***Игры на развитие речи***

 ***у дошкольников подготовительной группы***

**Игра «Составьте предложение».**

**Цель:** развивать умения составлять предложения из данных слов и употреблять существительные во множественном числе.

**Описание:** предложить ребенку составить предложение из слов. На первых занятиях количество слов не должно быть больше трех, например: «берег, дом, белый». Предложения могут быть такими: «На берегу реки стоит дом с белой крышей» или «Зимой крыши домов и реки становятся белыми от снега» и т. п. Пояснить ребенку, что форму слов можно изменять, то есть употреблять их во множественном числе, менять окончание.

**Игра «Противоположности».**

**Цель:** закреплять умение подбирать слова, противоположные по смыслу.

**Игровой материал и наглядные пособия:** фишки.

**Описание:** предложить ребенку поочередно придумывать пары слов-противоположностей. За каждую придуманную пару выдается фишка. Выигрывает тот, у кого наберется больше фишек в конце игры. В первой части игры составляются пары - имена существительные; затем - прилагательные, глаголы и наречия (огонь - вода, умный - глупый, закрыть - открыть, высоко - низко).

**Игра «Хорошо и плохо».**

**Цель:** развивать монологическую речь.

**Описание:** предложить ребенку выявлять плохие и хорошие черты у героев сказок. Например: сказка «Кот, петух и лиса». Петух будил кота на работу, делал уборку дома, готовил обед - это хорошо. Но он не слушался кота и выглядывал в окно, когда лиса его звала, - это плохо. Или сказка «Кот в сапогах»: помочь своему хозяину - это хорошо, но для этого он всех обманывал - это плохо.

**Игра «Противоречия».**

**Цель:** развивать умение подбирать слова, противоположные по значению.

**Описание:** предложить ребенку найти признаки одного предмета, противоречащие друг другу. Например: книга - темная и белая одновременно (обложка и листы), утюг - горячий и холодный и т. п. Прочитать стихотворение:

ЯБЛОКО

У прохожих на виду

Висело яблоко в саду.

Ну кому какое дело?

Просто яблоко висело.

Только конь сказал, что низко,

А мышонок - высоко.

Воробей сказал, что близко,

А улитка - далеко.

А теленок озабочен

Тем, что яблоко мало.

А цыпленок - тем, что очень

Велико и тяжело.

А котенку все равно:

Кислое, зачем оно?

«Что вы! - шепчет червячок. –

Сладкий у него бочок».

Г. Сапгир

Обсудить стихотворение. Обратить внимание ребенка на то, что один и тот же предмет, одно и то же явление можно охарактеризовать по-разному, в зависимости от точки зрения, как в прямом, так и в переносном смысле.

**Игра «Кто ушел?».**

**Цель:** научить употреблять собственные имена существительные в именительном падеже единственного числа.

**Игровой материал и наглядные пособия:** стулья.

**Описание:** дети-зрители сидят на стульях. Перед ними, сбоку, ставятся 4 стула для участников игры. Воспитатель говорит детям, что сейчас они будут угадывать, кто ушел. Вызывает четырех детей. Трое садятся в ряд, четвертый, напротив. Воспитатель предлагает ему внимательно посмотреть, кто сидит напротив, сказать, как их зовут, и уйти в другую комнату. Один из трех прячется. Угадывающий возвращается и садится на свое место. Воспитатель произносит: «(Имя ребенка), посмотри внимательно и скажи, кто ушел?» Если ребенок угадывает, спрятавшийся выбегает. Дети садятся на свои места, а воспитатель вызывает следующих четырех детей, и игра возобновляется.

**Игра «Как мы одеваемся?».**

**Цель:** учить правильному употреблению нарицательных имен существительных в винительном падеже единственного и множественного числа.

**Игровой материал и наглядные пособия:** предметы детской одежды.

**Описание:** каждый ребенок задумывает какой-либо предмет одежды, например: платок, юбку, платье, перчатки, трусики, майку и т. п. Затем тихо называет его воспитателю, чтобы остальные дети не слышали (педагог следит, чтобы дети не выбрали одно и то же). Воспитатель начинает рассказывать о чем-нибудь, например: «Вася собрался кататься на санках и надел на себя...»

Прервав рассказ, он показывает на одного из участников игры. Тот называет предмет одежды, какой задумал. Остальные дети должны рассудить, правильно ли оделся мальчик. Игра эта очень веселая, так как иногда получаются смешные сочетания.

**Игра «Кто скорее перенесет предметы?».**

**Цель:**закрепить в речи детей правильное употребление нарицательных имен существительных в единственном числе винительного падежа.

Игровой материал и наглядные пособия: детская посуда и мебель.

Описание: играющие дети садятся на стульчики, напротив них два стула, на которые кладут 5-6 предметов разной категории, например: детскую посуду (чашку, блюдце, чайник), детскую мебель (кроватку, стул, стол). На расстоянии ставят два пустых стула. Двое детей из разных команд становятся около стульев и по команде: «Раз, два, три - посуду бери!» - начинают переносить нужные предметы на пустые стулья, стоящие напротив. Выигрывает тот, кто правильнее и раньше других перенесет все предметы, относящиеся к названной педагогом категории, и назовет их. Затем соревнуются следующие пары детей.

Образец речи: «Я перенес чайник (чашку, блюдце)».

**Игра «Один - одна — одно».**

**Цель:** научить различать род имен существительных.

Игровой материал и наглядные пособия: в коробке перемешаны мелкие предметы (картинки):

Мужской род

карандаш

лимон

фартук

ремень

чайник

чемодан

Средний род

колесо

яблоко

платье

пальто

блюдце

полотенце

Женский род

книга

груша

рубашка

чашка

кастрюля

сумка

**Описание:** дети по очереди достают из коробки предметы, называя их: «Это карандаш». Педагог задает вопрос: «Сколько?» Ребенок отвечает: «Один карандаш». За правильный ответ ребенок получает картинку, в конце игры подсчитывает количество картинок у каждого ребенка и выявляет победителя.

**Игра «Угадай, что это?».**

**Цель:** учить использовать в речи прилагательные, правильно согласовывать их с местоимениями.

**Игровой материал и наглядные пособия:** натуральные фрукты (муляжи).

**Описание:** воспитатель показывает детям фрукты, затем вызывает детей по одному. Вызванному завязывают глаза и предлагают выбрать какой-нибудь плод. Ребенок должен на ощупь угадать, что это за фрукт и какой он по форме или определить его твердость.

Образец речи детей: «Это - яблоко. Оно круглое (твердое)».

**Игра «А ты что любишь?».**

**Цель:** учить спрягать глаголы.

**Игровой материал и наглядные пособия:** предметные картинки на любую тему.

**Описание:** один ребенок выбирает картинку (например с изображением вишен), показывает ее и, обращаясь к другому ребенку, произносит: «Я люблю вишню. А ты что любишь?» В свою очередь второй ребенок берет картинку (к примеру, с изображением слив) и, обращаясь к третьему ребенку, произносит: «Я люблю сливу. А ты что любишь?»

При повторном проведении игры можно поменять тематику картинок.

***Игры на обучение грамоте для детей***

 ***6-7 лет в детском саду***

**Игра «Где наш дом?».**

**Цель:**развивать умение определять количество звуков в слове.

**Игровой материал и наглядные пособия:** набор предметных картинок (ком, шар, сом, утка, муха, кран, кукла, мышка, сумка), три домика с кармашками и цифрой на каждом (3, 4 или 5).

**Описание:** ребенок берет картинку, называет изображенный на ней предмет, считает количество звуков в произнесенном слове и вставляет картинку в кармашек с цифрой, соответствующей числу звуков в слове. Представители ряда выходят по очереди. Если они ошибаются, их поправляют дети второго ряда. За каждый правильный ответ засчитывается очко. Выигравшим считается тот ряд, который наберет большее количество очков.

**Игра «Построим пирамиду».**

**Цель:** развивать умение определять количество звуков в слове.

**Игровой материал и наглядные пособия:** на доске нарисована пирамида, основание которой состоит из пяти квадратов, выше - четыре квадрата, затем - три; картинки с изображением различных предметов, в названии которых пять, четыре, три звука (соответственно пять, четыре, три картинки - сумка, шарф, туфли, мышка, груша, утка, ваза, слон, волк, мак, осы, нос).

**Описание:** воспитатель предлагает детям заполнить пирамиду. Среди выставленных на наборное полотно картинок надо найти сначала те, в названиях которых пять звуков, затем четыре и три. Ошибочный ответ не засчитывается. Правильное выполнение задания поощряется фишкой.

**Игра «Стол находок».**

**Цель:** учить выполнять звукобуквенный анализ слов.

**Игровой материал и наглядные пособия:** предметные картинки с кармашками, в них вставлены карточки с названиями предмета, изображенного на картинке, но в каждом слове не хватает одной согласной (например: тиг вместо тигр), набор букв.

**Описание:** воспитатель показывает детям картинки с подписями и говорит, что некоторые буквы в словах потерялись. Необходимо восстановить правильную запись. Для этого нужно обратиться в «стол находок», куда попадают все потерянные вещи. Ребята по очереди выходят к воспитателю и называют картинку, определяют в подписи недостающую букву, берут се в «столе находок», ставят на место.

**Игра «Как их зовут?».**

**Цель:** развивать умения определять первый звук в слове, составлять из букв слова.

**Игровой материал и наглядные пособия:** набор предметных картинок (из начальных букв их названий будет составлено имя мальчика или девочки); таблички с изображением мальчика и девочки с кармашками для вкладывания картинок и букв; карточки с буквами.

**Описание:** воспитатель вывешивает таблички с изображениями мальчика и девочки и говорит, что придумал им имена. Дети могут отгадать эти имена, если выделят в названиях картинок, вложенных в кармашки, первые звуки и заменят их буквами.

Играют две команды - девочки и мальчики. Представители команд называют предметы, изображенные на карточках, и выделяют первый звук в слове. Затем берут соответствующую букву из разрезной азбуки и заменяют ею картинку. Одна команда отгадывает имя девочки, другая - имя мальчика.

Выигрывает та команда, которая первой составила имя.

**Примерный материал:** лодка, ослик, рак, астра; шар, улитка, ружье, аист.

**Игра «Рассыпанные буквы».**

**Цель:** развивать умения составлять слова из данных букв, выполнять звукобуквенный анализ.

**Игровой материал и наглядные пособия:** разрезная азбука по количеству детей.

**Описание:** воспитатель называет буквы, дети набирают их из азбуки и составляют слово. За правильно составленное слово ребенок получает одно очко (фишку). Выигрывает тот, кто к концу игры набрал большее количество очков.

**Игра «Зоопарк».**

**Цель:** развивать умение подбирать слова с заданным количеством слогов.

**Игровой материал и наглядные пособия:** три кармашка, на каждом из которых нарисована клетка для зверей, под кармашками - графическое изображение слогового состава слов (первый кармашек - один слог, второй - два слога, третий - три слога); карточки с изображениями животных и их названий.

**Описание:** воспитатель говорит, что для зоопарка сделали новые клетки. Предлагает определить, каких зверей в какую клетку можно посадить. Дети по порядку выходят к педагогу, берут карточки с изображением животного, прочитывают его название по слогам и определяют количество слогов в слове. По количеству слогов они находят клетку для названного животного и кладут карточку в соответствующий кармашек.

Примерный материал: слон, верблюд, тигр, лев, медведь, крокодил, носорог, волк, лиса, жираф, лось, шакал, заяц, барсук.

**Игра «Цепочка».**

**Цель:** развивать умение подбирать слова по одному слогу.

**Описание:** воспитатель произносит: «Окно». Дети делят это слово на слоги. Далее дети подбирают слово, которое начинается с последнего слога в слове «окно» (но-ра). Затем придумывают новое слово, начинающееся слогом ра (ра-ма) и т. д. Выигравшим считается тот, кто последним закончил цепочку и больше всех назвал слов.

**Игра «Зашифрованная азбука».**

**Цель:** закреплять знание алфавита и его практическое применение.

**Описание:** воспитатель выбирает несколько наиболее часто встречающихся в словах букв алфавита, каждой из них присваивает свой номерной знак. Например:

А О К Т С И Н Л Д М

1  2 3 4  5  6 7  8 9 10

Педагог показывает ребенку, как можно записывать слова, заменяя цифрами: 9 2 10 (дом), 5 6 8 1 (сила) и т. п. Пронумеровать все буквы алфавита. Предложить ребенку поиграть в «разведчиков», посылая друг другу зашифрованные письма.

**Игра «Помоги Буратино».**

**Цель:** закрепить умение выделять гласные и согласные буквы.

**Игровой материал и наглядные пособия:** две коробки, карточки с гласными и согласными буквами.

**Описание:** к детям приходит в гости Буратино. Он поступил в школу и просит проверить его домашнее задание: в одну коробку Буратино сложил карточки с гласными буквами, в другую - с согласными. Проверить, все ли буквы разложены верно. Ребенок берег по одной карточке и проверяет правильность выполнения задания. Намеренно можно перепутать буквы, в коробку с согласными положить несколько гласных и наоборот. Когда все ошибки будут исправлены, Буратино прощается и идет в школу.

**Игра «Разведчики».**

**Цель:** развивать фонематический слух, логическое мышление, речевые навыки.

**Описание:** воспитатель показывает еще один способ шифра - по первым буквам строк:

Ящерица живет в пустыне.

Животные могут быть дикими и домашними.

Декабрь - зимний месяц.

Утром мы завтракаем.

Темная туча заслонила солнце.

Если снег растаял, значит, наступила весна.

Бревно - это спиленное дерево.

Ягода малина созревает летом.

Из первых букв каждой строки получилось: Я жду тебя. Можно зашифровывать различными способами.