

## *Игры на развитие связной речи*



### *«Найди картинке место»*

**Цель:** научить соблюдать последовательность хода действия.

**Ход игры.** Перед ребенком 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.



### *«Отгадай-ка»*

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

**Ход игры.** Воспитатель напоминает детям, как они рассказали о знакомых предметах, загадывали и отгадывали о них загадки и предлагает: «Давайте поиграем. Пусть предметы нашей комнаты расскажут о себе, а мы по описанию отгадаем, какой предмет говорит. Надо соблюдать правила игры: когда будете рассказывать о предмете, не смотрите на него, чтобы мы сразу не отгадали. Говорите только о тех предметах, которые находятся в комнате».

После небольшой паузы (дети должны выбрать предмет для описания, приготовиться к ответу) воспитатель кладет камешек на колени любому играющему. Ребёнок встает и дает описание предмета, а затем передает камешек тому, кто будет отгадывать. Отгадав, ребёнок описывает свой предмет и передаёт камешек другому играющему, чтобы тот отгадал.

**План описания предмета.** Он разноцветный, круглой формы. Его можно бросать вверх, катать по земле, а в группе нельзя им играть, так как можно разбить стекло



### *«Чего на свете не бывает»*

**Цель:** научить находить и обсуждать ошибки, при рассматривании картинки-нелепицы.

**Ход игры.** Рассмотрев картинки-нелепицы, попросить ребёнка не просто перечислить неправильные места, но и доказать, почему данное изображение ошибочное. Тогда получится полное описание картины, да еще и с элементами рассуждения.



### *«Поиск пропавших деталей»*

**Цель:** научить составлять описание картины с опорой на фрагменты данной картинки.

**Ход игры.** Фотография испортилась, некоторые фрагменты стерлись с большой картины. Хорошо, что сохранились маленькие снимки. Подставь в нужное место каждый фрагмент и опиши ту картину, которую снимал фотограф.

## **Игры для развития фонетико-фонематической стороны речи**



### **«Похоже – не похоже»**

**Цель:** научить выбирать непохожие звуки из линейки похожих.

**Ход игры.** Из каждых четырех названных взрослым слов ребёнок должен выбрать слово, которое по звуковому составу не похоже на остальные три:

Мак-бак-так-банан  
Сом-ком-индюк-дом  
Лимон-вагон-кот-бутон  
Мак-бак-веник-рак

Пятка-ватка-лимон-кадка  
Ветка-диван-клетка-сетка  
Каток-дом-моток-поток  
Совок-гном-венчик-каток



### **«Найди двадцать предметов, названия которых содержат звук «С»**

**Цель:** закрепление умения выделять заданный звук в слове по представлению, развитие зрительного внимания, обучение счету.

**Ход игры.** Дана сюжетная картинка, на которой много предметных картинок, в том числе и содержащих в названии звук С (картинок должно быть двадцать). Детям дают рассмотреть картинку и назвать нужные предметы. Выигрывает тот, кто назовет больше предметов. Дети накладывают фишки на найденные картинки, а ведущий затем проверяет правильность выполнения задания и определяет победителя.



### **«Кого позовут в гости»**

**Цель:** научить определять количество звуков в словах, произносимых вслух самим ребёнком.

**Ход игры.** Играют четверо, у каждого играющего – какой-нибудь домик. На столе разложены предметные картинки с изображениями различных животных (по числу играющих), а также стопка карточек изображениями вниз. Дети выбирают себе нужные картинки из тех, что лежат изображениями вверх, - «находят хозяина дома». Затем каждый по очереди берет по одной карточке-картинке из стопки, называет вслух слово и определяет, надо «позвать в свой домик в гости эту картинку или нет». Если в слове – названии картинки, открытой ребенком, столько же звуков, сколько в слове – «хозяине, то в гости звать нужно, и тогда играющий получает право на дополнительные ходы до тех пор, пока встретится неподходящая картинка. Если количество звуков другое, картинка подкладывается в конец стопки. Выигрывает тот, кто раньше созвал своих гостей. В один набор входит по четыре картинки с каждым количеством звуков. Картинный материал для игры: картинки -«хозяева»: кот, волк, кабан, собака; картинки- «гости»: три звука – оса, сом, жук, рак; четыре звука – коза, сова, бобр, крот; пять звуков – галка, жираф, сурок, мишка; шесть звуков – корова, курица, кролик, ворона.

## ***Игры для развития лексической стороны речи (формирования словаря)***



### ***«Переезжаем на новую квартиру»***

**Цель:** научить детей различать предметы, сходные по назначению и похожие внешне, помочь запомнить их названия; активизировать в речи детей соответствующий словарь.

**Игровой материал:** 1. Предметные картинки (парные): чашка-стакан, кружка-чашка, масленка-сахарница, чайник-кофейник, кастрюля-сковородка, платок-косынка, шапка-шляпа, платье-сарафан, свитер-безрукавка, брюки-шорты, носки-гольфы, чулки-носки, перчатки-варежки, туфли-босоножки, тапочки-сандалии, ранец-портфель, люстра-настольная лампа. 2. Коробочки для складывания картинок.

**Ход игры.** Играют 6 детей. Воспитатель вручает каждому ребёнку 2-3 пары картинок, например: чашка-стакан, платок-косынка, ранец-портфель. Рассказывает: «Дети, мы получили новую квартиру. Надо собрать все вещи и упаковать их для переезда. Сначала я буду упаковывать посуду. Вы мне будете помогать. Передавайте мне только ту вещь, которую я назову. Будьте внимательны – многие вещи внешне похожи. Не спутайте, например кружку с чашкой, чайник с кофейником. Собранную посуду я сложу в синюю коробку». Воспитатель называет по одному предмету из каждой пары, например кофейник. Если ребёнок ошибается (предъявляет чайник), картинка остается у него. К концу игры у детей не должно остаться ни одной картинки. Проигравшим считается тот, у кого остались картинки. Затем для активизации в речи детей соответствующего словаря воспитатель предлагает одному ребёнку вынимать из коробки собранные картинки и говорить, что он достал, а остальным – называть предмет, объединенный в пару с предъявляемым.



### ***«Кто как голос подаёт»***

**Цель:** расширение глагольного словаря по данной теме.

**Ход игры.** Ведущий читает детям стихотворение Г. Сапгира.

Ветер весеннюю песню донёс

Песню пролаял охотничий пёс,

Волк эту песню провыл на опушке,

Дружно проквакали песню лягушки.

Бык эту песню, как мог, промычал.

Рысь промурлыкала,

Сом промычал.

Филин прогукал,

Уж прошипел,

А соловей эту песню пропел.

Ведущий спрашивает, кто как голос подавал, одновременно показывая предметные картинки с изображениями животных. За каждый правильный ответ дают картинку, выигрывает тот, кто соберёт больше картинок.

## *Игры на развитие грамматического строя речи*



### *«Объясните, почему...»*

**Цель:** научить правильно, строить предложения с причинно-следственной связью, развитие логического мышления.

**Ход игры.** Ведущий объясняет, что дети должны будут закончить предложения, которые начнет говорить ведущий, используя слово «потому что». Можно подобрать несколько вариантов к одному началу предложения, главное, чтобы они все правильно отражали причину события, изложенного в первой части. За каждое правильно выполненное продолжение игроки получают фишку. Выигрывает тот, кто соберёт больше фишек.

Незаконченные предложения для игры:

Вова заболел... (простыл)  
Дети легли спать... (поздно)  
Лед на реке растаял... (тепло)  
Стало очень холодно... (наступила зима)

Мама взяла зонт... (идёт дождь)  
Очень хочется пить... (жарко)  
Деревья закачались... (дует ветер)



### *«Кто? Что?»*

**Цель:** составление предложений по разным моделям.

**Ход игры.** Детям необходимо составить такое предложение, в котором будет говориться о том, Кто? Что делает? Что? Например: Кошка лакает молоко.

Кто? Что делает? Что? Чем? (Садовник поливает цветы водой)

Кто? Что делает? Что? Кому? (Девочка шьет платье кукле).



### *«Придумай предложение»*

**Цель:** развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.

**Ход игры.** Дети и Воспитатель садятся в круг. Воспитатель объясняет правила игры: - Сегодня мы будем придумывать предложения. Я скажу какое-либо слово, а вы быстро придумаете с этим словом предложение. Например, я скажу слово «близко» и передам Даше

камешек. Она возьмет камешек и быстро ответит «Я живу близко от детского сада». Затем она назовёт свое слово и передает камешек рядом сидящему. Слово в предложении должно употребляться в той форме, в какой его предлагает загадывающий. Так по очереди по кругу камешек переходит от одного играющего к другому. Если дети затрудняются при ответе, воспитатель помогает им.