

Словесные игры

«Какая, какой, какое?»

Цель: учить подбирать определения, соответствующие данному примеру, явлению; активизировать усвоенные ранее слова.

Ход игры: Воспитатель называет какое-нибудь слово, а играющие по очереди называют как можно больше признаков, соответствующих данному предмету.

«Назови ласково».

Цель: учить образовывать «ласковые слова» (с уменьшительно-ласкательным суффиксом). Активизировать, пополнять и расширять словарный запас детей.

Ход игры: Воспитатель называет растения леса, огорода, дети образуют новое слово с уменьшительно-ласкательным суффиксом.

«Загадай, мы отгадаем»

Цель: закрепить знания о растениях сада и огорода; умение называть их признаки, описывать и находить их по описанию, развивать внимание.

Ход игры: Воспитатель задает вопросы, дети отвечают глаголами.

«Назови детёныша»

Цель: учить детей из существительного образовывать новые однокоренные слова.

Ход игры: воспитатель называет зверей, дети называют их детёнышей.

«Где летала птичка»

Цель: учить детей использовать предлоги: над, около, за, перед.

Ход игры: У педагога в руках игрушка птичка. На мольберте картинка леса. Педагог водит птичкой по картинке, дети называют действие с предлогом. (Птичка летит над деревьями. Птичка пролетает около кустарника. И.т.д.)

Примечание: По такому же принципу проводится игра «Что где лежит?»

«Сравни животных»

Цель: учить образовывать сравнительную степени прилагательных, притяжательных прилагательных.

Ход игры: Дети рассматривают изображения диких животных, изображенных на экране, и отвечают на вопрос учителя-логопеда:

- Волк большой, а медведь еще ... (больше);

- Заяц легкий, а белка еще... (легче); - У белки хвост пушистый, а у лисы еще. (пушистее); - Лиса бежит быстро, а заяц еще. (быстрее);

-Волк сильный, а лось еще... (сильнее).

«Что снится медведю?»

Цель: учить детей использовать в речи существительные предложного падежа.

Ход игры:

«Кто как передвигается?»

Цель: расширить словарь детей словами-действиями: прыгает, скачет, летает, ползет, плывет, бежит; учить составлять простое предложение.

Ход игры: воспитатель предлагает детям по очереди бросать речевой куб. На каждой грани куба нарисовано животное: птичка, рыбка, зайчик, улитка, лягушка, лошадка. Ребенок бросает речевой куб. После того как кубик упал, ребенок сначала называет, какое животное нарисовано на верхней грани куба, а затем отвечает на вопрос воспитателя: «Как птичка передвигается?» полным предложением «Птичка летает». Затем куб бросает другой ребенок, и воспитатель задает аналогичный вопрос другому ребенку.

«Угощение для зверей»

Цель: формировать умение употреблять имена существительные ед. ч. В творительном падеже и в предложном падеже с предлогом

Ход игры: Я приготовила для своих лесных друзей угощение, но не знаю, кто, чем питается. Помогите мне в этом разобраться.

Дети рассматривают картинки с изображением диких животных, малины, ореха, моркови, мяса, мыши, соединяют нужные картинки и отвечают на вопрос логопеда:

- Я угощу медведя малиной;
- Я угощу белку шишкой;
- Я угощу волка мясом;
- Я угощу зайца морковкой;
- Я угощу лису мышкой.

«Жадина»

Цель: развитие умения согласовывать местоимения мой, моя, моё, мои с существительными.

Ход игры: Педагог превращает детей с помощью «волшебной палочки» в зверей, затем показывает картинки с изображением жилищ зверей и предлагает «пожадничать». Я – заяц. Это мой кустик». «Я – медведь. Это моя берлога». И.т.д.

«Закончи предложение»

Цель: учить строить сложноподчинённые предложения, используя союз «потому что».

Ход игры: Педагог начинает предложение, дети его должны продолжить.

- На улице холодно, потому что ...

_ На небе светит солнце, потому что ...

И т.д.

«Кто больше назовет действий?»

Цели: учить подбирать глаголы, обозначающие действия, развивать память, внимание.

Ход игры: Воспитатель показывает картинку с изображением снежинки, предлагает назвать действия, которые может выполнять снежинка (летает, порхает, кружится. Метель — метет, выюжит, пуржит. Дождь — льет, моросит, накрапывает, капает, начинается, хлещет. Ворона— летает, каркает, сидит, ест, присаживается, пьёт, вьёт, т. д. и т.д.)

«Эхо»

Цель: развивать фонематический слух.

Ход игры: дети (ребёнок) будет исполнять роль эха, т.е. они должны будут в точности повторять любое слово, который услышат.

«Чей? Чья? Чьё?»

Цель игры: учить правильному употреблению притяжательных прилагательных.

Ход игры: Педагог показывает детям картинки и спрашивает: «Чей это хвост?», «Чьи лапы?» и т.д.

«Наоборот»

Цель: Учить детей использовать в речи слова, противоположные по смыслу,

Ход игры: Педагог начинает игру. Он произносит начало фразы. Дети должны фразу продолжить, подбирая слова, противоположные по смыслу. Скажу я слово «Холодно», а ты ответишь... И т.д.

«Сосчитай до пяти»

Цель: развитие умения образовывать и. существительные множественного числа.

Ход игры: Педагог предлагает детям посчитать растения в огороде, перелётных птиц и т.д.

«Угадай, чего не стало»

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

Ход игры: Педагог предлагает детям внимательно рассмотреть семена овощей, затем закрыть глаза. В это время педагог убирает одну картинку с семенами и спрашивает: «Какого семечка не стало?»

«Расставь картинки по порядку, составь рассказ»

Цель: учить составлять рассказ по серии картинок; способствовать развитию связной грамматически правильной речи.

Ход игры: Составить по картинкам загадки-описание "Угадай, какое время года?", «Как растёт лук»

«Третий лишний».

Цель: закреплять знания о многообразии птиц, развивать внимание, отвечать полным ответом на вопросы, используя союз «потому что».

Ход игры: Педагог называет подборку «сова, ворона, собака», дети находят «лишнее» слово: сова и ворона являются птицами, а собака – нет и объясняют, почему это слово «лишнее».