**Дидактические игры по речевому развитию в старшей группе**

**Игра «Загадки Карлсона»**

**Цель:**1. Развитие умения соотносить предмет и его признак.

          2. Упражнять детей в постановке вопросов какой? какая? какое?

          3. Закреплять согласование в числе прил. с сущ.

          4. Развивать внимание, наблюдательность.

**Материал**: картинки с изображением Карлсона, картинки с изображением  предметов: арбуза, клоуна, мяча, ежа, озера, лисы, иглы, рукавичек.

**Ход игры**: картинка, изображающая Карлсона, наклеена на центр магнитной доски, рядом лежат предметные картинки и картинки символы качеств. Карлсон обращается к детям: Вы сумеете, ребятки,

                                              Отгадать мои загадки?

                                              Если слушаешь внимательно,

                                              Угадаешь обязательно!

Рядом с Карлсоном наклеиваются картинки символы качеств: круглые, твердый, тяжелый, сладкий. Детям предлагается назвать качества и угадать о каком предмете загадка. Ребенок отыскивает нужную картинку и называет: «Арбуз – какой? Арбуз – круглый, сладкий, твердый, тяжелый и тд.

**Игра «Назови предмет»**

**Цель:**1. Познакомить детей с правилами работы на фланелеграфе.

          2. Закрепить понятие о предмете и его названии.

          3. Познакомить с графическим обозначением предмета и слова.

          4. Расширить пассивный словарь, уточнить название предметов.

          5. Закрепить употребление в речи простое назывное предложение.

**Материал**: фланелеграфы, картинки с изображением стола, стула, окна, цветка в горшке, куклы, мяча, телефона, шкафа, книги.

**Ход игры**: картинки беспорядочно приклеиваются на малый фланелеграф, большой свободен для работы. Воспитатель объясняет детям, что они живут в мире, их окружают разные предметы. Люди придумали для каждого предмета свое название. Доска на четырех ножках, за которой можно обедать, играть, называется «стол». Мы видим предмет и называем его словом. ( детям предлагается назвать 3-4 предмета). Дети знакомятся с обозначением предмета – синий квадрат. Им предлагается выбрать любой предмет в группе, отыскать его изображение на малом фланелеграфе, наклеить на большой, поясняя: «Вот шкаф. Это предмет». ( рядом с картинкой наклеить символ предмета).

**Дидактическая игра «Ускорение-замедление»**

**Цель**: то же самое, что и в игре «Увеличение-уменьшение»

**Ход игры**: предложите, например, представить капли дождя, летящие со скоростью сильного ветра. А если, наоборот, они будут лететь очень медленно, как кленовые парашютики? Что изменится?

**Игра «Куда ни пойдешь – предметы найдешь»**

**Цель:** та же, что и в игре «Назови предмет». Учить детей отвечать на вопросы «полным ответом» (фразой).

**Материал:** картинки с изображением классной комнаты, дома, елки, гриба, ягоды, крыльца, двери, кровати.

**Ход игры:** на большом фланелеграфе наклеиваются в ряд картинки с изображением, леса, классной комнаты На малом фланелеграфе картинки с изображением предметов по данной тематике. Воспитатель спрашивает ребенка: «Куда пойдешь?». Ребенок: «Пойду в лес». Воспитатель: « Что там найдешь?» Ребенок: «Предметы. (перечисляет): вот пень, вот елка, вот гриб и т.д. Ребенок наклеивает картинки рядом с картиной леса.

**Дидактическая игра «Отрицание»**

**Цель:**стимулировать речевую свободу ребенка. Учить исследовать возможности слов, овладевать ими, осваивать и применять неизвестные ранее склонения, смыслы и оттенки слов.

**Ход игры:**вначале дети называют прямое действие, предмет, качество предмета (Мама расставляет чашки. В комнате горит свет. Чашки стоят в шкафу.). А затем то же самое проговаривают с отрицательной приставкой «не». Находят синоним слова в русском языке ( Мама не расставляет чашки. Она убирает их. В комнате темно. И т.д. )

**Игра «Что перепутал Незнайка?»**

**Цель:** 1. Закрепить навык составления распространенного предложения по схеме: живой предмет – действие – неживой предмет.

         2. Закрепление навыков анализа предложения.

         3. Развивать слуховое внимание, учить воспринимать структуру предложения на слух, улавливать ошибки и анализировать их.

**Материал:** большой и малый фланелеграфы, картинки, изображающие Незнайку.

**Ход игры:** на большом фланелеграфе – Незнайка. Малый фланелеграф свободен для работы. Воспитатель рассказывает детям, как Незнайка выполнял домашнее задание: придумывал предложения. (Демонстрируется наглядно нарушенная схема предложения). На большом фланелеграфе составляются предложения, в которых слова следуют атипично, или слова поставлены таким образом, что изменяется смысл. Например: Ловит девочка мячик. Цветок мальчик поливает. Воспитатель предлагает детям подумать, за что Незнайка получил двойку и помочь ему исправить ошибки. Дети объясняют, что перепутал Незнайка и составляют из картинок правильные предложения на мало фланелеграфе.

**Дидактическая игра «Оживление»**

**Цель:**развивать литературное творчество детей.

**Ход игры**: предложите детям представить, что тот или иной предмет вдруг ожил и заговорил – и тут же родится множество интересных историй. Оживлять можно не только самые разнообразные предметы, но и явления, метафоры.

**Игра «Что делают предметы?»**

**Цель:**1. Познакомить детей со словами, обозначающими действие предметов, закрепить графическое обозначение действия.

          2. Закрепить в речи согласование существительного с глаголом.

          3. Закрепить порядок следования слов в предложении типа: предмет-действие.

**Материал**: магнитная доска, картинки – силуэты с изображением действий: стоит, идет, сидит, спит, лежит; картинки с изображением предметов.

**Ход игры:** воспитатель объясняет детям, что они ежеминутно совершают действия. «Что ты делаешь?» - спрашивает логопед ребенка – «Сижу», «Стою» и т.д. На магнитную доску наклеивают картинки – силуэты, обозначающие данные действия. Воспитатель поясняет, что все предметы в данную минуту тоже что-то делают. Вот книга. Что она делает? – книга лежит. ( На доску приклеивают картинку «книга» и рядом силуэт с изображением действия «лежит». Другие предложения дети составляют по аналогии: Стол стоит. (подбираются соответствующие картинки) и т.д.

**Дидактическая словесная игра «Кто как охотится и убегает от врага»**

**Цель**: уточнить названия действий, связанных с животными (зверь, птица, насекомое), подбирать близкие по смыслу слова (синонимы).

**Материал:** мяч

**Ход игры:** дети встают в круг, воспитатель бросает мяч, задает вопрос, дети отвечают.

          кошка – (как передвигается?) - крадется

          собака – догоняет, прыгает, ловит

          кузнечик – прыгает

          заяц – скачет, прыгает и т.д.

**Игра «Положи в сундучок»**

**Цель:** 1. Закрепить понятия о живых и неживых предметах.

          2. Упражнять в постановке вопросов: Кто это? Что это?

          3.  Развитие зрительного внимания.

**Материал:** крупные картинки, изображающие два красивых сундучка, картинки с изображением живых и неживых предметов.

**Ход игры**: в центр выкладываются картинки  с изображением живых и неживых предметов. На один сундучок ставится символ живого предмета, а на другой неживого. Детям предлагается поместить предметы в нужный сундучок с объяснением своих действий с постановкой вопроса ( Что это? Это шары. Кто это? Это заяц).

**Игра «Соблюдай порядок»**

**Цель:** 1. Закрепить навыки составления распространенного предложения по схеме: живой предмет – действие – неживой предмет.

          2. учить детей правильно задавать вопросы от слова к слову.

          3. Закреплять навыки анализа предложения.

          4. Развитие внимания, памяти.

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

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

**Игра «Живые – неживые»**

**Цель:**1. Закрепить понятие о живых и неживых предметах.

          2. Закрепить символическое обозначение предмета живого и неживого.

          3. Учить задавать вопросы: Кто это? Что это?

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

**Ход игры:** воспитатель объясняет детям, что окружающие их предметы могут быть живыми и неживыми, Узнать живой предмет или нет очень просто.

            ( Уточняются свойства живых предметов). Затем выкладывается картинка – символ живого и неживого предметов. Детям предлагается выбрать любую картинку и поместить ее в нужную колонку, объясняя свои действия. (Вот ключ. Это неживой предмет. Вот бабушка. Она живая.) После того, как все картинки наклеены, воспитатель объясняет, что про живой предмет можно спросить «Кто это?», а про неживой – «Что это?». После чего дети выбирают картинки и самостоятельно задают к ним вопросы.

**Дидактическая игра «Лавина» вариант 1**

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

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

             -окунь

             -окунь, карась

            -окунь, карась, щука и т.д.

**Дидактическая игра «Лавина» вариант 2**

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

**Ход игры**: взрослый начинает игру: «В корзину я положил яблоки». Ребенок продолжает, повторяя все сказанное ранее и добавляя свое слово, соответствующее названному первым участником игры: «В корзину я положил яблоки, лимоны» и т.д.

**Дидактическая игра «Лавина» вариант 3**

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

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

**Дидактическая игра «Кем (чем) был? Кем (чем) будет?**

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

**Материал**: картинки по-парные.

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

Кто кем становится.

Жил-был маленький щенок,                       Тоненьким…(ягненком)

Он подрос, однако,                                      Этот важный кот Пушок

И теперь он не щенок -                                Маленьким…(котенком)

Взрослая…(собака).                                     А отважный петушок –

Жеребенок с каждым днем                         Крохотным…(цыпленком).

Подрастал и стал…(конем).                        А из маленьких гусят

Бык, могучий великан,                                Вырастают…(утки) –

В детстве был…(теленком).                       Специально для ребят,

Толстый увалень баран -                             Тех, кто любит шутки.  А.Шибаев

**Игра «Найди пару»**

**Цель:**1. Уточнение словаря, развитие умения различать предметы, сходные по значению.

          2. Закрепление правильного употребления простого предложения.

          3. Развитие зрительного и слухового внимания.

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

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

**Игра «Кем хочешь стать?»**

**Цель:**1. Закрепление грамматически правильной фразы, состоящей из 4-5 слов.

           2. Закрепление употребления в речи окончаний существительных в т. и в. падежах.

          3. пополнение  и уточнение словаря (профессии людей).

          4. Закрепления согласования существительных с глаголом в роде, числе, падеже. Закрепление глаголов будущего времени.

          5. Развитие внимания, мышления.

**Материал:** картинки с изображением мальчика и девочки, картинки, изображающие людей разных профессий: повара, врача, рыбака, милиционера, воспитателя.

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

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

**Цель:**1. Познавательные задачи: закрепить умение детей соотносить действия людей с их профессией, воспитывать умение быстро думать.

          2. Речевые задачи: активизировать словарь детей за счет слов действий (глаголы).

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

**Дидактическая игра «Узнавание»**

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

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

**Дидактическая игра «Отгадай-ка»**

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

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

**Ход игры:** давайте поиграем, пусть предметы в нашей комнате сами расскажут о себе, а мы по описанию отгадаем, какой предмет говорит. Каждый из вас будет выполнять роль какого-то предмета. Надо соблюдать правила игры: когда будете рассказывать о предмете, не смотрите на него, чтобы мы сразу не отгадали. Говорите только о тех предметах, которые находятся в комнате.

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

**Цель:** 1. Расширять словарь детей.

          2. Развивать доказательную речь.

          3. Формировать умение добавлять придаточное предложение.

          4. Развивать умение точно в соответствии с замыслом построить высказывание, осмысленно употребляя то или иное слово.

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

**Дидактическая игра «Что лишнее?»**

**Цель:** 1. Развивать доказательную речь детей.

          2. Активизировать словарь детей за счет названий овощей, фруктов, ягод; прилагательных, обозначающих качественные признаки: круглый, овальный, вытянутый, желтый, бордовая и т.п.

         3. Пользоваться придаточными предложениями.

**Материал:** таблицы, на которых изображены овощи, фрукты или ягоды с одним предметом, не имеющим общего признака с другими.

**Ход игры**: детям показывается таблица. Воспитатель просит назвать все предметы, изображенные на таблице. Дети называют. Далее воспитатель говорит, что один предмет лишний. Найдите его и докажите мне, что он лишний. Дети объясняют: «Лишней на этой картинке является свекла потому, что все овощи можно есть сырыми, а свеклу надо обязательно варить.

**Дидактическая игра «Маятник»**

**Цель:** употреблять в речи слова антонимы.

**Ход игры**: например, дети для каждого выявленного свойства должны называть противоположное: сегодня идет дождь, это хорошо, почему? – Деревья поливают, можно по лужам босиком ехать. – Деревья поливают – это плохо, почему? И т.д.

**Дидактическая игра «Антонимы-синонимы»**

**Цель:** употреблять в речи синонимы и антонимы.

**Ход игры**: к названному слову одновременно подбирают и антоним и синоним. Например, исходное слово «беда». Радость (это антоним к слову «беда»). Горе (одновременно антоним к предыдущему и синоним к исходному). Счастье ( антоним для предыдущего и синоним к исходному) и т.д.

**Игра «Какой? Какая? Какое?»**

**Цель:** 1. Закрепить умение соотносить предмет и его признак.

          2. Закрепить согласование прил. с сущ. в роде, числе.

          3. Упражнять детей в постановке вопросов «какой?», «какая?», «какое?», «какие?».

          4. Развивать наблюдательность.

**Материал**: картинки с изображением дерева, гриба, пня, солнца, девочки, корзинки, картинки – символы качества предметов.

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

**Дидактическая игра «Цепочка слов»**

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

**Ход игры:** дети составляют цепочку слов, где слова соединены между собой. Например, исходное слово «кошка». Кошка бывает какая? –Пушистая, ласковая, разноцветная. Что еще бывает разноцветным? Радуга, платье, телевизор. Какие еще бывают платья? … и т.д.

**Дидактическая игра «Угадай-ка»**

**Цель:** та же, что и в игре «На что похоже?»

**Материал**: спички, бусинки, пуговицы различных цветов, зерна или сухие плоды растений, ниточки ( длиной 2-5см), мелкие камешки.

**Ход игры**: 10-12 предметов из исходного игрового набора кучкой бросают с небольшой высоты на стол или лист бумаги. При падении предметы складываются в самые разнообразные, иногда причудливые изображения. Игровая задача состоит в том, чтобы узнать и назвать получившееся изображение.

**Дидактическая игра «Рисунки по кругу»**

**Цель:** развивать детское литературное творчество.

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

**Дидактическая игра «Буквы и цифры»**

**Цель:** та же, что и в игре «На что похоже?»

**Материал**: цифры и буквы, изображенные на весь альбомный лист.

**Ход игры**: детям предлагается рассмотреть цифры и буквы и назвать предметы, образы, явления, на которые они похожи.

Примечание: количество предлагаемых знаков нужно увеличивать постепенно. Можно предлагать детям не только называть возникающие образы, но и зарисовывать их. Можно предложить придумать рассказы и истории, опираясь на образные изображения знаков.

**Дидактическая игра «Кто что делает?»**

**Цель:** обогатить лексический запас детей словами-действиями (глаголами). Активизировать монологическую речь, выразительность невербальных (неречевых) средств воздействия слушателей.

**Материал:** набор предметных картинок.

**Ход игры:** детям показывают картинки по одной и задают вопросы: «Что с этим можно делать? Для чего это нужно?» Ответ ребенка: « Часы нужны, чтобы показывать время». Со старшими дошкольниками игра проводится без наглядной основы. Дети выстраивают цепочку из слов: Часы – тикают, художник – рисует, машина – ездит и т.д.

**Дидактическая игра «Подбор прилагательных»**

**Цель:** 1. Активизировать словарь детей за счет слов, обозначающих разные части речи.

          2. Согласовывать существительные, прилагательные в роде, числе.

          3. Подбирать определение к предмету.

**Материал:** игрушки или картинки.

**Ход игры:** ведущий показывает игрушку, картинку или называет слово, а участники по очереди называют как можно больше признаков, соответствующих предложенному объекту. Выигрывает тот, кто назовет для каждого из предъявленных предметов как можно больше признаков. Например, собака – большая, лохматая, добрая, веселая, охотничья, старая.

**Игра «Угадай, что прячется за ширмой?»**

**Цель:**1. Закрепить употребление в речи притяжательных прилагательных.

          2. Закрепить согласование притяжательных прилагательных с существительными в роде, числе и падеже.

         3. Закрепить навык построения грамотной речи, фразы.

         4. Развивать наблюдательность, сообразительность, зрительное внимание.

**Материал**: фланелеграф, полоска, имитирующая ширму, фигурки зайца, лисы, волка, медведя, лошади, кошки, козы; картинки, изображающие части тела животных.

**Ход игры:** воспитатель обращается к детям: «Вы любите цирк? Кто выступает в цирке?» Дети вспоминают. «А я знаю зверюшек, которые очень хотели выступать в цирке, но боялись, что их туда не пустят и поэтому решили пробраться незаметно. Они спрятались за ширмой». На фланелеграф наклеивается полоска- «ширма», а над верхним ее краем уши зайца и других зверей. «Чьи уши?» - спрашивает воспитатель. «Это заячьи уши» - отвечает ребенок. Аналогично проводится работа с использованием других частей животных. В итоге, дети называют зверей, которые спрятались за ширмой.

**Дидактическая игра «Если бы…»**

**Цель:** развивать высшие формы мышления – синтез, анализ, прогнозирование, экспериментирование.

**Ход игры:** предложите детям пофантазировать на самые разнообразные темы: «Если бы я был волшебником» (каким? зачем? что делал бы? И т.п.). «Если бы вдруг исчезло время?» ( что в этом плохого и хорошего?)

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

**Цель:**1. Упражнять детей в составлении распространенного предложения.

          2. Закрепить в речи окончания существительных в творительном падеже.

          3. Закрепить понятие о живых и неживых предметах.

          4. Учить детей отвечать на вопросы полным ответом.

          5. Развивать наблюдательность, мышление.

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

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

                   Я сейчас вам покажу,

                   С чем играю, с кем дружу…

                   Я уверена, нетрудно отгадать загадку…

                   Сможет каждый объяснить мне по порядку.

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

**Игра «Кто как передвигается?»**

**Цель:**1. Активизация словаря, расширение употребления глаголов и речи.

          2. Развитие умения соотносить название предмета и действия.

          3. Закрепление навыка правильной постановки вопроса к действию (гл.)

          4. Развитие умения опираться на опыт. Развитие наблюдательности.

**Материал:** три стола, картинки с изображением животных: зайца, бабочки, змеи, кита, черепахи, жука, птицы, медведя, улитки, слона, рыбы.

**Ход игры**: картинки с изображением животных – на большом столе. Дети делятся на две команды, выделяя каждой по столу для работы. Каждому участнику предлагается выбрать себе картинку с изображением животного и объяснить, как оно передвигается. Например, ребенок кладет на стол своей команды картинку, объясняет: «Улитка ползает» и т.п. После того, как основное задание будет выполнено, воспитатель предлагает детям быстро назвать животных, которые «ползут», «летят», «плывут» и т.д. Побеждает команда, участники которой допустили меньше ошибок.

**Дидактическая игра «Не очень» или «Оптимисты и скептики».**

**Цель:** развивать умение в «щадящем режиме» осваивать этапность разрешения противоречий.

**Ход игры**: один из играющих создает ситуацию, представляя ее как хорошую или плохую, а другой опровергает это утверждение, используя словосочетание «не очень». Например:

- Хорошо, что дома есть телевизор – смотреть можно.

- Хорошо, да не очень. Глаза могут заболеть.

- Хорошо, что чайник большой – на всех чая хватит.

- Хорошо, да не очень. Долго закипает.

Используя опорное словосочетание «не очень», можно придумывать рассказы-рассуждения:

- По улице мужчина шел. Хорошо!

- Хорошо, да не очень, Он в грязь упал, это плохо!

 - Плохо, да не очень – грязь-то лечебная была.

Он  свой радикулит вылечил. Это хорошо.

**Дидактическая игра «Снежный ком»**

**Цель:** развивать воображение, мышление, речь и формировать здоровое чувство юмора.

**Ход игры**: Водящий наугад называет два слова, например, «сейф и апельсин». Один из участников игры придумывает и описывает ассоциацию, возникшую на эти слова. Например, «из открытого сейфа выкатился огромный апельсин». Следующие игрок называет свое слово, например, «яйцо». Третий участник игры связывает второе слово с третьим также при помощи возникшей ассоциации, скажем: «под кожурой апельсина оказалось яйцо» и задает следующее слово и т.д.  По окончании игры можно предложить детям нарисовать  то, что запомнилось им или рассмешило их.

**Дидактическая игра «Аргументация»**

**Цель:** развивать метафорическое мышление ребенка.

**Материал:** предметные картинки ( не менее 20).

**Ход игры**: один из играющих выбирает одну картинку. Внимательно ее рассматривает ( никому не показывает) переворачивает ее и задает другим играющим вопрос: «На что похоже?». После того, как все дадут свои ответы, водящий показывает картинку и просит защитить свои предположения.

**Дидактическая игра «Отгадай загадку про машину»**

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

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

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

**Дидактическая игра «Антонимы»**

**Цель:** активизировать мыслительную и речевую деятельность. Употреблять в речи слова антонимы.

**Ход игры**: детям называют любое слово, а они называют совершенно противоположное (мокрый – сухой, умный – глупый, жадный – щедрый, вязать – распускать, ходить – стоять и т.п.). Дальше задания усложняются. Дети определяют не только противоположное свойство, но и называют предмет, имеющий это свойство. Например: карандаш (оставляет след) – резинка, ножницы (разрезают) – клей.

**Игра «Соберем урожай»**

**Цель:**1. Развитие умения характеризовать предмет по нескольким признакам.

          2. Закрепить согласование прил. с сущ. в роде, числе.

          3. Расширить объем употребления в речи качественных прилагательных.

          4. Закрепить обобщающие понятия «овощи», «фрукты», их дифференциация.

          5. Развивать внимание, память, наблюдательность.

**Материал**: три стола, картинки, изображающие две разные корзинки или ящик и корзинку, картинки, изображающие овощи и фрукты.

**Ход игры:** на большом центральном столе беспорядочно разложены картинки, изображающие овощи и фрукты. Слева – ящик, справа – корзина. Дети делятся на две команды. Выбирается ведущий – сторож.  Команде предлагается собрать овощи в ящик, команде садоводов – фрукты в корзину. Причем, собирать нужно, не называя ведущему – сторожу сам предмет, а лишь описывая его качества. Например, ребенок подходит к картинкам и говорит: «Я сорву овощ круглый, сочный, красный, гладкий, сладкий». Ведущий угадывает и снимает картинку с изображением помидора, огородник помещает помидор в ящик. Выигрывает команда, которая лучше справится с заданием.

**Дидактическая игра «Чересчур»**

**Цель:**1. Знакомить детей с диалектическим знаком перехода количества в качество, учиться анализировать.

          2. Развивать диалогическую форму речи.

          3. Употреблять все части речи, согласовывать слова между собой.

**Ход игры**: воспитатель: «Если съесть одну конфету – вкусно, приятно. А если много? Дети: «Портятся зубы, их надо будет лечить. Может живот заболеть, диатез выступить». Воспитатель: «Одна таблетка (в соответствии с рецептом врача) – хорошо, помогает снять боль. А когда сразу много таблеток съешь?» Или: «один лист бумаги рвется хорошо. А когда много, целая пачка?» «Хорошо, когда в лесу много сугробов. Почему?» «А что будет, если лес окажется по самую макушку в снегу?» и т.д.

**Игра «Кто как голос подает?»**

**Цель:**1. Активизация словаря, расширение употребления глаголов в речи.

          2. развитие умения соотносить название предмета с действием.

          3. Закрепления навыка правильной постановки вопроса к глаголу.

          4. развитие умения опираться на опыт. Развитие наблюдательности.

**Материал**: ковер, картинки с изображением животных и птиц: медведя, волка, змеи, вороны, коровы, собаки, кошки, воробья, кукушки, гуся, поросенка.

**Ход игры:** воспитатель поочередно наклеивает картинки на ковер (кладет) и предлагает детям ответить на вопрос: «Кто как голос подает?» Дети составляют предложения: «Кукушка кукует». «Корова мычит» и т.д. В роли ведущего может выступать ребенок.

**Дидактическая игра «Хочу быть…»**

**Цель:** помочь ребятам осмыслить присущие человеку качества, свойства, черты характера, их необходимость, содержание, направленность. Развивать объяснительную форму речи.

**Ход игры:** детям предлагают различные свойства, характеристики, качества, например: сильный, красивый, быстрый, невидимый, толстый, высокий, железный, крикливый, спокойный, везучий и т.п. Из этих качеств ребенок выбирает  любое понравившееся ему, и объясняет, почему он хотел бы стать таким и где это свойство может ему пригодиться. Например, ребенок говорит: «Я хочу быть большим, чтобы дотянуться до тучки и посмотреть на дождик сверху» и т.д.

**Дидактическая игра «Что бывает?»**

**Цель:**1. Пополнить словарь детей за счет слов, обозначающих предметы и признаки предметов.

          2. Согласовывать существительные и прилагательные в роде, числе, падеже.

**Материал**: карточки разных цветов.

**Ход игры:** к исходящему слову – прилагательному дети подбирают существительное. Например, «зеленый» - помидор, ель, трава, дом  и др.

Зеленые стихи

         Зеленеют все опушки,                         И зелененький кузнечик

         Зеленеет пруд                                       Песенку завел…

         И зеленые лягушки                              Над зеленой крышей дома

         Песенки поют.                                      Спит зеленый дуб.

         Елка – сноп зеленых свечек,               Два зелененькие гнома

         Мох – зеленый пол.                             Сели между труб…           С.Черный

**Дидактическая игра  «Хорошо – плохо»**

**Цель:** развивать умение выявлять положительные и отрицательные свойства, функции какого- либо предмета, явления, ситуации, поступка и пр. Употреблять антонимы.

**Ход игры**: например, карандаш, что в нем нравится и что нет (что хотели бы оставить в нем без изменения и что изменить?» Нравится: длинный - можно пользоваться как линейкой, меркой, указкой; деревянный – легкий, легко точится; красный – можно рисовать салют, цветы, помидор; острый – можно тонкие линии рисовать, точки. Не нравится: деревянный – легко ломается, теряется, чтобы его изготовить надо много деревьев срубить; длинный – не помещается в пенал, мешает в кармане и т.д.

**Дидактическая игра «Изобретатели»**

**Цель:** развивать умение переносить качества различных объектов на исходно выбранный объект.

**Ход игры:** например, вы с детьми решили придумать необычный стул. Стул как раз и будет тем предметом, помещенным  в фокус изобретательской деятельности детей, на который будут перенесены качества и свойства других объектов. Детям предлагают назвать два-три слова, совершенно не имеющих никакого отношения к стулу. Допустим, дети придумали слова «кошка» и «книга», к которым необходимо подобрать по 4-5 качественных характеристики и, если это необходимо, обозначить каждое качество каким-либо наглядным символом, изображением: ласковая, пушистая, разноцветная. После этого дети придумывают «ласковый стул» - это стул, который радуется тем, кто на него садится, делает их добрее, очень необходим для перевоспитания злых людей и т.д.

**Дидактическая игра «Увеличение – уменьшение»**

**Цель:** помочь детям подойти к осмыслению самых разнообразных связей и отношений в окружающем мире, а так же развивает способность анализировать свойства, необходимые для достижения результата в различных фантастических и реальных ситуациях. Развивать детское литературное творчество.

**Ход игры**: предложите детям, например, выбрать, каким (или кем –великаном или гномом) они хотели бы стать, чтобы, например, быстро ходить, хорошо прятаться, доесть вкусную кашу, наслаждаться вкусным пирожным. Или представить каплю дождя величиной с мячик, гору. А если планета величиной с горошину? Кто и как живет на ней?

**Дидактическая игра «Вопросы и ответы»**

**Цель:** развивать воображение, мышление, речь и формировать здоровое чувство юмора.

**Ход игры:** детям раздают по одной картинке с предметным или сюжетным содержанием. Задают игровые вопросы (кто? с кем? когда? зачем? куда? что делать? что из этого вышло? И т.д.), а дети по очереди отвечают на них, опираясь на свои картинки. Взрослый может записывать детские ответы и затем зачитать все придуманные в ходе игры истории-небылицы.

**Дидактическая игра «Ресурсный анализ»**

**Цель:** оформлять в словесной форме поиск нескольких похожих предметов на основе выявления соответствия по выполняемым функциям.

**Ход игры:** воспитатель называет любой предмет, а дети должны найти и назвать другие предметы, которые обладают этими свойствами. Например, кирпич твердый, коричневый, пористый, значит его можно использовать как строительный материал, вместо пресса, фильтра, им можно рисовать, его можно нагревать и делить. Но в то же время рядом этих же свойств обладают и другие объекты: рисовать можно красками, углем, карандашом; фильтром может служить ткань, мелкая металлическая сетка и т.д.

**Игра «Что делал? Что делала?»**

**Цель:**1. Научить детей отвечать на вопросы: что он (она) делает?

          2. Закреплять согласование существительного с глаголом в роде, числе.

          3. Упражнять в построении предложения по схеме: предмет – действие.

          4. Воспитывать внимание, умение работать организованно.

**Материал**: три пустых стола в ряд, картинки с изображением мальчика и девочки, картинки с  изображением действий.

**Ход игры**: картинки с изображением действий выкладываются на центральный стол. С одной стороны на пустой стол ставится изображение девочки, на другой – мальчика. Воспитатель предлагает ответить на вопрос: «Что делает девочка? (мальчик), подобрав к предмету картинки с изображением действий. Ребенок подбирает нужное действие, кладет рядом с картинкой, изображающей мальчика или девочку, поясняя словами: «Девочка что делает? Девочка стоит (сидит, прыгает) и т.д.

**Игровое упражнение «Кто кричит, а что трещит?»**

**Цель:** учить подбирать предметы к действию, согласовывать существительные с глаголами.

**Ход игры:** один из играющих называет действие (глаголы) – другой подбирает соответствующее слово (существительное). Тот, кто не сможет быстро назвать действие или подобрать пару, отдает фант. В конце игры фанты разыгрываются. Владельцы фантов исполняют веселые задания.

          мурлычет -        варит -        стоит -        лает -         учит -            прыгает

          мычит -             жужжит -    шипит -      ревет -       воет -            фыркает

          каркает -           чирикает -   кукует -      поет -        квакает -       крякает –

          хрюкает -          пищит -       лечит -       строгает -  сажает -        красит –

          метет -              играет -        чертит -     пишет -      рисует -        точит –

          чинит -              штопает -    говорит -   поет -         летает -         спит –

          лепит -              играет -        смотрит -  кружится – смеется -     падает –

          плачет -            горюет -       трещит -    скрепит -    вьется -        стелется

**Игровое упражнение «Слушай! Называй как можно больше слов!»**

**Цель:**1. Учить подбирать объекты к действию.

          2. Согласовывать существительные с глаголами в числе.

          3. Пополнить словарь детей за счет употребления глаголов.

**Ход игры**:

          плывет – пароход, лодка, пловец, бревно, щепка, утка  и т.д.

          летит -               растет -         поет -             ползет -            визжит –

          ткет -                 лает -            скрипит -       хватает -          полощется –

          умывается -      ссорится -    работает -       улыбается -     шипит –

          дребезжит -      сверкает -     поливает -      шумит -           охает –

**Дидактическая игра «Летает – не летает»**

**Цель:** Речевые задачи:

1.Обогащение словарного запаса детей.

2. Формировать умение словесно оформлять результаты сравнения.

          3. Развивать наблюдательность, внимание.

**Ход игры:** игру лучше проводить в движении: поднимать руки или ловить мяч.

Примечание: по аналогии можно проводить игры: «Плавает – не плавает», «Рисует – не рисует», «Тянется – не растягивается», «Растет – не растет» и т.д.

**Игровое упражнение «Кто? Что?»**

**Цель**: 1. Употребление существительных и глаголов во множественном  и единственном числах.

          2. Подбирать объекты к действию.

          3. Правильно употреблять падежные окончания.

**Ход игры**: рос –дуб, клен и т.д.

                  росла -               светил -            висел -              зрел –

                  росло -               светила -          висела -            зрела –

                  росли -               светило -         висело -            зрело –

                                             светили           висели -            зрели –

**Дидактическая игра «Синонимические ряды»**

**Цель:** пополнить словарь детей за счет слов, близких по значению (синонимов).

**Ход игры**: перед тем как начать игру, вместе с детьми выясните значение, сходство и отличие по содержанию слов, которые предполагается использовать. Например: бор –лес –роща, дом – терем – дворец). После этого вместе придумайте и назовите слова, обозначающие разные названия леса, жилищ, величины, и объясните их содержание.

**Дидактическая игра «Иносказание»**

**Цель:** пополнить словарь детей за счет слов, близких по значению (синонимов).

**Ход игры**: игроки загадывают слово, к которому можно подобрать несколько синонимов. Каждый игрок предлагает водящему свой вариант предложения, в котором вместо задуманного слова используется синоним. По этим предложениям нужно догадаться, какое слово загадано. Например, задумано слово «холодный». Варианты предложений, придуманных детьми могут быть такими: «Сегодня прохладный день», «В стакане ледяной сок» и т.д.

**Игровое упражнение «Послушай, запомни, ответь: все ли верно?»**

**Цель:**1. Развивать доказательную речь детей.

          2. Пользоваться в речи придаточными предложениями.

          3. Развивать умение точно в соответствии с замыслом построить высказывание, осмысленно употребляя то или иное слово.

**Ход игры**: дети слушают предложения и определяют: может ли это быть, если да, то когда, где, почему. Если нет, объяснить, что это небыль или несуразица. Например, мальчики поехали в лес на лыжах собирать землянику. Этого не может быть. На лыжах ездят зимой, а земляника растет летом и т.д.

**Игра «С кем хочешь познакомиться?»**

**Цель:**1. Закрепить умение характеризовать предмет по нескольким качествам.

          2. Расширить объем употребления в речи качественных прилагательных.

          3. Развивать наблюдательность.

**Материал:** картинки –символы качеств: толстый – тонкий, высокий – низкий, большой – маленький, веселый – грустный, сердитый – добрый, старый – молодой. Картинки, изображающие грустного и веселого клоунов, Карлсона, Дюймовочки, гнома, принцессы, Вини-пуха.

**Ход игры:** слева лежат картинки – символы качеств, справа – картинки, изображающие сказочных героев. Воспитатель предлагает ребенку подумать с кем он хотел бы познакомиться и, не называя будущего друга, описать его, используя картинки – символы. Например, ребенок говорит: «Я хотел бы познакомиться с героем, который веселый, толстый, высокий, рыжий и т.д.» Дети угадывают: «Это клоун». Правильно загадавший загадку ребенок получает картинку с изображением клоуна.