****

**Пояснительная записка.**

**«Игра - это искра, зажигающая огонек  
Пытливости и любознательности»  
В.А. Сухомлинский.**

Развитие речи детей – одна из основных задач познавательно – речевого развития детей дошкольного возраста. Она включает в себя не только развитие свободного общения с взрослыми и детьми. Но и развитие всех компонентов устной речи. Особое внимание уделяется дидактической игре, так как она имеетбольшое значение для воспитания. Кроме речевого развития, в игре осуществляются познавательное развитие, так как дидактическая игра способствует расширению представлений об окружающей действительности, совершенствованию внимания, памяти наблюдательности и мышления. Благодаря использованию дидактических игр процесс обучения проходит вдоступной и привлекательной для детей дошкольного возраста игровой форме. Дидактическая игра развивает речь детей, пополняет и активизирует словарь, формирует правильное звукопроизношение, развивает связанную речь, умение правильно выражать свои мысли. Главное место в игре отводится работе со звуками, буквой, предложением. Совершенствуя речевой аппарат, игры и занятия начинаются с артикуляционных упражнений, проговаривания все возможных скороговорок, чистоговорок, рифмованных строчек.

Основная цель методической работы заключается в том, чтобы повысить речевой уровень детей с помощью дидактических игр.

- побуждать детей к общению друг с другом и комментированию своих  
действий;  
- способствовать закреплению навыков пользования инициативной речью;  
- совершенствовать разговорную речь;

- обогащать словарь;

- формировать грамматический строй языка.

**Развитие компонентов устной речи.**

Под связной речью понимается развернутое изложение определенного содержания, которое осуществляется логично, последовательно и точно, грамматически правильно и образно.

В среднем дошкольном возрасте большое влияние на развитие связной речи оказывает активизация словаря, объем которого увеличивается примерно до 2,5 тысяч слов. Ребенок не только понимает, но и начинает употреблять в речи прилагательные для обозначения признака предмета, наречия — для обозначения временных и пространственных отношений. Появляются первые обобщения, выводы, умозаключения. Дети чаще начинают пользоваться придаточными предложениями, особенно причинными, появляются придаточные условия, дополнительные, определительные (Спрятала игрушку, которую мама купила; Если дождик кончится, пойдем гулять?) Дети постепенно подходят к самостоятельному составлению небольших рассказов по картинке, по игрушке.

Грамматика - это наука о строе языка, о его законах. Как строй языка грамматика представляет собой «систему систем», объединяющую словообразование, морфологию, синтаксис. При формировании грамматически правильной речи детей следует различать работу над её морфологической и синтаксической стороной. Морфология изучает грамматические свойства слова, его формы, синтаксис - словосочетания и предложения.

К 4 - 5 годам ребенок овладевает падежами, сначала родительным, затем дательным, творительным, предложным. Появляются глагольные времена и многословные фразы, придаточные предложения, соединительные союзы и местоимения. В речи детей этого возраста все чаще появляются прилагательные, которыми они пользуются для обозначения признаков и качеств предметов, отражение временных и пространственных отношений. Свои высказывания 8 четырехлетний ребенок строит из двух-трех и более простых распространенных предложений, сложносочиненные и сложноподчиненные используют чаще, чем на предыдущем возрастном этапе, но всё же еще редко они усваивают и правильно согласовывают прилагательные с существительными в косвенных падежах; пользуются более усложненной и распространенной фразой.

Фонематический слух — это способность человека к распознаванию речевых звуков, представленных фонемами данного языка.

На четвертом году жизни фонематический слух совершенствуется. Ребенок уже владеет навыком различия сходных фонем на слух и в собственном произношении, что служит фундаментом для усвоения звукового анализа и синтеза.

У детей пятилетнего возраста достаточно хорошо развит фонематический слух. Они дифференцируют слова, отличающиеся друг от друга одним звуком (звонким – глухим: коза – коса; твердым – мягким: поток – потек), могут установить наличие заданного звука в слове, выделить первый и последний звуки в слове, подобрать слова на заданный звук. Дети могут точно воспроизводить различные интонации, выдерживать паузы, различать повышение и понижение громкости голоса, ускорение и замедление темпа речи.

**Практическая значимость.**

В методической разработке представлены дидактические игры и упражнения по развитию речи детей среднего дошкольного возраста. Материал составлен с учётом основных направлений речевого развития детей и предназначен для формирования и закрепления навыков практического словообразования, словоизменения, звукопроизношения, развития связной речи и общения дошкольников в процессе игровой деятельности. Предложенные в разработке дидактические игры могут быть полезны начинающим педагогам, родителям воспитанников.

**Содержание**

|  |  |
| --- | --- |
| **1.Игры для развития фонетико-фонематической стороны речи** |  |
| «Японская печатная машинка»…………………………………………... | 6 |
| «Поиграем в сказку»……………………………………………………… | 6 |
| «Испорченный телефон»………………………………………………….  «Послушай и назови»……………………………………………………...  «Как услышишь, хлопни»…………………………………………………  «Слушай внимательно»……………………………………………………  «Отгадай, на чем играю»…………………………………………………. | 6  7  7  7  7 |
| «Светофор»………………………………………………………………… | 8 |
| «Повтори»…………………………………………………………………. | 8 |
| «Похоже - не похоже»……………………………………………………. | 9 |
| «Поймай звук»…………………………………………………………….. | 9 |
| «Кто найдёт несколько предметов, названия которых содержат звук С»…………………………………………………………………………… | 9 |
| Лото «Назови картинку и найди первый звук»…………………………. | 10 |
| **2. Игры для развития грамматического строя речи** |  |
| «Размытое письмо»………………………………………………………. | 10 |
| «Дополни предложение»…………………………………………………. | 10 |
| «Придумай предложение»………………………………………………..  «Живое - неживое»……………………………………………………….. | 11  11 |
| «Доскажи словечко»……………………………………………………… | 11 |
| «Кого я вижу, что я вижу»……………………………………………….. | 12 |
| «Прятки»………………………………………………………………….. | 12 |
| «Объясните, почему…»………………………………………………….. | 13 |
| «Один и много»…………………………………………………………… | 13 |
| «Добавь слова»……………………………………………………………. | 13 |
| «Найди ошибку»………………………………………………………….. | 14 |
| «Правильно или нет?»……………………………………………………. | 14 |
| «Зачем нам эти вещи»……………………………………………………. | 14 |
| «Составь фразу»…………………………………………………………..  «Съедобное - несъедобное»………………………………………………  «Что это?»…………………………………………………………………. | 15  15  15 |
| **3. Игры для развития лексической стороны речи (формирования словаря)** |  |
| «Переезжаем на новую квартиру»……………………………………….. | 15 |
| «Вершки-корешки»……………………………………………………….. | 16 |
| «Фрукты – овощи»………………………………………………………… | 17 |
| «Фрукты-ягоды»………………………………………………………….. | 17 |
| «Новоселье»………………………………………………………………. | 17 |
| Лото «В мире растений»…………………………………………………. | 17 |
| «Летает, а не птица»……………………………………………………… | 18 |
| «Собери пять»…………………………………………………………….. | 19 |
| «Кто как голос подаёт»…………………………………………………… | 20 |
| «Эстафета»………………………………………………………………… | 20 |
| «Скажи по-другому»……………………………………………………… | 20 |
| «Подбери слово»………………………………………………………….. | 21 |
| «Назови три предмета»…………………………………………………… | 21 |
| «Четвёртый лишний»…………………………………………………….. | 22 |
| «Верно ли это?»…………………………………………………………… | 22 |
| «Найди лишнее слово»……………………………………………………. | 23 |
| **4. Игры для развития связной речи** |  |
| «Кто больше заметит небылиц?»………………………………………… | 23 |
| «Где начало рассказа?»…………………………………………………… | 24 |
| «Найди картинке место»…………………………………………………. | 24 |
| «Исправь ошибку»………………………………………………………… | 24 |
| «Какая картинка не нужна?»……………………………………………... | 25 |
| «Отгадай-ка»………………………………………………………………. | 25 |
| «Нарисуй сказку»…………………………………………………………. | 25 |
| «Фотограф»……………………………………………………………….. | 26 |
| «Чего на свете не бывает»………………………………………………... | 26 |
| «Как ты узнал?»…………………………………………………………… | 26 |
| «А я бы…»…………………………………………………………………. | 26 |
| «Поиск пропавших деталей»……………………………………………...  «Путаница»…………………………………………………………………  «Почемучки - потомучки»………………………………………………...  «Что я знаю о профессиях?»………………………………………………  «Сломанное предложение»…………………………………………….....  Заключение………………………………………………………………… | 27  27  27  27  28  29 |
| **Список литературы………………………………………………………** | 30 |

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

**«Японская печатная машинка»**

**Цель:** развитиеслухового внимания, умения воспроизводить ритмический рисунок (ритм) при отхлопывании, отстукивании или подаче звука на любом инструменте (бубен, погремушка, ксилофон).

**Ход игры:** воспитатель предлагает внимательно послушать ритмический рисунок, отстукивает его и просить детей повторить.

**«Поиграем в сказку»**

**Цель:** развитие умения изменять высоту голоса.

**Ход игры:** Взрослый предлагает ребёнку вспомнить сказку «Три медведя». Затем, меняя высоту голоса, просит отгадать, кто говорит: Михайло Иванович (низкий голос), Настасья Филипповна (голос средней высоты) или Мишутка (высокий голос). Одна и та же реплика произносится поочередно различным по высоте голосом, в трёх вариантах:

- Кто сидел на моем стуле?

- Кто ел из моей чашки?

- Кто спал в моей постели?

- Кто же был в нашем доме? И т.п.

**«Испорченный телефон»**

**Цель:** развитие слухового внимания детей.

**Игровые правила**. Передавать слово надо так, чтобы рядом сидящие дети не слышали. Кто неправильно передал слово, т.е. испортил телефон, пересаживается на последний стул.

**Игровое действие:** шепотом передавать слово на ухо рядом сидящему игроку.

**Ход игры.** Дети выбирают ведущего при помощи считалочки. Все садятся на стулья, поставленные в ряд. Ведущий тихо (на ухо) говорит какое-либо слово рядом сидящему, тот передает его следующему и т.д. Слово должно дойти до последнего ребёнка. Ведущий спрашивает у последнего: «Какое ты услышал слово?» Если тот скажет слово, предложенное ведущим, значит, телефон исправен. Если же слово не то, водящий спрашивает всех по очереди (начиная с последнего) какое они услышали слово. Так узнают, кто напутал, «испортил телефон». Провинившийся занимает место последнего в ряду.

**«Послушай и назови»**

**Цель:** овладение умением отличать друг от друга звуки, которые издают окружающие предметы, развитие фонематического слуха.

Оборудование: металлические и деревянные ложки, мяч, бумага, книга, стакан с водой, пустой стакан, колокольчик, ключи.

**Ход игры.** В игру можно играть как с одним ребенком, так и с группой детей. Дети вместе с взрослым рассматривают различные предметы, которые разложены на столе. Затем играющие садятся спиной к взрослому, который в это время издает звуки различными предметами, которые дети рассматривали до этого, а играющие в свою очередь должны отгадать, что звучит и ответить полным предложением. Например, они могут сказать так: «Это звенит колокольчик» или «Это льется вода» и т. Д

**«Как услышишь, хлопни»**

**Цель:** овладение умением выделять среди других заданный звук, развитие фонематического слуха, памяти, внимания.

Оборудование: специального оборудования не требуется.

**Ход игры.** Взрослый объясняет ребенку, что он должен хлопнуть в ладоши, если услышит какой-либо определенный звук. После этого взрослый начинает четко произносить сначала звуки, затем слоги и слова, а ребенок должен хлопнуть в ладоши, как только он услышит заданный звук. Например, взрослый предлагает ребенку выделить звуки в таком порядке: [С], [А], [О], [С], [М], [Н], [С], [О], [А], [С], [У], [С], [Т], [С] и т. д. Слоги: СО, ОН, СА, МА, ЛО, АС, НА, ОС, СА и т. д. Слова: сон, аист, автор, дорога, соль, утро, снег и т. д.

**«Слушай внимательно»**

**Цель:** развитие фонематического слуха, остроты слуха.

Оборудование: специального оборудования не требуется.

**Ход игры.** Игра проводится с группой детей из 4–5 человек, которые садятся по кругу. Взрослый обычным голосом просит выполнить какое-либо задание или действие, а затем шепотом называет имя того, кто будет его выполнять. Если ребенок не услышал свое имя, ведущий называет имя другого ребенка

**«Отгадай, на чем играют»**

**Цель:** развитие фонематического слуха, овладение умением различать звучание музыкальных инструментов, умение отличать их друг от друга. Оборудование: детские музыкальные инструменты, например металлофон, гармошка, барабан и т. д.

**Ход игры.** В игру можно играть вдвоем с взрослым или с группой детей. Перед началом игры взрослый демонстрирует детям инструменты, дает их внимательно рассмотреть и прослушать, какие звуки они издают. После этого взрослый ставит между собой и детьми ширму, за которой и производит звуки различными инструментами. Дети внимательно слушают и отгадывают, какой музыкальный инструмент звучит в данный момент.

**«Светофор»**

**Цель:** продолжать развивать грамматически правильную диалогическую речь детей, при ознакомлении с правилами дорожного движения.

**Ход игры.** Взрослый дает ребёнку два кружка – красный и зелёный и предлагает игру: если ребёнок услышит правильное название того, чтобы изображено на картинке, он должен поднять зелёный кружок, если неправильное – красный. Затем показывает картинку и громко, медленно, чётко произносит звукосочетания:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| баман | витамин | альбом | клетка |
| паман | митанин | айбом | кьетка |
| банан | фитамин | аньбом | клетта |
| банам | витанин | авьбом | кьекта |
| ваван | митавин | альном | кветка |
| даван | фитавин | альмом | тлектка |
| баван | митамин | альпом | кметка |
| ванан | виталин | аблем | тьетка |

**«Повтори»**

**Цель:** развитие слухового внимания.

**Ход игры.**Ребёнку предлагается повторить похожие слова вначале по 2, затем по 3 в названном порядке:

|  |  |
| --- | --- |
| Мак-бак-так | моток-каток-поток |
| Ток-тук-так | батон-бутон-бетон |
| Бык-бак-бок | будка-дудка-утка |
| Дам-дом-дым | натка-ватка-ветка |
| Ком-дом-гном | клетка-плетка пленка |

При восприятии слов необязательно знание понятий. Особенность этого и последующих подборов слов в том, что они доступны по звуковому составу, не содержат труднопроизносимых звуков.

**«Похоже - не похоже»**

**Цель:** развитие фонематического слуха.

**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

Совок-гном-венок-каток

Пятка-ватка-лимон-кадка

Ветка-диван-клетка-сетка

Каток-дом-моток-поток

**«Поймай звук»**

**Цель:** формирование умения выделять в звуковом потоке гласный звук.

(А, О, У, И, Ы, Э).

**Ход игры.**Взрослый называет и многократно повторяет гласный звук, который ребенок должен выделить среди других звуков (хлопнуть в ладоши, когда услышит). Затем взрослый медленно, четко, с паузами произносит звуковой ряд, например:

А – У – М – А – У – М – И – С – Ы – О – Э – Р – Ш – Ф – Л – В – З – Ж – Х – Ы – А

**«Кто найдёт несколько предметов, названия которых содержат звук С»**

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

**Описание игры.** Дана сюжетная картинка, на которой много предметных картинок, в том числе и содержащих в названии звук С (таких картинок должно быть 5-10)

**Ход игры.** Детям дают рассмотреть картинку и назвать нужные предметы. Выиграет тот, кто назовет больше предметов. Дети накладывают фишки на найденные картинки, а ведущий затем проверяет правильность выполнения задания и определяет победителя.

**Лото «Назови картинку и найди первый звук»**

**Цель:** формирование умения находить заданный первый звук в слове на этапе громкого проговаривания слова самим ребёнком.

**Ход игры.** У детей – карты с нарисованными картинками (по четыре на каждой карте). Ведущий называет любой гласный звук, дети произносят вслух названия своих картинок и находят нужную. Если картинка названа правильно, ведущий разрешает закрыть ее фишкой. Выигрывает тот, кто раньше всех закроет свои картинки.

**2. Игры для развития грамматического строя речи**

**«Размытое письмо»**

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

**Материал.** Игрушечный мишка.

**Ход игры.** 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.

**«Дополни предложение»**

**Цель:** развитие речевой активности детей, быстроты мышления.

**Игровые правила.** Необходимо 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»**

**Цель:** развитиеречевой активности детей, 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.

**«Живое – неживое»**

**Цель:** закрепление у детей понятия об одушевленных и неодушевленных предметах, обогащение словарного запаса, развитие памяти, внимания. Оборудование: мяч.

**Ход игры.** Играть можно с одним ребенком или группой детей.

*Вариант 1.* Взрослый объясняет детям, что одни предметы, которые нас окружают, могут двигаться, дышать и расти. Это одушевленные, или живые, предметы, они отвечают на вопрос «Кто?». Другие предметы — неподвижные, никаких действий они сами не совершают. Это неодушевленные, или неживые, предметы, они отвечают на вопрос «Что?». После этого взрослый называет слова, а дети должны сказать, живыми или неживыми являются эти предметы. Например, ложка, стол, машина – это неживые предметы, а белка, кошка, девочка – живые.

*Вариант 2.* Играющие договариваются, что услышав живые предметы ловят мяч, а неживые – не ловят (можно придумать и другое действие). Затем взрослый называет слова, а дети выполняют соответствующие действия.

**«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.

Если кто-то не может продолжить перечисление объектов, которых можно наблюдать в данной ситуации, он выходит из игры. Начинается следующий тур, составляется новое предложение, и так далее.

**«Прятки»**

**Цель:** формирование умения понимать и правильно использовать в речи предлоги с пространственным значением (в, на, около, перед, под).

**Материал.** Грузовик, мишка, мышка.

**Ход игры.** В гостях у детей Мишка и Мышка. Зверята стали играть в прятки. Мишка водит, а мышка прячется. Дети закрывают глаза. Мышонок спрятался. Дети открывают глаза. Мишка ищет: «Где же мышонок? Он, наверняка, под машинкой. Нет. Где же он, ребята? (В кабине) И т.д.

**«Объясните, почему…»**

**Цель:** формирование умения 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:** формирование умения 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:** формирование умения 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.

**«Найди ошибку»**

**Цель:** формирование умения 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:** формирование умения 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.

**«Зачем нам эти вещи»**

**Цель:** формирование умения 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:** закрепление умения образовывать предложения из слов.

**Ход игры.** Предложить детям придумать предложения, используя следующие слова:

забавный щенок                         полная корзина

спелая ягода                              еселая песня

колючий куст                             лесное озеро

**«Съедобное - несъедобное»**

**Цель:** обогащение словарного запаса, развитие слухового внимания, памяти, мышления.

Оборудование: мяч.

Ход игры. В эту игру можно играть как с одним ребенком, так и с группой детей. Дети становятся в круг, в центре которого находится взрослый (ведущий). Он бросает ребенку мяч, называя при этом любое слово. Тот, кому кидается мяч, должен подумать и решить поймать мяч или отбросить его. Думать слишком долго нельзя, отвечать следует быстро. Если ребенок допустил ошибку и поймал мяч, когда был назван несъедобный предмет, он выходит из игры на 1–2 круга.

**«Что это?»**

**Цель:** закрепление в речи детей обобщающих понятий, расширение словарного запаса.

Оборудование: мяч.

**Ход игры.** Участники игры встают в круг. Взрослый называет любой предмет и бросает мяч одному из детей. Тот ребенок, который его поймал, должен вернуть его взрослому и назвать обобщающее понятие, к которому относится названный предмет. Например, яблоко – фрукт, юбка – одежда, стакан – посуда, мотоцикл – транспорт, туфли – обувь и т. д.

**3. Игры для развития лексической стороны речи**

**(формирования словаря)**

**«Переезжаем на новую квартиру»**

**Цель:** формирование умения детей различать и называть предметы, сходные по назначению и похожие внешне; активизация в речи соответствующего словаря.

**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.

**«Вершки-корешки»**

**Цель:** упражнение в классификации овощей (по принципу: что у них съедобно – корень или плоды на стебле).

**Игровые правила.** Отвечать можно только двумя словами: вершки и корешки. Кто ошибся, платит фант.

**Игровое действие.** Разыгрывание фантов.

**Ход игры.** Воспитатель уточняет с детьми, что они будут называть вершками, а что – корешками: «Съедобный корень овоща будем называть корешками, а съедобный плод на стебле – вершками».

Воспитатель называет какой-нибудь овощ, а дети быстро отвечают, что в нем съедобно: вершки или корешки. Тот, кто ошибается, платит фант, который в конце игры выкупается.

Воспитатель может предложить иной вариант; он говорит: «Вершки – а дети вспоминают овощи, у которых съедобны вершки».

**«Фрукты – овощи»**

**Цель:** дифференциация сходных понятий.

**Ход игры.** В начале игры ведущий напоминает детям, какие растения мы называем фруктами, какие -  овощами. Для фруктов выбирается картинка «Сад», а для овощей – «Огород». Эти картинки выкладываются на разных краях стола. Предметные картинки, изображающие фрукты и овощи, лежат на столе стопкой изображенными вниз. По очереди дети берут из стопки по одной картинке, называют её, а также объясняют, к какой группе она относится. Объяснение должно быть полным: «Помидор – это овощ, потому что он растёт на огороде». Если ребёнок дал неправильный ответ, картинка возвращается на место, а если ребёнок  верно назвал картинку и отнёс её к нужному понятию, он забирает её себе. Игра заканчивается после того, как всё картинки будут находиться у детей. Выигрывает тот, у кого окажется больше картинок.

Игра **«Фрукты-ягоды»** проводится так же, только перед игрой уточняются данные понятия и выбираются другие картинки-символы: кустик для ягод и дерево для фруктов.

**«Новоселье»**

**Цель:** дифференциация понятий «одежда» и «обувь».

**Ход игры.** Создаётся следующая игровая ситуация: «У куклы Кати новоселье. Ей надо собрать свои вещи для переезда на новую квартиру. Помогите уложить вещи правильно, чтобы на новом месте ей было легко отыскать все свои платья и туфли. Одежду будем складывать в одну коробку, а обувь – в другую». Затем ребёнку дается два набора предметных картинок и две коробочки, на каждой помещён свой символ: для одежды платье, для обуви – сапожки.

**Лото «В мире растений»**

**Цель:** закрепление слов-обобщений: цветы, деревья, овощи, фрукты, ягоды; активизация словаря по данным темам.

**Описание игры.** Лото состоит из шести больших карт, в середине которых дана сюжетная картинка, изображающая данную группу растений в природе. По краям расположены предметные картинки, относящиеся к какому-нибудь одному родовому понятию, например, цветы или деревья. Кроме больших карт есть маленькие карточки с такими же предметными картинками.

**Ход игры.** Игра проходит по общему правилу игры в лото. Когда все маленькие карточки будут розданы, каждый играющий должен назвать одним словом всю группу своих слов - названий растений.

**«Летает, а не птица»**

**Цель:** дифференциация понятий «птицы» и «насекомые».

**Ход игры.** Ведущий загадывает загадки про птиц и насекомых, Дети разгадывают загадки и объясняют, к какой тематической группе относится данное животное. Если ответ правильный, ведущий дает ребенку фишку или символ данного животного. Выигрывает тот, кто наберёт больше фишек. Перед игрой ведущий напоминает детям опознавательные признаки птиц: имеют перья, клюв, когти, крылья, вьют гнёзда и высиживают птенцов, умеют петь, они большие. Насекомые же маленькие, имеют шесть ног, не высиживают птенцов, у них нет перьев.

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

В тёмной темнице                          Красные лапки

Красны девицы.                            Щиплют за пятки

Без нитки, без спицы                      (Гусь)

Вяжут вязеницы.

(Пчёлы в улье)

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

Явился в жёлтой шубке                 Чёрный, проворный,

Прощайте, две скорлупки.             Кричит «крак»,

(Цыплёнок)                                Червякам враг.

                                                 (Грач)

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

Летела птица,                               Не зверь, не птица,

Не перната, не крылата,              А нос, как спица.

Носик долгий,                               (Комар)

Голос тонкий.                                                 \*\*\*

Кто её убьёт,                                Спал цветок и вдруг проснулся:

Человечью кровь                         Больше спать не захотел.

Прольёт.                                      Шевельнулся, встрепенулся,

(Комар)                                       Взвился вверх и улетел.

                                                  (Бабочка)

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

Много мастеров                              Верещанья, белобока.

Срубили избу без углов.                А зовут её …. (сорока).

(Муравьи)

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

Маленький мальчишка                     Жу-жу, жу-жу,

В сером ярмячишке                         Я на ветке сижу,

По дворам шныряет,                        Букву Ж все твержу,

Крохи собирает,                              Зная твердо букву эту,

В поле ночует,                                Я жужжу весной и летом.

Коноплю ворует.                             (Жук)

(Воробей)

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

На полянке возле ёлок,                     На шесте дворец,

Дом построен из иголок.                     Во дворце певец,

За травой не виден он,                       А зовут его… (скворец).

А жильцов в нём миллион.

(Муравейник.)

**«Собери пять»**

**Цель:**формирование умения относить единичные предметы к определенным тематическим группам.

**Ход игры.** Для игры надо заготовить набор предметных картинок, состоящий из нескольких тематических групп (одежда, посуда, игрушки, мебель и т.д.) Играет несколько человек, по количеству тематических групп. Картинки лежат на столе изображениями вниз. Каждый берёт по одной картинке, называет её  и родовое понятие, к какому относится данная картинка. Таким образом, устанавливается, какую группу будет собирать каждый участник. Если выбраны одинаковые группы, открывают ещё по одной картинке. Затем ведущий показывает играющим по одной картинке, а они должны просить себе ту или иную картинку: «Мне нужна кукла, потому что я собираю игрушки». Выигрывают тот, кто первый собрал свою группу картинок (количество картинок в каждой группе должно быть одинаковым, например, по шесть картинок).

**«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.

**Описание 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 – мурлыкает, охотится, играет, дремлет, мяукает, царапается.

**«Скажи по-другому»**

**Цель:**формирование умения 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»**

**Цель:** формированиеумения подбирать слова по смыслу.

**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.

**«Назови три предмета»**

**Цель:** упражнение 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.

**«Четвёртый лишний»**

**Цель:**формирование умения 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.

**4. Игры для развития связной речи**

**«Кто больше заметит небылиц?»**

**Цель:** формирование умения 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:** формирование умения 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:** формирование умения 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:** формирование умения 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:** формирование умения 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.

**«Отгадай-ка»**

**Цель игры:** формирование умения 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:** формирование умения 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:** формирование умения 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:** формирование умения 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.

**«Поиск пропавших деталей»**

**Цель:**формирование умения 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».

**«Путаница»**

**Цель:** формирование умения понимать смысл предложений, преобразовывать запутанную фразу, развитие памяти, внимания, мышления, связной речи , обогащение словарного запаса.

Оборудование: специального оборудования не требуется.

**Ход игры.** Взрослый произносит запутанные предложения, предлагая ребенку внимательно их прослушать, понять смысл и сказать, все ли было сказано правильно. Ребенок при этом должен заметить ошибку и изменить предложения так, чтобы оно звучало правильно. Например, использовать можно следующие фразы: Шарик ловит Аню. Петя позавтракала и пошла гулять. Лена лег спать поздно. Дети гуляет в парке. Мама купила в магазине два яблока, одно ананас и одна торт.

**«Почемучки – потомучки»**

**Цель:** овладение умением задавать вопрос «почему?» и отвечать на него, используя союз «потому что». Обогащение словарного запаса, развитие связной речи, памяти, мышления.

Оборудование: сюжетные картинки, на основе которых будут задаваться вопросы.

**Ход игры.** Взрослый показывает ребенку картинки и задает по ним вопросы. Например: «Почему зимой носят шубы? Почему медсестра делает уколы? Почему люди открывают зонты?» и т. д. А ребенок отвечает на эти вопросы, используя союз «потому что». После этого малыш пробует задавать свои вопросы взрослому, используя союз «почему?»

**«Что я знаю о профессиях?»**

**Цель:** обучение составлению предложений о людях знакомых профессий, обогащение словарного запаса, развитие связной речи, памяти, внимания. Оборудование: сюжетные картинки с изображением людей различных профессий: шофер, повар, учитель, строитель, врач и т. д.

**Ход игры.** Взрослый показывает ребенку картинки и предлагает ему составить предложение о человеке этой профессии. Например: «Врач лечит детей», «Повар варит суп», «Учитель учит детей».

**«Сломанное предложение»**

**Цель:** тренировка ребенка в исправлении деформированной фразы, развитие связной речи, внимания, памяти, мышления.

Оборудование: специального оборудования не требуется.

**Ход игры.** Взрослый зачитывает ребенку слова, а тот должен их переставить таким образом, чтобы получилось целое предложение. Например: мама, печь, торт, вкусное — Мама печет вкусный торт. Маша, играть, с, кукла — Маша играет с куклой и т.д

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Дидактические игры языкового содержания – важнейшее средство стимулирования языковых игр детей, их поисковой активности в сфере лексики и грамматики.

Дидактическая игра является игровой формой обучения, в которой одновременно действуют два начала: познавательное и игровое (занимательное). Задача воспитателя заключается в том, чтобы вызвать у детей интерес к игре, подобрать такие варианты игры, где дети смогли бы активно обогатить свой словарь.

Дидактическая игра является широко распространенным методом словарной работы с детьми дошкольного возраста. Применение дидактических игр повышает эффективность педагогического процесса, кроме того, они способствуют развитию памяти, мышления у детей, оказывая огромное влияние на умственное развитие ребенка. Обучая маленьких детей в процессе игры, необходимо стремиться к тому, чтобы радость от игр перешла в радость учения.

Дидактические игры являются мощнейшим средством для развития речи у детей еще и потому, что их можно рекомендовать для использования родителям в домашних условиях.

**Список литературы**

1. Бондаренко А.К.  Дидактические игры в детском саду: кн. для воспитателя дет. сада / А. К. Бондаренко. - 2-е изд., дораб. - М.: Просвещение, 1991.

# Микхиева Н.Ю., Мартин И.В.: Дидактические игры и упражнения для развития речи дошкольников Издательство: [Детство-Пресс](https://www.labirint.ru/pubhouse/378/), 2021 г.

# Ушакова, О. С. Методика развития речи детей дошкольного возраста: учебно – метод. пособие для воспитателей дошкольных образовательных учреждений / О.С. Ушакова, Е.М. Струнина. –М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2004. – 288 с.

# Ушакова, О. С. Влияние словарной работы на связность речи / О.С. Ушакова, Е.М. Струнина // Дошкольное воспитание. –1981. – № 2.

# Швайко, Г. С. Игры и игровые упражнения по развитию речи: Пособие для практ. работников ДОУ / Г.С. Швайко.- М.: Айрис-Пресс, 2008 – 64с