**Игры для развития грамматического строя речи**

**«Размытое письмо»**

**Цель:** Упражнять в составлении распространенных упражнений.

**Материал.** Игрушечный мишка.

**Организация. Воспитатель:**

         - Медвежонок получил письмо от брата. Но дождём размыло некоторые слова. Надо ему помочь прочитать письмо. Вот это письмо: «Здравствуй, Мишутка. Я пишу тебе из зоопарка. Как-то раз я не послушался маму и забрался так далеко, что … я долго блуждал по лесу и … Выйдя на поляну, я попал …  Я попал в яму, потому что …  Там было так глубоко, что… Пришли охотники и …  Теперь я живу в…  У нас есть площадка для …  На площадке для молодняка есть много … Мы играем с …  За ними ухаживают…  Они нас любят, потому что… Скоро к нам приедет дрессировщик из…  Надеюсь попасть в …  Как здорово уметь… Жди следующего письма из …  До свидания. Топтыгин».

         Читая письмо, воспитатель интонацией побуждает детей дополнять предложения.

**«Живые слова»**

**Цель**: Упражнять в составлении предложений по структурной схеме.

        Организация. Каждый ребёнок изображает слово. Воспитатель: - Пусть Слава изображает слово «медвежонок»; Аня – слово «любит». Какое третье слово выберем? (Мёд) Прочитали предложение: «Медвежонок любит мёд». Поменяем местами второе и третье слово. Что получилось? (Медвежонок мёд любит). Пусть теперь первое слово станет последним. Что получится? (Мёд любит медвежонок). Заменим слово «мёд» другим. Катя будет теперь словом «кувыркаться». Прочитайте предложение (Кувыркаться любит медвежонок). А теперь? (Медвежонок любит кувыркаться).

         Составьте свои предложения со словом «медвежонок». (Медвежонок косолапый, Медвежонок любит малину, Медвежонок спит...)

**«Дополни предложение»**

**Дидактическая задача:**Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.

**Игровые правила.** Нужно найти и сказать такое слово, чтобы получилось законченное предложение. Добавлять нужно только одно слово.

**Игровые действия**. Бросание и ловля мяча.

**Ход игры.** Воспитатель говорит несколько слов предложения, а дети должны дополнить его новыми словами, чтобы получилось законченное  предложение, например: «Мама купила... - …книжки, тетради, портфель», - продолжают дети.

**«Придумай предложение»**

**Дидактическая задача:**Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.

**Игровое правило**. Передавать камешек другому играющему можно только после того, как придумал предложение с названным ведущим словом.

**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.

**Игры для развития связной речи**

**«Кто больше заметит небылиц?»**

**Дидактическая задача:**Учить детей замечать небылицы, нелогические ситуации, объяснять их; развивать умение отличать реальное от выдуманного.

**Игровые правила**. Кто заметит в рассказе, стихотворении небылицу, должен положить перед собой фишку, а в конце игры назвать все замеченные небылицы.

**Игровое действие.** Использование фишек. (Кто больше заметил и объяснил небылиц, тот и выиграл).

**Ход игры.** Дети, садятся так, чтобы на столе можно было откладывать фишки, Воспитатель объясняет правила игры:

         - Сейчас я прочту вам отрывок из стихотворения Корнея Чуковского «Путаница» В нем будет много небылиц. Постарайтесь их заметить и запомнить. Кто заметит небылицу, положит фишку, заметит ещё одну небылицу, положит вторую фишку рядом и т.д. Кто заметит больше небылиц, тот и выигрывает. Фишку можно положить только тогда, когда ты сам заметил небылицу.

         Сначала читается небольшая часть этого стихотворения, медленно, выразительно, акцентируются места с небылицами.

         После чтения воспитатель спрашивает детей, почему стихотворение называется «Путаница». Затем того, кто отложил меньше фишек, просит назвать замеченные небылицы.  Дети, у  которых больше фишек называют те небылицы, которые  не заметил первый отвечающий. Повторять сказанное нельзя. Если ребенок положил больше фишек, чем небылиц в стихотворении, воспитатель говорит ему, что он не выполнил правила игры, и предлагает быть более внимательным в другой раз.

         Затем читается следующая часть стихотворения. Надо следить за тем, чтобы дети не утомлялись, т.к. игра требует большого умственного напряжения. Заметив по поведению детей, что они устали, воспитатель должен прекратить игру. В конце игры следует похвалить тех, кто заметил больше небылиц и правильно их объяснил.

**«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.

**«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.

 Наборы серийных картинок для выкладывания

**«Исправь ошибку»**

**Цель:** научить устанавливать правильную последовательность действия.

**Ход игры.** Перед ребёнком раскладывают серию картинок, но одна картинка лежит не на своем месте. Ребёнок находит ошибку, кладёт картинку на нужное место, а затем составляет рассказ по всей серии картинок.

**«Какая картинка не нужна?»**

**Цель:** научить 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.

**«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.

**«Эстафета»**

**Цель:** активизация глагольного словаря.

**Ход игры**. Играющие стоят в кругу. У ведущего палочка-эстафета. Он произносит какое-нибудь слово  и передаёт эстафету рядом стоящему ребёнку. Тот должен подобрать подходящее слово- действие и быстро передать палочку дальше. Когда эстафета вернётся к ведущему, он задаёт новое слово, но палочку передаёт в другом направлении. Если кто-то затрудняется назвать слово или подбирает неподходящее слово, ему дают штрафное очко. После того как игрок набрал три штрафных очка, он выходит из игры. Выигрывает тот, у кого в концеигры будет меньше штрафных очков.

**Ход игры:** собака – лает, кусает, бежит, сторожит, скулит, воет;  кошка – мурлычет, охотится, играет, дремлет, мяукает, царапается.

**«Наоборот»**

**Дидактическая задача:**Развивать у детей сообразительность, быстроту мышления.

**Игровое правило.** Называть слова только противоположные по смыслу.

**Игровые действия**. Бросание и ловля мяча.

 Ход игры. Дети и воспитатель садятся на стулья в кружок. Воспитатель произносит слово и бросает кому-нибудь из детей мяч, ребенок должен поймать мяч, сказать слово противоположное по смыслу, и снова бросить мяч Воспитателю. Воспитатель говорит: «Вперёд». Ребенок отвечает «Назад», (направо - налево, вверх-вниз, под - над, далеко - близко, высоко - низко,  внутри - снаружи, дальше - ближе).Можно произносить не только наречия, но и прилагательные, глаголы: далекий - близкий, верхний - нижний, правый - левый, завязать - развязать, намочить - высушить и др. Если тот, кому бросили мяч, затрудняется ответить, дети по предложению воспитателя  хором произносят нужное слово.

**«Кто больше знает»**

**Дидактическая задача:** Развивать память детей; обогащать их знания о предметах, воспитывать такие качества личности, как находчивость, сообразительность.

**Игровое правило**. Вспомнить и назвать, как один и тот же предмет может быть использован.

 Игровое действие. Соревнование – кто больше назовёт, как можно использовать предмет.

**Ход игры.** Дети вместе с воспитателем садятся на стулья (на ковёр) в кружок. Воспитатель говорит:

         - У меня в руках стакан. Кто скажет, как и для чего его можно использовать?

         Дети отвечают:

         - Пить чай, поливать цветы, измерять крупу, накрывать рассаду, ставить карандаши.

         - Правильно, - подтверждает воспитатель и если нужно, дополняет ответы ребят. Теперь давайте поиграем. Я буду называть различные предметы, а вы вспомните и назовите, что с ними можно делать. Постарайтесь сказать как можно больше.  Воспитатель заранее подбирает слова, которые он предложит детям во время игры.

**«Скажи по-другому»**

**Дидактическая задача.** Учить детей подбирать синоним-слово, близкое по значению.

**Ход игры.** Воспитатель говорит, что в этой игре дети должны будут вспомнить слова, похожие по смыслу на то слово, которое он назовёт.

 «Большой» - предлагает воспитатель. Дети называют слова: огромный, крупный, громадный, гигантский.

 «Красивый» - «пригожий, хороший, прекрасный, прелестный, чудесный».

 «Мокрый» - «сырой, влажный» и т.д.

**«Подбери слово»**

**Дидактическая задача**: Развивать у детей сообразительность, умение подбирать нужные по смыслу слова.

**Ход игры.** Воспитатель, обращаясь к детям, предлагает им вопросы, например: «Вспомните, что можно шить?» Ответы детей: «Платье, пальто, сарафан, рубашку, сапоги, шубу и т.д. «Штопать – носки, чулки, варежки, шарф».  «Завязывать – шнурки, веревочку, шарф, завязки». «Надвигать – шапку, платок, шляпу, панаму, бескозырку, фуражку, будёновку». «Надеть пальто, платье, чулки, шубу, плащ, юбку, сарафан, колготки» и т.д.

**«Первоклассник»**

**Дидактическая задача:** Закреплять знания детей о том, что нужно первокласснику для учёбы в школе воспитывать желание учиться в школе, собранность, аккуратность.

**Игровое правило.** Собирать предметы по сигналу.

**Игровое действие.** Соревнование – кто быстрее соберёт в портфель все необходимое для школы.

**Ход игры.** На столе лежат два портфеля. На других столах лежат учебные принадлежности: тетради, буквари, пеналы, ручки, цветные карандаши и др. После краткой беседы о том, что дети подготовительной группы скоро пойдут в школу, и что они будут сами собирать в портфели все необходимое для учебы, они начинают игру выходят к столу двое играющих; по команде водящего они должны отобрать необходимые учебные принадлежности, аккуратно положить их в портфель и закрыть его. Кто это сделает первым, тот и выиграл. Чтобы игра продолжалась, дети, выполнившие задание, выбирают вместо себя других участников. Остальные выступают в роли болельщиков и объективно оценивают победителей.

          В игре закрепляется  название и назначение всех предметов. Воспитатель обращает внимание ребят на то. Что не только быстро надо всё складывать, но и аккуратно; поощряет тех, кто точно выполнил эти правила в игре.

**«Кузовок»**

**Дидактическая задача:**Развивать слуховое внимание, активизировать словарь, мышление; развивать сообразительность.

**Игровые правила.** В кузовок можно «класть» только те слова, которые оканчиваются на -ок; назвавший слово, передает кузовок другому ребенку.

**Игровые действия.** Имитация движения, будто в кузовок опускают предмет, кто ошибется, назвав предмет с другим окончанием, платит фант, который затем отыгрывается.

**Ход игры.** Играющие усаживаются за столом. Воспитатель ставит на стол корзинку, затем спрашивает:

         - Видите, дети, этот кузовок? Знаете, что можно класть в кузовок? В этот кузовок будете класть все, что можно назвать словом, оканчивающимся на -ок. Например: замок, платок, чулок, носок, шнурок, листок, комок, колобок, крючок. Грибок, коробок и т.д. Каждый положит в кузовок, что он хочет, согласно правилу,  и передаёт своему соседу, тот тоже положит что-нибудь из вещей, название которых оканчивается на  -ок, и передаёт кузовок дальше.

**«Найди лишнюю картинку»**

 Подбирается серия рисунков, среди которых трое рисунка можно объединить в группу по общему признаку, а четвертый – лишний.

Предложите ребёнку первые четыре рисунка и попросите лишний убрать. Спросите: «Почему ты так думаешь? Чем похожи те рисунки, которые ты оставил?»

**«Назови три предмета»**

**Дидактическая задача:** Упражнять детей в классификации предметов.

  Игровые правила. Назвать три предмета одним общим словом. Кто ошибется, платит фант.

**Ход игры.** Дети,  говорит воспитатель, мы уже играли  в разные игры, где требовалось быстро подобрать нужное слово. Сейчас мы поиграем в похожую игру, но только будем подбирать не одно слово, а сразу три. Я назову одно слово, например, мебель, а тот, кому я брошу мяч, назовёт три слова, которые можно назвать одним словом мебель. Какие предметы можно назвать, одним словом мебель?

         - Стол, стул, кровать.

-«Цветы»- произносит педагог и после небольшой паузы бросает мяч ребенку. Тот отвечает: «Ромашка, роза, василёк».

         В этой игре дети учатся относить три видовых понятия к одному родовому. В другом варианте игры дети, наоборот, по нескольким видовым понятиям учатся находить родовые. Например, Воспитатель называет: «Малина, клубника, смородина». Ребёнок, поймавший мяч, отвечает: «Ягоды».  Более сложным вариантом игры будет такой, когда воспитатель во время одной игры меняет задание: то называет видовые понятия, и дети находят

Родовые, то называет родовые понятия, а дети указывают видовые. Такой вариант предлагается в том случае, если дети часто играли в различные игры на классификацию предметов.

**«Отгадай-ка»**

**Цель игры:**  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

**«Нарисуй сказку»**

**Цель:**научить составлять рисуночный план к тесту, 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.

**«Фотограф»**

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

**Ход игры.** Взрослый просит ребёнка рассмотреть большую картинку, а также маленькие предметные картинки рядом с ней. «Фотограф  сделал много снимков одного листа. Вот это общая картина, а это части той же самой картины. Покажи, где находятся данные фрагменты на общей картине. Расскажи теперь, о чем эта картина. Не забудь описать те детали, которые фотограф снял отдельно, значит, они очень важные».

**«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.

**«Как ты узнал?»**

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

**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. Выиграет тот, кто наберёт больше всего фишек.

**«А я бы…»**

**Цель:**развитие творческого воображения, обучение 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.

**«Составь два рассказа»**

**Цель:**научить 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.

**«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». 

**Игра «Один – много».**

**Цель**: научить детей образовывать существительные именительного падежа множественного числа. Наглядный материал: предметные картинки – слова в единственном и множественном числе.

**Ход игры**: детям демонстрировалась картинка с изображением одного предмета и предлагалось найти картинку с изображением этого же предмета, но в большем количестве. Речевой материал: - У меня красный шар. - А у меня красные шары (ребенок).

**Игра «Что растет в лесу».**

**Цель**: образование формы множественного числа существительного с окончанием -ы. Наглядный материал: предметные картинки и сюжетная картинка.

**Ход игры**: на доску вывешивалась сюжетная картинка «Лес», дети рассматривали картинку, а экспериментатор постепенно вывешивал вокруг этой картинки карточки предметов в единственном числе (дуб, сосна, береза, гриб, цветок, куст, ягода). Речевой материал: - В лесу растет один дуб? (В лесу растут дубы); - В лесу растет одна сосна? - В лесу растет один гриб?  
  
**Игровое упражнение «Заготовки на зиму».**

**Цель**: закрепление темы «Овощи – фрукты», формировать умение образовывать множественное число родительного падежа существительных. Наглядный материал: предметные картинки.

**Ход игры**: детям рассказывалось о том, что осенью делаются на зиму заготовки из овощей и фруктов. Это соки, повидло, варенье, салаты, компоты и джемы. После им раздавались картинки с изображением овощей и фруктов, и предлагалось составить предложения, что бы они приготовили из того, что изображено на их картинках. 3. Игровое упражнение «Угадай, чего не стало?» Цель: закрепить умение образовывать множественное число существительных родительного падежа. Наглядный материал: предметные картинки. Ход игры: на доску вывешивалось по четыре картинки с предметами во множественном числе, затем две картинки убирались, и у детей спрашивали: «Чего не стало?». Картинки подбирались с разными окончаниями.

**Дидактическая игра «Кто, чем защищается».**

**Цель**: закрепить тему «Животные и птицы», усвоение творительного падежа. Наглядный материал: предметные картинки.

**Ход игры**: дети рассматривали картинки с изображением животных, и отвечали на вопросы: кто чем защищается? Речевой материал: - Чем защищается собака? (слон, олень, еж, гусь, кошка).

**Игра «Что чем делают?».**

**Цель:** расширить словарный запас, научить составлять словосочетания и согласовывать глагол с существительным, усвоить форму творительного падежа множественного числа. Наглядный материал: предметные картинки.

**Ход игры:** детям раздавались предметные картинки с изображением инструментов во множественном числе: пилы, топоры, лопаты, иглы, ножи, ножницы и т.д., дети должны были составить словосочетания, отвечая на вопрос «Чем пилят (копают, шьют, режут и т.д.)?».

**Игровое упражнение «Угадай и сделай так же».**

**Цель:** научить детей изменять форму глаголов 3-го лица единственного числа на форму 1-го лица единственного числа этих же глаголов.

**Ход игры**: один из детей совершал действие без предмета, другой должен угадать совершаемое действие, назвать его и сделать точно так же. Речевой материал: Вова идет. – Я иду. Катя спит. – Я сплю. Таня пьет. – Я пью. Алина рисует. – Я рисую. Артем бежит. – Я бегу. Оля читает. – Я читаю. 3. Цель: научить детей одни и те же глаголы настоящего времени единственного числа употреблять в 1-м лице множественного лица. Ход задания: экспериментатор называл действие в единственном числе, а дети должны ответить во множественном числе. Речевой материал: Я иду. – Мы идем. Я пою. – Мы поем. Я мою руки. – Мы моем руки. Я гуляю. – Мы гуляем. Я играю. – Мы играем. Я сплю. – Мы спим.

**Игровое упражнение «Скажи наоборот».**

**Цель:** научить детей называть действия с противоположным значением. Наглядный материал: мяч.

**Ход игры**: дети встают в круг. Экспериментатор бросал мяч и называл действие, а ребенок поймавший мяч, называл действие с противоположным значением. Речевой материал: - НАливает – ВЫливает; - Входит – ВЫходит; - ЗАкрывает – ОТкрывает; - ПРИплывает – ОТплывает; - СОбирает – РАЗбирает; - ПОДъезжает – ОТъезжает.

**Игры для развития грамматического строя речи**

**«Напишем кукле письмо»**

**Цель:** научить определять количество  слов в предложении, опираясь на вспомогательные средства.

**Ход игры.** Для игры надо заготовить длинные полоски, обозначающие предложения, и короткие полоски для выкладывания слов. Ведущий произносит предложение, дети выкладывают длинную полоску – «пишут кукле письмо». Второй раз слушают это же предложение и подкладывают под длинной полоской столько коротких полосок, сколько слов в предложении. Затем так же анализируется второе и третье предложения.

         После «записи» можно попросить кого-нибудь «прочитать» первое предложение, второе и так далее, чтобы развивать непроизвольную память.

**«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:                           Он сказал: «Ты злодей,

Вчера в половине шестого.                      Пожираешь людей,

Я видел двух свинок.                                Так, за это мой меч –

Без шляп и … (ботинок)                          Твою голову с … (плеч)

         \*\*\*                                                               \*\*\*

Постой, не тебе ли                                    Муравей, муравей

На прошлой неделе.                                  Не жалеет … (лаптей)

Я выслал две пары

Отличных … (калош)

         \*\*\*                                                                  \*\*\*

Робин Бобин Барабек.                              Где убийца, где злодей?

Скушал сорок … (человек)                      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.

**«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)                       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)

**«Один и много»**

**Цель:**учить изменять слова по числам.

**Ход игры.** «Сейчас мы будем играть в такую игру: я назову словом один предмет, а вы назовете слово так, чтобы получилось много предметов. Например, я скажу «карандаш», а вы должны сказать «карандаши».

**Слова для игры:**

Книга         ручка          лампа         стол            окно

город          стул            ухо             брат            флаг

ребенок      человек      стекло        трактор       озеро

имя             весна          друг            семя            арбуз

 «А теперь попробуем наоборот. Я буду говорить слово, обозначающее много предметов, а вы – один».

**Слова для игры:**

когти          облака        волны        листья

цветы         пилы         молодцы     стебли

**«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.

**«Распутай слова»**

**Цель:** учить составлять предложения,  используя данные слова.

**Ход игры.** Слова в предложении перепутались. Попробуйте расставить их на свои места. Что получится?

**Предложения для игры:**

1. Дымок, идёт, трубы, из.

2. Любит, медвежонок, мёд.

3. Стоят, вазе, цветы, в.

4. Орехи, в, белка, дупло, прячет.

**«Найди ошибку»**

**Цель: учить** находить смысловую ошибку в предложении.

**Ход игры.** «Послушайте предложения и скажите, все ли в них верно. Как нужно исправить предложение?»

1. Зимой в саду расцвели яблоки.

2. Внизу над ними расстилалась ледяная пустыня.

3. В ответ я киваю ему рукой.

4. Самолёт сюда, чтобы помочь людям.

5. Скоро удалось мне на машине.

6. Мальчик стеклом разбил мяч.

7. После грибов будут дожди.

8. Весной луга затопили реку.

9. Снег засыпало пышным лесом

**«Правильно или нет?»**

**Цель:** учить находить грамматические ошибки.

**Ход игры.**  «Как вы думаете, можно ли так сказать?»

1. Мама ставит вазу с цветами в стол.

2. Когда хотят что-то купить теряют деньги.

3. Под домиком на опушке живут бабушка и дедушка.

4. В полу лежит красивый ковер.

«Почему предложения неточные? – воспитатель дополнительно спрашивает у детей.

**«Подними цифру»**

**Цель:** научить определять количество слов в предложении на слух.

**Ход игры.** Ведущий произносит вслух предложение, а дети подсчитывают количество слов и поднимают соответствующую цифру. Первоначально для анализа используются предложения без предлогов и союзов.

**Предложения для игры:**

1.     Алеша спит.

2.     Петя кормит кур.

3.     Врач лечит больного ребёнка.

4.     Мама купила Наташе красивую куклу.

5.     Сильный спортсмен легко поднял тяжёлую штангу.

**«Зачем нам эти вещи»**

**Цель:** научить использовать в речи сложноподчинённые предложения цели.

**Ход игры.**  Перед игроками лежат разные предметы: мяч, карандаши, книга, кукла, грузовичок, скакалка и другие игрушки. Дети должны выбрать себе любой предмет, но объяснить,  для чего он нужен. В предложении должен быть использован союз чтобы: «Я взял карандаш, чтобы рисовать».

**«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

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

**«Составь слово»**

**Цель: учить** выделять в словах первый звук и составлять из полученных звуков слова.

**Ход игры.** У детей по одной карте, у ведущего – буквы. Он называет букву, а дети просят себе нужные буквы и накладывают на нужные картинки. Когда все буквы будут собраны, ребёнок должен прочитать получившееся слово. Если он затрудняется сам прочесть слово, взрослый ему помогает, и таким образом обучает его первоначальному чтению.

**«Разгадай ребус»**

**Цель:**закрепить умение выделять первый слог из слова, составлять слова из слогов.

**Ход игры.** Детям дают карточки, на которых изображены по три картинки, На карточке спряталось слово. Его надо составить, выделив из каждого слова- названия первые слоги, а затем из них сложить слово.

**Игры для развития лексической стороны речи**

**«Четвёртый лишний»**

Цель: учить устанавливать сходство и различие предметов по существенным признакам, закрепление слов-обобщений.

**Ход игры.** На столе выкладывается по четыре картинки, три из них относятся к одной тематической группе, а четвёртая к какой-нибудь другой группе. Детям дается задание: рассмотрите картинки и определите, какая из них лишняя. Неподходящую картинку переверните, а оставшиеся назовите одним словом».

Каждый участник исключает лишнюю картинку по очереди. Если он ошибается или не выполняет задание, его вариант предлагают выполнить следующему игроку. За каждое правильное выполнение дают фишку. Выигрывает тот, кто наберёт больше фишек.

**Ряд картинок для игры:**

1. Рубашка, туфли, брюки, пиджак.

2. Яблоко, крыжовник, смородина, малина.

3. Телевизор, Шкаф, стул, кровать.

4. Кукушка, сова бабочка, сорока.

5. Тарелка, хлеб, кастрюля, ложка.

6. Ромашка, береза, ель, тополь.

7. Помидор, огурец, морковь, слива.

8. Шапка, берет, шляпа, носок.

9. Топор, пила, ручка, рубанок.

10. Медведь, лиса, мишка плюшевый, заяц.

**«Верно ли это?»**

**Цель:** развитие слухового внимания, активизация глагольного словаря.

**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?        Л.Станчев

**«Найди лишнее слово»**

**Цель:** упражнять на развитие мыслительных процессов обобщения, отвлечения, выделения существенных признаков.

**Ход игры.** Предложите ребёнку определить слово, которое является лишним. Читайте ребёнку серию слов. Каждая серия состоит из 4 слов. 3 слова в каждой серии являются однородными и могут быть объединены по общему для них признаку, а 1 слово отличается от них и должно быть исключено.

**Перечень серий слов:**

1. Старый, дряхлый, маленький, ветхий.

2. Храбрый, злой, смелый, отважный.

3. Яблоко, слива, огурец, груша.

4. Молоко, творог, сметана, хлеб.

5. Час, минута, лето, секунда.

6. Ложка, тарелка, кастрюля, сумка.

7. Платье, свитер, шапка, рубашка.

8. Мыло, метла, паста зубная, шампунь.

9. Береза, дуб, сосна, земляника.

10. Книга, телевизор, радио, магнитофон.

Игровое упражнение на формирование навыков образовывать сравнительную степень прилагательных.

**Игра «Договори предложения».**

Цель: научить детей образовывать от прилагательных сравнительную степень. Ход игры: Экспериментатор зачитывал предложения, а дети должны были его закончить. Речевой материал: - Вова сильный, а его брат еще… (сильнее); - Машина едет быстро, а самолет летит еще… (быстрее); - Весной погода теплая, а летом еще… (теплее); - У Лены фарш длинный, а у Кати еще… (длинее); - Вечер темный, а ночь еще… (темнее); - Мороженое вкусное, а конфета еще… (вкуснее).  
Задания на образование двухсоставных слов.

**Игра: «Эхо»**

Цель: научить детей образовывать и понимать сложные слова. Наглядный материал: предметные картинки. Ход игры: детям вначале читалось стихотворение, выделялась интонацией каждая значимая часть слова: Рыбу ловит рыболов. Пчел разводит пчеловод. Землю копает землекоп. Пешком ходит пешеход. Лед колет ледокол. Листья падают – наступает листопад. Лес рубит лесоруб. Трубы чистит трубочист. По дороге едет вездеход. Пыль сосет пылесос. После детям заново читалось стихотворение, но дети сами его заканчивали.  
  
**Игра «Найди ошибку»**

Детям предлагается прослушать предложения, найти ошибку, исправить ее, повторить предложение правильно. На столе лежит большой книга. Маша прочитала маленькая рассказ. Воспитательница рассказала интересный сказка. На небе светит желтая солнце. Аня надела красная платье. На тарелки лежат красное яблоки. Маша раскрасила листья зеленым карандаш. И т.д.  
  
**Игра «Чего не стало?»**

У экспериментатора на столе 6 предметов: синий кубик, зеленый мяч, красная лента, серая кошка, желтое ведерко, белое блюдце. Экспериментатор сначала просит назвать все предметы. Затем дети закрывают глаза, а экспериментатор убирает один или два предмета. Далее дети открывают глаза и отвечают на вопрос: Чего не стало на столе?