. дети объясняют свой выбор</li> <li>2. роль водящего выполняет ребенок</li> </ol>

### Угадай звук

1. поднимите правую руку, если услышите в словах звук [с]:  
слоненок, Зоя, санки, матрас, золото...
2. хлопните в ладоши 1 раз, если услышите звук [ч], 2 раза – звук [ц], вставайте, если услышите звук [с].  
Цыпленок, стриж, цапля, щенок, чиж, сын.  
Цапля важная носатая,  
Целый день стоит, как статуя  
Пес тоскует на цепи  
А попробуй отцепи;  
В небе коршун кружится  
Третий час подряд  
Но ему, разбойнику  
Не украсть цыплят.

### Используй каждое мгновение

**Цель:** развивать зрительную память, развивать связную речь.  
Воспитатель предлагает рассмотреть незнакомые картинки на это дается несколько минут. И детям нужно подробно рассказать, что на ней изображено, запомнив, даже незначительные детали. Для этого необходимо полностью мобилизовать свое внимание и действительно суметь использовать каждое мгновение. Победителем считается тот, кто успел заметить больше других.

### Что изменилось?

**Цель:** развитие внимания, связной речи, умение описывать предмета.  
**Ход игры:** на столе расположены предметы в определенной последовательности (в рамках тематической недели)  
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:**  
1. Описать предмет, которого не стало  
2. рассказать о месте, где он стоял  
3. на какой звук начиналось название этого предмет  
4. в названии, каких еще предметов есть этот звук?

### Отгадай-ка

- Цель:**
1. упражнять детей в составлении описательных рассказов
  2. развивать умение внимательно слушать сверстника.
- Ход игры:** водящий описывает какой-либо предмет, не называя его. Остальные играющие должны по описанию узнать предмет. Назвавший его правильно становится водящим.  
В: ребята, я напому вам план, который поможет вам при описании предмета:  
Расскажите, из какого материала он сделан, из каких частей состоит, каких они форм, если есть, то скажите, какими узорами он украшен. В конце назовите для чего можно использовать?

### Вкус и запах

1. представь ЛИМОН  
- каков он на вкус?  
- Вспомни, как пахнет лимон? Расскажи  
- Представь, что держишь лимон в руке. Что ты чувствуешь?
2. нарисуй лимон
3. представь АПЕЛЬСИН  
- каков на вкус?  
- Как пахнет?  
- Какого цвета?  
- Что чувствуешь?
4. нарисуй апельсин
5. расскажи, чем отличаются апельсин от лимона. Чем они похожи?

### Подбери овощи, и фрукты по цвету

**Цель:** развитие сенсорики, закрепление названий овощей и фруктов.  
**Оборудование:** картинки с изображением овощей и фруктов.  
**Ход:** детям предлагается ряд картинок с изображением овощей и фруктов. После рассмотрения: разложить их по цвету

<p style="text-align: center;"><b>Измени предложение</b></p> <p><b>Цель:</b> формировать умение правильно, согласовывать существительные, прилагательные и глаголы.</p> <p><b>Ход:</b> послушай первое предложение и закончи аналогично второе - Лена поливает цветы, Лена и Коля ...</p>	<p style="text-align: center;"><b>Что у вас?</b></p> <p><b>Цель:</b> развивать умение преобразовывать существительные из единственного числа в множественное.</p> <p><b>Материал:</b> на каждом столе 1 картинка</p> <p><b>Ход игры:</b> воспитатель спрашивает: «Что у вас на картинке?»</p> <p>Дети отвечают:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- У нас флаг</li> <li>- У нас флаги</li> <li>- У нас дом</li> <li>- У нас дома</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Один и много</b></p> <p><b>Цель:</b> развивать умение преобразовывать существительные из единственного числа в множественное.</p> <p><b>Материал:</b> Картинки по числу детей с изображением 1 или нескольких предметов</p> <p><b>Ход игры:</b> воспитатель раздает картинки. Просит назвать предметы, нарисованные на картинках.</p> <p>Дети отвечают:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- У меня окно</li> <li>- У меня окна</li> </ul> <p>Затем составляют пары картинок по принципу: один – много.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Ласковые слова</b></p> <p><b>Цель:</b> активизация словарного запаса, умения называть уменьшительно ласкательно существительные.</p> <p><b>Ход игры:</b> все слова, которые вы услышите, давайте будем переделывать в ласковые:</p> <p>Санки – саночки Гора – горочка Зима – зимушка Шуба – шубка Шапка – шапочка Снег – снежок И т.д.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Что из чего сделано?</b></p> <p><b>Цель:</b> активизировать произношение прилагательных, согласовывать существительное и прилагательное в роде и числе.</p> <p><b>Ход игры:</b></p> <p>Стакан из стекла – стеклянный Нож из железа – железный Чашка из фарфора – фарфоровая Ваза из хрусталя – хрустальная Ложка из дерева - ... Сковорода из чугуна - ...</p>	<p style="text-align: center;"><b>Магазин</b></p> <p><b>Цель:</b> практическое усвоение множественного числа, составление предложений с союзом А.</p> <p><b>Оборудование:</b> 3-4 куклы, игрушки.</p> <p><b>Ход игры:</b> на игровом поле расположены 3-4 куклы, 3-4 мишки и т.д. У воспитателя на столе те же игрушки в единственном числе. Дети берут со стола игрушки и по образцу воспитателя говорят: - У меня мяч, а в магазине мячи... и т.д.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Я начну, а ты закончи</b></p> <p><b>Цель:</b> активизировать в речи предлога У</p> <p><b>Ход игры:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Красивое платье у кого?</li> <li>- У Зины</li> <li>- Синий флажок у кого?</li> <li>- У Саши</li> <li>- И т.д.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Кто как кричит</b></p> <p><b>Цель:</b> образование глаголов от звукоподражательных слов.</p> <p><b>Наглядный материал:</b> предметные картинки с изображением кошки, поросят, утят, лягушек, кур.</p> <p><b>Ход игры:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Вспомните, как подает голос поросенок</li> <li>- Хрю – хрю</li> <li>- Что он делает?</li> <li>- Хрюкает</li> <li>- Как подает голос котенок?</li> <li>- Мяукает?</li> </ul> <p>Можно использовать стихотворение Чуковского «Путаница»</p>

<p align="center"><b>Угадай дерево по листу</b></p> <p><b>Материал:</b> карточки с листьями знакомых деревьев.</p> <p><b>Ход игры:</b> воспитатель показывает карточки одну за другой и спрашивает, какому дереву этот лист принадлежит. Дает образец ответа:  - Этот лист березы  - Этот лист осины и т.п.</p>	<p align="center"><b>Кто с кем?</b></p> <p><b>Наглядный материал:</b> предметные картинки – взрослые животные и их детеныши</p> <p><b>Ход игры:</b> по мере выставления картинок воспитатель предлагает ответить на вопрос: «Кто с кем вышел на поляну?» (лиса с лисенком, зайчиха с зайчонком)</p>
<p align="center"><b>Где мишка искала свой мяч?</b></p> <p><b>Цель:</b> привлечь внимание детей к различным вариантам пространственных отношений между предметами, активизировать в их речи предлоги ПОД, ЗА, НА, ОКОЛО, С. Формировать умение изменять падежные окончания существительных при употреблении различных предлогов.</p> <p><b>Ход игры:</b> воспитатель спрашивает, дети отвечают  - Что делает мишка? (спит)  - Где спит мишка? (на кровати)  - Что сейчас делает мишка? (встал)  - Он проснулся. А разве он уже встал с кровати? (не встал, еще сидит)  - Где он сидит? (на кровати)  - Поиск мяча для мишки (за диваном, за столом...)</p>	<p align="center"><b>На чем дети катаются</b></p> <p><b>Цель:</b> активизировать в речи предлога НА</p> <p><b>Наглядный материал:</b> сюжетные картинки (льжи, санки, коньки, самокат, велосипед)</p> <p><b>Ход игры:</b> дети по картинке составляют предложения с предлогом на  Мальчик катается на самокате  Вера едет на машине. И т.д.</p>
<p align="center"><b>Угадай, кто сказал</b></p> <p><b>Цель:</b> развитие слухового внимания и памяти.</p> <p><b>Оборудование:</b> картинки с изображением различных животных.</p> <p>Каждый ребенок получает по несколько картинок с изображением разных зверей. Ведущий произносит фразу, меняя высоту голоса, подражая животному, которое есть у детей на картинках. Например: Медведь. Ры-ры, где тут мед? Целый день хожу по лесу, ищу мед. Очень хочется есть Или: Белка. Прыг да скок, с ветки на ветку - и так целый день. Главное - набрать шишек в корзинку, орешков, а еще мне надо засушить грибов на зиму.  Дети поднимают соответствующие картинки. Ведущий объявляет тех, кто угадал, а кто нет.</p>	<p align="center"><b>У зайки день рождения</b></p> <p><b>Ход игры:</b>  В: у зайки день рождения. Разные угощения приготовил зайка (показывает предметные картинки: орехи, рыбка, мед). Угадайте, кому зайка приготовил орехи? Рыбку? Мед?  Д: орехи – белке  Рыбку – лисе  Мед - мишке</p>
<p align="center"><b>Что за предмет?</b></p> <p><b>Цель:</b> формировать умение называть предмет и его описывать.</p> <p><b>Ход.</b>  Ребёнок вынимает из чудесного мешочка предмет, игрушку, называет его (это мяч). Вначале игрушку описывает воспитатель: «Он круглый, синий, с жёлтой полосой и т.д.»</p>	<p align="center"><b>Угадай игрушку</b></p> <p><b>Цель:</b> формировать у детей умение находить предмет, ориентируясь на его основные признаки, описание.</p> <p><b>Ход.</b>  На обозрение выставляются 3-4 знакомые игрушки. Воспитатель сообщает: он обрисует игрушку, а задача играющих, прослушать и назвать этот предмет.</p> <p><b>Примечание:</b> сначала указываются 1-2 признака. Если дети затрудняются 3-4.</p>

<p align="center"><b>Кто больше увидит и назовёт</b></p> <p><b>Цель:</b> формировать умение обозначать словом и действием части и признаки внешнего вида игрушки.</p> <p><b>Ход.</b> Воспитатель: У нас в гостях кукла Оля. Оля любит, когда её хвалят, обращают внимание на её одежду. Доставим кукле удовольствие, опишем её платье, туфельки, носочки.</p>	<p align="center"><b>Назови как можно больше предметов</b></p> <p><b>Цель:</b> упражнять детей в чётком произношении слов.</p> <p><b>Ход.</b> Воспитатель предлагает детям посмотреть вокруг себя и назвать как можно больше предметов, которые их окружают (назвать только те, что находится в поле их зрения) Воспитатель следит, чтобы дети правильно и чётко произносили слова, не повторялись. Когда малыши не смогут больше ничего назвать сами, воспитатель может задавать им наводящие вопросы: «Что висит на стене?» и т.д.</p>
<p align="center"><b>Разноцветный сундучок</b></p> <p><b>Цель:</b> формировать детей при согласовании существительных среднего (женского) рода с местоимением ориентироваться на окончание слова.</p> <p><b>Материал:</b> шкатулка, предметные картинки по количеству детей.</p> <p><b>Ход.</b> Воспитатель: Я картинки положила В разноцветный сундучок. Ну-ка, Ира, загляни-ка, Вынь картинку, назови.</p> <p>Дети вынимают картинку и называют, что на ней изображено.</p>	<p align="center"><b>Олины помощники</b></p> <p><b>Цель:</b> образовывать форму мн. числа глаголов.</p> <p><b>Материал:</b> кукла Оля.</p> <p><b>Ход.</b> - К нам пришла кукла Оля со своими помощниками. Я их вам покажу, а вы угадайте, кто эти помощники и что они помогают делать Оле. Кукла идёт по дорожке. Воспитатель указывает на её ноги. - Что это? (Это ноги) - Они Олины помощники. Что они делают? (Ходят, прыгают, танцуют и т.д.) Далее указывает на другие части тела и задаёт аналогичные вопросы, дети отвечают (руки берут, рисуют...; зубы жуют, кусают, грызут...; глаза смотрят, моргают...)</p>
<p align="center"><b>Скажи, какой?</b></p> <p><b>Цель:</b> формировать детей выделять признаки предмета.</p> <p><b>Ход.</b> Воспитатель (либо ребёнок) вынимает из коробки предметы, называет их, а дети указывают на какой-либо признак этого предмета. Если дети затрудняются, воспитатель помогает: «Это кубик. Какой он?»</p>	<p align="center"><b>«Волшебный кубик»</b></p> <p><b>Игровой материал:</b> кубики с картинками на каждой грани.</p> <p><b>Правила игры.</b> Ребёнок бросает кубик. Затем он должен изобразить то, что нарисовано на верхней грани, и произнести соответствующий звук.</p> <p><b>Ход.</b> Ребёнок вместе с воспитателем произносит: «Вертись, крутись, на бочок ложись», - и кидает кубик. На верхней грани – например, самолёт. Воспитатель спрашивает: «Что это?» и просит сымитировать гул самолёта. Аналогично разыгрываются и другие грани кубика</p>

### «Садовник и цветы»

**Цель:** закрепить представления детей о цветах (лесных ягодах, фруктах и т.д.)

**Ход.**

5-6 играющих сидят на по кругу. Это цветы. У них всех есть название (можно, чтобы играющие выбрали картинку-цветок; ведущему показывать нельзя). Ведущий-садовник говорит: «я так давно не видел чудесный белый цветок с жёлтым глазком, похожим на маленькое солнышко, не видел ромашку». Ромашка встаёт и делает шаг вперёд. Ромашка, поклонившись садовнику, говорит: «Благодарю Вас, дорогой садовник. Я счастлива, что вы захотели взглянуть именно на меня». Ромашка садится на другой стул. Игра продолжается до тех пор, пока садовник не перечислит все цветы.

Содержание этой игры можно легко изменить:

«Садовник и фруктовые деревья»,

«Лесовик и лесные ягоды»,

«Дрессировщик и его звери»

и т.д.

### «Козлята и волк»

**Цель.** Формировать умение заканчивать сказку по её началу.

**Материал.** Фланелеграф и атрибуты к сказке «Коза с козлятами», зайчик

**Ход.**

*Воспитатель* рассказывает начало сказки, демонстрируя фигурки персонажей.

- Слушайте, что было дальше: Ушла коза снова в лес. Козлята остались дома одни. Вдруг в дверь снова постучали. Козлята испугались, попрятались. А это был маленький /показ/...(Дети договаривают: зайчик)

*Воспитатель:* зайчик говорит....

*Дети:* не бойтесь меня, это я – маленький зайчик.

*Воспитатель:* Козлята угостили его....

*Дети:* морковкой, капустой...

*Воспитатель:* потом они стали... И т.д.

### «Разбуди кота»

**Цель.** Активизировать в речи детей наименование детёнышей животных.

**Материал.** Элементы костюма животных

**Ход.**

Кто-то из детей получает роль кота. Он садится, закрыв глаза, (как бы спит), на стул в центре круга, а остальные, по желанию избрав роль какого-либо детёныша животного, образуют круг. Тот, на кого укажет жестом воспитатель, подаёт голос (издаёт звукоподражание, соответствующее персонажу).

Задача кота: назвать, кто его разбудил (петушок, лягушонок и т.д.). Если персонаж назван правильно, исполнители меняются местами, и игра продолжается.

### «Кто больше действий назовёт»

**Цель:** активно использовать в речи глаголы, образовывая различные глагольные формы.

**Материал.** Картинки: предметы одежды, самолёт, кукла, собака, солнце, дождь, снег.

**Ход.**

Приходит Неумейка и приносит картинки. Задача детей подобрать слова, которые обозначают действия, относящиеся к предметам или явлениям, изображённым на картинках.

**Например:**

- Что можно сказать о самолёте? (летит, гудит, поднимается)

- Что можно делать с одеждой? (стирать, гладить, зашивать)

- Что можно сказать о дожде? (идёт, капает, льёт, моросит, стучит по крыше) и т.д.

### «Ветерок»

**Цель.** Развитие фонематического слуха.

**Ход:**

Дети встают в круг. Педагог произносит разные звуки. Если услышите звук, например, у, поднимите руки и медленно покружитесь.

Произносятся звуки у, и, а, о, у, и, у, а. Дети, услышав звук у, делают соответствующие движения

### «Прятки»

**Цель.** Формирование морфологической стороны речи; употреблять существительные с предлогами (в, на, за, под, около, между, рядом, слева, справа)

**Материал.** Мелкие игрушки.

**Ход.**

Изготовленные заранее игрушки воспитатель прячет в разных местах групповой комнаты, а затем, собрав вокруг себя детей. Сообщает им: «Меня известили, что у нас в группе поселились непрошенные гости. Следопыт, который вёл за ними наблюдение, пишет, что кто-то спрятался в верхнем правом ящике письменного стола. Кто пойдёт на поиски? Хорошо. Нашли? Молодцы! А кто-то спрятался в уголке игрушек, за шкафом.

(Поиски). Кто-то под кукольной кроватью; кто-то на столе; кто стоит справа от меня»

Т.О. дети отыскивают всех непрошенных гостей, прячут их в коробочку и договариваются, что снова поиграют с их помощью в прятки.

### «Почтальон принёс открытку»

**Цель.** Формировать умение детей образовывать формы глагола в настоящем времени (рисует, танцует, бежит, скачет, лакает, поливает, мяукает, лает, гладит, барабанит и т. д.)

**Материал.** Открытки с изображением людей и животных, выполняющих различные действия.

**Ход.**

Игра проводится с небольшой подгруппой.

В дверь кто-то стучит.

Воспитатель: Ребята, нам почтальон принёс открытки. Сейчас мы их рассмотрим вместе. Кто на этой открытке нарисован? Правильно, Мишка. Что он делает? Да, барабанит. Эта открытка адресована Оле. Оля, запомни свою открытку. Вот эта открытка адресована Паше. Кто здесь изображен? А что он делает? И, ты, Петя, запомни свою открытку.

Т.О. рассматриваются 4-5 штук. И те, кому они адресованы, должны правильно назвать действия персонажа и запомнить изображение.

Воспитатель: Теперь давайте проверим, запомнили ли вы свои открытки? Снеговика танцуют. Чья эта открытка? И т.д.

### Что ты делаешь? (Народная игра)

**Цель:** Активизировать употребление глаголов и глагольных форм, обозначающих проф. действия.

**Ход.** Ведущий назначает каждому играющему, сидящему в кружке, работу: обед варить, печь хлеб, отремонтировать автомобиль, шить, и т. д. Каждый выкапывает себе ямку, садится около нее, берет палочку и вертит ею в ямке. Ведущий в середине круга тоже вертит палочкой в ямке, задает всем какую-нибудь общую работу, например, говорит: «Пеките хлеб» или «Пойте песню», — и все начинают вертеть палочками в ямке и громко повторять заданную работу: «Хлеб пеку, хлеб пеку» и т. д.

В это время ведущий неожиданно обращается с вопросом к кому-нибудь: «Что ты делаешь?» Спрошенный должен немедленно назвать назначенную ему работу, например: «Овес жну». Если же ошибется и назовет общую работу (Хлеб пеку) или замнется, то меняется местами с ведущим.



### Король (Народная игра)

**Цель:** соотносить выразительное движение и производное слово, обозначающее профессию.

**Ход.**

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

Сговорившись, подходят и говорят:

— Здравствуй, Король!

— Здравствуйте! — отвечает он.

— Нужны вам работники?

— Нужны.

— Какие?

Дети начинают выразительными движениями изображать людей разных профессий (пыльщика, лесоруба, пахаря, землекопа, швеи, повара, прачки и т. д.). Король должен назвать работу каждого, и если сразу назовет все верно, то работники убегают к назначенному месту. Король ловит их, и кого поймает, тот становится Королем, остальные же идут снова сговариваться насчет работ. Но если Король назовет изображаемую работу неверно, то называет ее во второй, в третий раз и т. д., пока наконец не угадает. Ловить работников Король может только тогда, когда они еще не добежали до назначенного места, и если не поймает никого, то опять остается Королем на следующую игру. Большой интерес игры заключается в том, чтобы выбрать такую работу, которую трудно было бы угадать, а через это заставить Короля подольше исполнять свою роль.

### Звуковое лото

**Цель:** развивать фонематический слух: различать слова на слух и называть слова, начинающие на определенный звук.

**Ход:**

Взрослый раздает детям карточки с изображением разных предметов, растений или животных. Потом показывает знакомую детям букву и спрашивает: - У кого есть слово на эту букву? Затем игра усложняется: на карточках печатными буквами пишутся слова, дети должны узнавать предложенные буквы в начале, середине и конце слова.

### Магазин

**Цель:** выделение в словах определенных звуков.

Взрослый - продавец, а ребенок - покупатель, который "приходит" в магазин, чтобы выбрать себе что-то из товаров. За покупку нужно расплатиться первым звуком слова. Например, если ребенок хочет купить ложку, то он должен сказать "Л-л".

### "Назови части предмета"

**Цель:** обогащение словаря, развитие умения соотносить предмет и его части.

Воспитатель показывает картинки с изображением дома, грузовика, дерева, птицы и т.д.

**I вариант:** дети по очереди называют части предметов.

**II вариант:** каждый ребёнок получает рисунок и сам называет все части.

### "Закончи предложение"

**Цель:** формировать умение согласовывать слова в предложении.

- Мама положила хлеб... куда? (в хлебницу)
- Брат насыпал сахар... куда? (в сахарницу)
- Бабушка сделала вкусный салат и положила его... куда? (в салатницу)
- Папа принёс конфеты и положил их ... куда? (в конфетницу)
- Марина не пошла сегодня в школу, потому что... (заболела)
- Мы включили обогреватели, потому что... (стало холодно)
- Я не хочу спать, потому что... (ещё рано)
- Мы поедем завтра в лес, если... (будет хорошая погода)
- Мама пошла на рынок, чтобы... (купить продукты)
- Кошка забралась на дерево, чтобы... (спастись от собаки)

### "Кому угощение?"

**Цель:** развивать употребление трудных форм существительных

Воспитатель говорит, что в корзинке подарки для зверей, но боится перепутать кому что. Просит помочь. Предлагаются картинки с изображением медведя, птиц - гусей, кур, лебедей, лошади, волка, лисы, рыси, обезьяны, кенгуру, жирафа, слона. Кому мёд? Кому зерно? Кому мясо? Кому фрукты?

### «Назови три слова»

**Цель:** активизация словаря

Дети становятся в шеренгу. Каждому участнику по очереди задаётся вопрос. Нужно, делая три шага вперёд, давать с каждым шагом три слова-ответа, не замедляя темпа ходьбы.

· Что можно купить? (платье, костюм, брюки)  
· Что можно варить? Что можно читать? Чем можно рисовать? Что может летать? Что может плавать? Что (кто) может скакать? И т. д.

### "Кто кем хочет стать?"

**Цель:** употребление трудных форм глагола.

Детям предлагаются сюжетные картинки с изображением трудовых действий. Чем заняты мальчики? (Мальчики хотят сделать макет самолёта) Кем они хотят стать? (Они хотят стать лётчиками). Детям предлагается придумать предложение со словом хотим или хочу.

### "Зоопарк"

**Цель:** развитие связной речи

Дети садятся в круг, получая по картинке, не показывая их друг другу. Каждый должен описать своё животное, не называя его, по такому плану:

1. Внешний вид;
2. Чем питается.

Для игры используются "игровые часы". Вначале крутят стрелку. На кого она укажет, тот начинает рассказ. Затем вращением стрелки определяют, кто должен отгадывать описываемое животное.

# *Картотека дидактических игр*

*(с детьми дошкольного возраста в совместной деятельности)*