

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение муниципального образования г. Краснодар  
«Детский сад комбинированного вида № 113»



*Игры для подготовки к чтению для детей старшего дошкольного возраста*

**«Я был в цирке...»**

Для игры вам понадобятся карточки с буквами и слогами, фишки. Играть можно и вдвоём, и компанией. Участникам игры раздаются карточки с буквами, либо все карточки лежат стопкой на столе и игроки по очереди их берут. Первый игрок берет карточку с буквой или слогом и говорит: "Я был в цирке и видел..." Он должен назвать что-нибудь, начинающееся с буквы на его карточке. Называть можно не только существительные. Например на букву "К" можно назвать и клоуна, и кувыркающегося гимнаста, и красный занавес.

Если вы будете использовать карточки со слогами, то необязательно, чтобы этот слог стоял в начале слова.

Варианты: "Я был на море...", "Я был в лесу...", "Я был в театре..." и т.д.

### **«Предлоги»**

Возьмите одноразовую картонную тарелку, расчертите её на сектора. В каждом секторе напишите предлоги - "на", "в", "под", "над", "с" и др.

Играть можно как в рулетку - бросая на тарелку шарик. А можно сделать в центре тарелки стрелку и вращать её. Смысл остается тот же - на какой предлог попадет шарик или стрелка, с тем предлогом и нужно составить предложение.

### **«Самодельная азбука»**

Возьмите толстый альбом или офисную папку. На каждом листе нарисуйте буквы алфавита. Хотя позже на каждую букву вам понадобится больше листов. Вырезайте из старых журналов картинки, подойдут также картинки с разных коробочек - вообще любые картинки, наклейки. Вместе с ребенком наклеивайте картинки на страничку с буквой, на которую начинается слово. Под каждой картинкой делайте подпись печатными буквами.

Позже, когда ребенок освоит буквы, усложните задачу - вырезайте из журналов слова. С определенной буквой, с определенным слогом.

### **«Игра с картинками в книжке или журнале»**

Эти игры хороши тем, что не требуют особой подготовки. Все, что вам потребуется - это старые журналы с картинками и без.

Находим любую букву, показываем ее малышу и просим подчеркнуть или обвести все ее появления в статье. А потом подсчитываем ошибки и ставим настоящую оценку. Убиваем сразу двух зайцев — учим буквы и развиваем внимание и сосредоточенность. Постепенно усложняем задачу — ищем слова с заданным слогом или буквосочетанием (не путайте!), например, “до” — дом, долина, ледакол... ,

Следующий этап - ищем слова. Начинаем с простых - он, мы, они, дом ... Идем в магазин. Здесь понадобится журнал с картинками. Предлагает детям найти и выбрать (обвести) только те предметы, в названии которых есть звук «К» (конфеты, молоко, диск, кофта)

Один загадывает букву, открывает картинку и, вперед - кто быстрее найдет на картинке предмет на загаданную букву (или кто больше назовет предметов на эту букву).

Один загадывает какой-то предмет на картинке: "В слове 2 буквы "Е" - или "В слове три слога", "В слове только один гласный звук". А второй отгадывает.

### **«Магазин»**

Для этой игры вам понадобится любое лото с картинками и карточки с буквами. К лото можно добавить других картинок, вырезанных из журналов или нарисованных. Картинки разложите на столе. Карточки с буквами и слогами сложите в сумочку. Все игроки по очереди достают из сумки карточки из сумки и ищут среди картинок на столе подходящую - предмет, который начинается с этой буквы или в названии которого есть такой слог. Если не найдет, значит "уходит из магазина без покупки".

Выигрывает тот, кто больше наберет "покупок".

### **«Кто здесь живет?»**

Вам потребуется: плоский картонный домик с вырезанными окошками, можно сделать паровозик с вагончиками, самолет или даже ракету - кому что интереснее. В окошки можно вставлять карточки с буквами, подходящие по размеру к окошкам. А можно прикрепить домик к доске и писать буквы мелом в окошках.

Прикрепите к доске домик и в пустые окошки впишите на доске в произвольном порядке наборы букв.

Ребёнок должен угадать, какие слова живут в этом домике.

Примеры: А; П; Л; И; С; Е; О - лиса, лес, осел.

### **«Бросаемся слогами»**

Играть можно и вдвоем, и большой компанией, как и в предыдущей игре, используя мяч. Один игрок называет какой-нибудь слог, а другой должен добавить к этому слогу свой, так, чтобы получилось слово.

Примеры:

- Ко - ...мар; ... са; ...тёнок; ...рабль.

- Са - ...молёт; ...поги; ...мовар.

- Де - ...рево; ...вочка; ...ти.

Важно! Дети должны соблюдать правила орфографии: делить слова на слоги правильно и произносить их так, как они пишутся. КО – ляс – ка. Но не кА –ля –Ска.

### **«Похожие слова»**

Цель: расширение словаря синонимов, развитие умения определять схожие по смыслу слова.  
Называем ребёнку ряд слов, и просим определить, какие два из них похожи по смыслу и почему.  
Объясняем ребёнку, что похожие слова — это слова-приятели. А называют их так, потому что они похожи по смыслу

*Прияитель — друг — враг;*

*Грусть — радость — печаль;*

*Еда — очистки — пища;*

*Труд — завод — работа;*

*Танец — пляска — песня;*

*Бежать — мчаться — идти;*

*Думать — хотеть — размышлять;*

*Шагать — сидеть — ступать;*

*Слушать — глядеть — смотреть;*

*Трусливый — тихий — пугливый;*

*Старый — мудрый — умный;*

*Бестолковый — маленький — глупый;*

*Смешной — большой — огромный.*

### **«Два приятеля»**

Цель: развитие словаря синонимов.

Придумай слова-приятели к данным словам: крошечный — (маленький), смелый — (храбрый), прекрасный — (красивый).

### **«Семейная олимпиада»**

Цель: уточнение синтагматических связей прилагательного и существительного, развитие словаря признаков.

В эту игру интереснее играть всей семьёй, а соревновательный азарт будет способствовать интересу у ребёнка к таким играм.

Загадываем любое слово, обозначающее предмет. Каждый из играющих должен подобрать к нему как можно больше слов-признаков, отвечающих на вопросы «какой?», «какая?», «какое?», «какие?».

Например: трава (какая она?) — зеленая, мягкая, изумрудная, шелковистая, высокая, густая, скользкая, сухая, болотная ... Побеждает тот, кто назовет последним слово-признак.

### «Два брата»

Цель: развитие словообразования при помощи суффиксов -ИЩ-, -ИК-.

Для этой игры нам понадобятся картинки двух разных человечков.

Предлагаем ребёнку послушать историю о двух братьях.

Жили-были два брата. Одного звали Ик, он был низкого роста и худенький. А другого звали Ищ, он был толстый и высокий. У каждого из братьев было своё жилище. У Ика был маленький домик, а у Ища — большой домище. У Ика был носик, а у Ища — носище. У Ика были пальчики, а у Ища — пальчища.

Предлагаем ребёнку подумать, что могло бы быть у каждого из братьев в их облике, доме. Если ребёнок затрудняется, можно продолжить дальше, называя предмет только одного из братьев.

Глазик — глазище; ротик — ротище; зубик — зубище; котик — котище; кустик — кустище; шарфик — шарфище; ножик — ножище; коврик — коврище; слоник — слонище.

### «Назови ласково»

Цель: закрепление согласования прилагательного с существительным, образование уменьшительных форм прилагательных.

Мы сегодня будем играть в ласковые слова. Послушай, как красиво звучит:

Цветок красный, а цветочек красненький.

Далее мы произносим только часть фразы, а ребёнок ее заканчивает.

Яблоко сладкое, а яблочко ... (сладенькое).

Чашка синяя, а чашечка ... (синенькая).

Груша жёлтая, а грушка ... (желтенькая).

Ведро синее, а ведерко ... (синенькое).

Солнце теплое, а солнышко ... (тепленькое).  
Цыпленок пушистый, а цыпленочек ... (пушистенский).  
Дом низкий, а домик ... (низенький).  
Морковь вкусная, а морковочка ... (вкусненькая).

### **«Магазин посуды»**

Цель: расширение словаря, развитие умения подбирать обобщающее слово, развитие речевого внимания.  
Для этой игры лучше использовать настоящую посуду.  
Давай поиграем в магазин. Я буду покупателем, а ты продавцом. Мне нужна посуда для супа — супница.  
Посуда для салата — салатница; посуда для хлеба — хлебница; посуда для молока — молочник; посуда для масла — маслѐнка; посуда для конфет — конфетница; посуда для сухарей — сухарница; посуда для соли — солонка; посуда для сахара — сахарница.  
После проговаривания всей имеющейся посуды, можно поменяться ролями. Наша задача побуждать ребёнка произносить названия посуды самостоятельно.

### **«Найди по цвету»**

Цель: закрепление согласования прилагательного с существительным в роде и числе.  
Для этой игры нам понадобятся картинки с изображением предметов разного цвета.  
Называем цвет, употребляя прилагательное в определенной форме (род, число), а ребёнок находит предметы данного цвета, которые подходят к этой форме прилагательного. Например:  
Красное — яблоко, кресло, платье.  
Желтая — репа, краска, сумка.  
Синий — василек, баклажан, карандаш.

### **«Выбери правильное слово»**

Цель: развитие мышления, речевого внимания.  
Из предложенных слов, обозначающих признаки предмета, предлагаем ребёнку выбрать одно, наиболее подходящее по смыслу.



Подумай и скажи, какое слово подходит больше других?  
Весной дует ... (жаркий, теплый, знойный) ветер.  
На лугу распустились ... (зеленые, синие, красные) маки.  
Мама взяла в лес ... (сумку, пакет, корзинку).  
Дед Мороз приходит в гости ... (осенью, весной, зимой).  
Собака живет... (в лесу, в конуре, в берлоге).  
Поезд едет по... (дороге, воде, рельсам).

### **«Найди картинку»**

Цель: развитие анализа и синтеза.  
Нам понадобятся картинки с изображением различных видов транспорта.  
Посмотри на картинки и назови ту, о которой можно рассказать, используя слова:  
аэропорт, небо, пилот, стюардесса, крылья, иллюминатор;  
рельсы, купе, вокзал, вагон, проводник, перрон;  
причал, море, капитан, палуба, моряк, берег;  
шоссе, кондуктор, водитель, остановка;  
эскалатор, турникет, платформа, поезд, станция, машинист.

### **«Скажи наоборот»**

Цель: расширение словаря антонимов.  
Для этой игры нам понадобится мяч.  
Бросаем мяч ребёнку и произносим слово. Ребенок, возвращая мяч, называет слово, противоположное по значению.  
Сейчас мы превратимся с тобой в упрямцев, которые делают всё наоборот. Я бросаю тебе мяч и называю слово, а ты говоришь наоборот. Например: темно, а наоборот — светло.  
ДРУГ ... ВРАГ  
ДЕНЬ ... НОЧЬ  
РАДОСТЬ ... ГРУСТЬ (ПЕЧАЛЬ)  
ЖАРА ... ХОЛОД

ЗЛО ... ДОБРО  
ПРАВДА ... ЛОЖЬ  
ХОРОШО ... ПЛОХО  
ТЯЖЕЛО ... ЛЕГКО  
ВЫСОКО ... НИЗКО  
МОЖНО ... НЕЛЬЗЯ  
ТРУДНО ... ЛЕГКО  
БЫСТРО ... МЕДЛЕННО  
ГОВОРИТЬ ... МОЛЧАТЬ  
ПОКУПАТЬ ... ПРОДАВАТЬ  
ПОДНИМАТЬ ... ОПУСКАТЬ  
БРОСАТЬ ... ПОДНИМАТЬ  
ПРЯТАТЬ ... ИСКАТЬ  
ЗАЖИГАТЬ ... ТУШИТЬ

#### «Цепочка»

Игра со словами для любого количества участников. Выберите несколько согласных букв и запишите их на листке бумаги. Придумайте слова, которые включали бы в себя все эти буквы. Буквы можно менять местами, добавлять к ним другие согласные. Например, возьмем буквы "с", "л", "м". Составляем с ними слова: самолет, масло, салями, мысль.

Выигрывает тот, кто придумал больше слов.

#### «Добавь букву»

Игроков не менее двух. Загадывают существительные единственного числа. Первый игрок называет любую букву из русского алфавита. Следующий по очереди должен в начале или в конце присоединить свою букву, имея в уме какое-либо слово с таким буквосочетанием. Игроки продолжают таким образом по очереди удлинять буквосочетание.

Выигрывает тот, кто называет целое слово.



*Другой вариант, для детей постарше.* Проигрывает тот, кто называет целое слово или тот, кто не сможет добавить букву, подразумевая какое-нибудь слово. Игрок может "блефовать", т.е. добавлять букву, слова к которой не знает. В этом случае возможны два варианта: следующий за ним игрок может либо попросить предыдущего назвать слово, и если предыдущий не сможет этого сделать он проигрывает, либо следующий игрок сам продолжает блеф дальше, пока кто-либо из следующих игроков наконец не потребует назвать слово.

Этот вариант сложный, часто игрок не может добавить букву к буквосочетанию из хорошо известного слова.

### **«Летела корова»**

Игроков должно быть не меньше трех. Все садятся в круг и, развернув правую руку ладонью вниз, а левую – ладонью вверх, соединяют свои ладони с ладонями соседей. По очереди произносят по слову стиха, в такт слову хлопая по ладони правого соседа: Летела корова, сказала слово.

Какое слово сказала корова?

Кому выпадает очередь отвечать, называет любое слово, например, "трава". Его сосед вместе с хлопком говорит первую букву этого слова – "т", следующий – вторую, и так до конца слова, до последнего "а".

Задача последнего игрока – не зазеваться и успеть убрать руку из-под завершающего хлопка.

### **«Запрещенная буква»**

В этой игре каждому придется следить за самим собой, чтобы не проговориться. А проговориться не мудрено, как мы в этом сейчас убедимся.

Одного из участников игры назначают водящим. Поочередно обращаясь к играющим, водящий каждому задает какой-нибудь несложный вопрос, требуя на него немедленного ответа. Например: "Сколько тебе лет?", "С кем ты сидишь на парте?", "Какое ты любишь варенье?" и т. п. Тот, к кому обращен вопрос, должен тотчас же дать любой ответ, но не употребляя в своей фразе буквы, которая по уговору объявлена запрещенной.

Предположим, что запрещенной объявлена буква "А". Разумеется, водящий постарается подыскать каверзные вопросы, отвечая на которые обойтись без буквы "А" было бы затруднительно. "Как тебя зовут?" — спросит он, скажем, товарища, которого зовут Ваня.

Ясно, что тот не может назвать своего имени. Придется ему отделаться шуткой. "Не могу вспомнить!" — ответит он, находчиво обходя приготовленную для него ловушку. Тогда водящий с таким же неожиданным вопросом обратится к другому участнику игры. Игра ведется в быстром темпе, долго раздумывать не разрешается. Замешкался, не ответил сразу или же, растерявшись, употребил в своем ответе запрещенную букву, становись на место водящего и задавай вопросы. Победителями мы будем считать тех, кто ни разу не попал в ловушку и давал быстрые, находчивые ответы.

### «Скрытая подсказка»

В этой игре разрешается подсказывать, хотя и не совсем обычным способом. Выбираем водящего и объявляем его отгадчиком. Попросим отгадчика на минутку уйти из комнаты или отойти в сторонку. Тем временем загадаем какое-нибудь слово. Это должно быть имя существительное единственного числа, состоящее из четырех-пяти букв, причем все буквы в нем должны быть разные, например "стол", "комар", "доска", "парус" и т. п. Таких слов множество, подбирать их долго не придется.

Задача водящего — отгадать задуманное нами слово. Так как это трудно, то придется ему помочь, то есть кое-что подсказать, но, разумеется, не прямо, а каким-нибудь косвенным путем, полагаясь на его сообразительность и внимание. Предположим, что загаданное слово "комар". Отгадчику оно неизвестно.

— Прошу подсказать первую букву, — обращается он к играющим.

Это его право — требовать подсказку, причем подсказывать могут три любых участника игры, каждый по-своему. Первая буква загаданного слова "К".

Как же подсказать ее, прямо не называя? Делается это таким образом. Трое играющих поочередно произносят по одному какому-нибудь слову, односложному или двухсложному, в состав которого входит буква "К". Допустим, один назовет слово "компас", другой — "сурок", третий — "капля". Во всех трех словах повторяется буква "К".

Отгадчик выделит эту букву и запомнит ее. — Давайте вторую букву! — требует он.

Трое других играющих подскажут ему вторую букву, скажем, такими словами: "урок", "слон", "крот".

Выделив трижды повторяемую в них букву "О", отгадчик постарается ее также запомнить.

Если отгадчик будет внимателен и не запутается в наших подсказках, то мы предоставим ему право самому назначить нового водящего, чтобы продолжить игру. А если не отгадает задуманного нами слова, мы снова заставим его водить: пусть еще потренирует свое внимание.

### «Путешествие..»

Один говорит "Наш корабль отправляется в... например, в Индию. Что с собой возьмем?" Кто-нибудь спрашивает: "А на какую букву?" . "На букву "К"! ". Первый начинает и говорит: " Берем кошку!". другой: "Кактусы!". "Кастрюли!". Если слов на эту букву уже много сказано, можно продолжить так: "Первая палуба уже занята. Давайте заполнять следующую, на букву "Р".

*Другой вариант "Путешествия".*

Приготовьте комплекты карточек с буквами. По одному одинаковому на каждого. Рисуем паровоз с вагончиками. На каждом вагончике пишем крупно букву алфавита. (Можно нарисовать и другой транспорт)

Ставим задачу. Например, сегодня мы едем на море. Занимаем свои места. Кто с нами поедет? Что с собой возьмем? Один говорит: "С нами поедет жираф" и кладет карточку с буквой "Ж" на вагончик с соответствующей буквой.

Следующий говорит: " А я с собой возьму телевизор" и кладет карточку с буквой "Т" на вагончик с буквой "Т".

И так далее, пока не закончатся буквы, или слова. Называть нужно только существительные. Заодно объясним ребенку, что такое имя существительное - Это слово, про которое можно сказать "ЧТО это?" или "КТО это?"

### «Кто с какими буквами дружит»

Игра не только на запоминание букв и развитие речи, но и очень познавательная. На каждого игрока должна быть картинка животного. Можно разные. Например у мамы - слон, у папы - крокодил, у ребенка - ёжик. Мама говорит: " Мой слон дружит с буквой "Х", потому, что у него есть хобот". Папа говорит: "А мой крокодил дружит с буквой "Р", потому, что живет в реке." Ребенок говорит: "Мой ёжик дружит с буквой "И", потому, что у него иголки.

**«Что ты делаешь?» (народная игра)**

Цель. Активизировать употребление глаголов и глагольных форм, обозначающих профессиональные действия. Игра проводится на улице. Ведущий назначает каждому играющему, сидящему в кружке, работу: обед варить, печь хлеб, жать овес, ремонтировать автомобиль, шить, вязать и т. д. Каждый участник выкапывает себе ямку, садится около нее, берет палочку и вертит ею в ямке. Ведущий в середине круга тоже вертит палочкой в ямке, задает всем какую-нибудь общую работу, например, говорит: «Пеките хлеб» или «Пойте песню», — и все начинают вертеть палочками в ямке и громко повторять заданную работу: «Хлеб пеку, хлеб пеку» и т. д.

В это время ведущий неожиданно обращается с вопросом к кому-нибудь: «Что ты делаешь?» Спрошенный должен немедленно назвать назначенную ему работу, например: «Овес жну». Если же ошибется и назовет общую работу (Хлеб пеку) или замнется, то меняется местами с ведущим.

### **«Король» (народная игра)**

Цель. Соотнести выразительное движение и производное слово, обозначающее профессию.

Организация. Кто-то из играющих по желанию становится Королем. Остальные считаются работниками. Король садится на определенное место, а работники отходят в сторону и сговариваются, на какую работу они будут наниматься у него. Сговорившись, подходят и говорят:

— Здравствуй, Король!

— Здравствуйте! — отвечает он.

— Нужны вам работники?

— Нужны.

— Какие?

Дети начинают выразительными движениями изображать людей разных профессий (пильщика, лесоруба, пахаря, землекопа, швеи, повара, прачки и т. д.). Король должен назвать работу каждого, и если сразу назовет все верно, то работники убегают к назначенному месту. Король ловит их, и кого поймает, тот становится Королем, остальные же идут снова сговариваться насчет работ. Но если Король назовет изображаемую работу неверно, то называет ее во второй, в третий раз и т. д., пока наконец не угадает. Ловить работников Король может только тогда, когда они еще не добежали до назначенного места, и если не поймает никого, то опять остается Королем на следующую игру. Большой интерес игры

заключается в том, чтобы выбрать такую работу, которую трудно было бы угадать, а через это заставить Короля подольше исполнять свою роль.

### **«Коршун» (народная игра)**

Цель. Активизировать употребление глаголов.

Ведущий — Коршун (избирается по жребию). Дети окружают его стайкой, и начинается диалог.

— Вокруг Коршуна хожу, я на Коршуна гляжу.

— Коршун, что делаешь?

— Ямочку рою.

— Зачем ямочка?

— Денежку ищу.

— Зачем тебе денежку?

— Иголку купить.

— Зачем тебе иголка?

— Мешочек сшить.

— Зачем мешочек?

— Камешки класть.

— Зачем камешки?

— В твоих детей бросать.

— За что?

— Они ко мне в огород лезят.

— Ты бы делал забор повыше, а коли не умеешь, лови их!

Дети разбегаются кто куда. Коршун догоняет. Игра кончается, когда переловит всех.

### **«Как тебя зовут?» (народная игра)**

*Цель. Активизировать производные наименования и их формы; соотносить производный глагол и движение. Участники игры садятся кружком на стулья (на траву). Ведущий дает каждому какое-нибудь смешное имя (либо дети выбирают имя сами): Пузырек, Метла, Расческа, Авторучка, Самосвал и т. д. После этого ведущий задает вопросы. Отвечая на них, надо повторять только «свое слово» (пузырек,*

метла и пр.). Отвечать надо быстро, не задумываясь. Ни в коем случае нельзя смеяться. Другие пусть смеются, а тот, с кем говорит водящий, должен отвечать серьезно. Даже улыбаться нельзя.

Водящий подходит к тому, кого он назвал Метлой, и важно предупреждает:

*Кто ошибется,*

*Тот попадется!*

Кто засмеется,

*Тому плохо придется!*

После этого он спрашивает:

— *Кто ты?*

— *Метла.*

Вожак показывает на волосы играющего и спрашивает:

— *А это у тебя что?*

— *Метла.*

Вожак показывает на руки:

— *А это у тебя что?*

— *Метлы!*

Вожак показывает на ноги:

— *А это?*

— *Метлы.*

— *А что ты ел сегодня утром?*

— *Метлу!*

— *А на чем ты едешь по городу?*

**«Какая бывает собака?»**

Можно попросить ребенка представить себе собаку и рассказать о ней как можно больше: какая у нее шерсть, что она любит есть, какой формы у нее хвост и ушки, какой у нее характер и т.д. Дети называют предложения по очереди.

Другие темы: "Какая бывает весна?", "Какая бывает корова?" и т.п.



### **«Угадай, кто мой друг»**

Для этой игры вам понадобятся карточки с изображениями животных, Для каждой игры-занятия отдельная тема - домашние животные, дикие животные, птицы, рыбы и т.д.

Каждый ребенок должен выбрать карточку с животным так, чтобы не видели остальные дети и придумать животному имя. Теперь нужно дать время для составления рассказа о его жизни.

Например, ребенок выбрал картинку со слоном. Назвал его Филя. Затем рассказывает о нем: Мой Филя живет в Африке, он очень большой и добрый, он любит кушать фрукты и овощи. Филя даже выступает в цирке и так далее. Остальные дети пытаются угадать, о каком животном идет речь. Можно изобразить походку животного.

### **«Назови слово»**

Играть можно и группой и вдвоем. Для игры лучше использовать небольшой мяч.

Местоимения. Один бросает мяч называет местоимение. Задача ловящего мяч назвать слово, соответствующее названному местоимению. Пример: она - картина; он - чемпион; оно - солнышко.

Усложненный вариант: ему - слону; ей - кукле, им - собакам; от нас (от них) - от девочек.

Суффиксы существительных. Задание: придать слову уменьшительно-ласкательное значение (вариант: увеличивающее или устрашающее значение). Пример: дом-домик (домище).

а) ковер, книга, узел, тень, кот, сумка, мяч, нога, человек, пень, нос, зонт...

б) дверь, пуговица, сила, муравей, друг, дерево, воробей...

в) погода, пианино, число, фабрика...

Приставки. Задание: подобрать слову подходящее ?начало? (приставку). Пример: рвать-нарвать.

а) сесть, зреть, шитый, ход, брать, селение, гнать, делать, падать,

б) сыпь, кто, жалостный, внук, данный...

### **«Отвечай быстро!»**

Играть можно вдвоем и компанией. Один из игроков называет три прилагательных, обозначающие различные характерные свойства свойства какого-либо предмета - цвет, вкус, размер и т.п. Второй игрок должен быстро назвать предмет, подходящий этим признакам:

Звонкий, быстрый, веселый ... (мяч)

высокий, прочный, кирпичный ... (дом)  
рыжая, пушистая, хитрая... (лиса)  
зеленая, колючая, нарядная... (ёлка)

#### **«Кто больше?»**

Перед детьми ставится какой-нибудь предмет, обладающий как можно большим количеством признаков - например мяч- круглый, блестящий, твёрдый, гладкий или наоборот - мягкий, шершавый.

Машинка - большая, маленькая, блестящая, сверкающая, светлая, темная, одноцветная (разноцветная)

Задание детям - 1. Кто больше назовет свойств предмета.

2. Кто больше назовет возможных действий с предметом.

Из книги Е. Сербиной "Развивающие игры для детей".

#### **«Скажи по-другому»**

Берется простое предложение, но с прилагательными и наречиями, например: "Машина быстро ехала по шоссе". А теперь, представьте себе, что эти слова вдруг исчезли из языка, но мысль все равно надо как-то выразить. Надо придумать вариант той же фразы другими словами. При этом ни одно из слов начального предложения не должно повторяться. (Автомобиль мчался по дороге)

#### **«В чем причина?»**

Придумывается какая-нибудь необычная ситуация. например: "Придя утром в парк, вы увидели, что там исчезли все скамейки". Надо как можно быстрее придумать объяснения этого события. Причины могут быть обычными, житейскими ("Забрали на ремонт"), и необычные, фантастические (скамейки обиделись, что их портят, и ушли в другой парк).

Побеждает тот, кто предложит больше причин, и чем они разнообразнее, тем лучше. Игра развивает способность анализировать и логически мыслить.

#### **«Шаги» (Кто быстрее доберется до...)**

С помощью этой нехитрой игры с элементами соревнования можно заниматься с ребенком расширением его словарного запаса, и развитием речи в общем.

Игроки становятся рядом, договариваются о том, где будет финиш (на расстоянии 8-10 шагов). И оговаривают тему шагов. Например "Вежливые слова". Каждый ребенок может сделать шаг, лишь назвав какое-нибудь вежливое слово.

Даем минуту на размышление и "Старт!"

Другие темы: "Все круглое", "все горячее", "все мокрое". "Ласковые слова для мамы". "Слова утешения" и т.д.  
Вариант: Дети встают парами друг против друга и делают шаги навстречу. Условия игры те же: шаг можно сделать, только сказав нужное слово.

Внимание! Розыск! (Развиваем связную речь, внимание и наблюдательность)

В эту игру играют не меньше 5 человек. Иначе не интересно. Ведущий говорит: Я разыскиваю подругу (друга). У неё голубые глаза, темные длинные волосы, она любит кошек и терпеть не может молоко.

Тот, кто первым догадается, о ком из детей идет речь, становится ведущим.

В игре с маленькими детьми допускается описывать одежду.

### **«Игра с картинками»**

Эта игра развивает внимание, сообразительность, приучает детей связно выражать свои мысли. Знакомит с классификацией предметов по разным признакам.

Для этой игры вам понадобятся картины или книжные иллюстрации. Пейзажи здесь не подойдут. Лучше использовать жанровую живопись и крупные иллюстрации к детским книгам.

Смысл игры: Один из игроков загадывает какую-нибудь деталь изображения. Другой игрок, задавая наводящие вопросы, должен угадать, что было загадано.

С детьми 3-4 лет загадывайте предметы целиком (зайчик, мяч, облако...)

С детьми старше 5 лет усложните задание - ухо зайца, пуговица на платье, яблоко на столе.

Примеры вопросов, которые должны использовать дети 3-4 лет:

Пример: Иллюстрация к стихотворению А.Барто "Наша Таня". Загадана лягушка в речке.

- Это находится вверху картины? Внизу?

- Это живое или неживое?

- Какого цвета?

Вопросы, которые должны использовать дети 5-7 лет.

Пример: Иллюстрация к стихотворению А.Барто "Наша Таня". Загадан камыш у речки.

- Это относится к природе?

- Это относится к живой (неживой) природе?

- Это твёрдое?

- Это растение?

- Высокое?

- Дерево?

- Трава?

Для того, чтобы дети научились грамотно задавать вопросы, дайте им возможность самим загадать какой-нибудь предмет, а вы отгадывайте, задавая как можно больше вопросов. Так вы покажете, как нужно составлять вопросы.

### «Жили-были...»

Игра на развитие мышления, смекалки, закрепление знаний об окружающем мире. Играть можно вдвоем с ребенком или компанией, задавая вопросы по очереди.

Смысл игры объяснять долго - я просто приведу примеры.

Для деток поменьше вопросы простые, для более старших посложнее - со "степенью трудности" определитесь сами.

Взрослый задает вопрос "Жил-был цыпленок, что с ним потом стало?" - "Он стал петушком".

"Жила-была тучка, что с ней потом стало?" - "Из нее дождик пролился"

"Жил-был ручеек, что с ним стало?" - "Зимой замерз", "Засох в жару".

"Жило-было семечко, что с ним потом стало?" - "Из него цветок вырос"

"Жил-был кусочек глины, что с ним потом стало?" - "Из него сделали кирпич (вазу...).

### Игра «Третий лишний»

В этой игре дети учатся классифицировать предметы по признакам, заданным в условиях.

Детям 3-5 лет условия более простые.

Например: Взрослый говорит три слова - сова, ворона, лиса. Ребенок должен быстро в уме проанализировать эти три слова и определить, что все три слова относятся к живой природе, однако, сова и ворона - птицы, а лиса - нет.

Следовательно, лиса здесь лишняя.

Еще примеры для младших дошкольников:

- молоко, сок, хлеб - все три слова означают съедобное. Но молоко и сок - пьют, а хлеб кушают.

- машина, лошадь, трамвай;

- шапка, платок, сапоги;

- роза, береза, ёлка.

Для детей 5-7 лет задания усложняются:

- дождь, снег, река;

- врач, турист, шофер;

- тень, солнце, планета;

- мороз, вьюга, январь;

- камень, глина, стекло;

- дверь, ковер, окно;

- море, река, бассейн.

### **«ДВА КРУГА»**

Дети строятся в два круга — внешний (большой) и внутренний (3—4 человека).

Дети из большого круга стоят, а из малого идут вместе с ведущим-взрослым и приговаривают: «Мы по кругу идем и с собою берем... сладкое».

Игроки большого круга должны быстро назвать что-то сладкое, например сахар. Ребенок, первым назвавший предмет, становится во внутренний круг. Игра продолжается («...с собою берем мягкое, жидкое, кислое, твердое» и т.д.).

Последний ребенок, оставшийся в большом круге, должен выполнить какое-либо задание в наказание за нерасторопность.

### **«Какое что бывает?»**

Играя в эту игру, дети научатся сравнивать, обобщать свойства предметов и, наконец, понимать значение таких понятий как высота, ширина, длина; классифицировать предметы по форме, размеру, цвету. Сначала вопросы задает взрослый, а ребенок отвечает. Потом нужно дать возможность ребенку проявить себя.

Примеры:

- Что бывает высоким? (дерево, столб, человек, дом) Здесь уместно спросить, что выше — дерево или дом; человек или столб.

- Что бывает длинным?(коротким)

- Что бывает широким (узким)?

- Что бывает круглым ( квадратным)?

В игру можно включать самые разные понятия: что бывает пушистым, мягким, твердым, острым, холодным, белым, черным и т.д.

### **«А ну-ка, давай придумаем рифмы»**

Если мамы дома нет -

Кто сготовит нам ... (обед)?

Нужно мамочке помочь -

Помогает маме ... (дочь).

Дочь наварит свежих щей,

В щи положит ... (овощей).

Будет сытно, будет вкусно,

В щи нарезана ... (капуста).  
Ножик режет очень ловко -  
В щи отправилась ... (морковка).  
И, конечно же, немножко  
Бросим мы туда ... (картошки).  
Чтобы вышли щи на славу,  
Добавляем мы ... (приправу).  
Только входит мама в дом -  
Мы к столу ее ... (ведем).

(А. С. Герасимова)

На улице  
Прохожего  
Увидел я вчера.  
Он ящик нес,  
На ящике  
Написано: "Игра".  
Я два квартала  
Шел за ним  
(Поверьте, я не вру).  
И наконец  
Спросил его:  
- А как играть  
В игру?  
Он улыбнулся  
Вежливо,  
Потом мне отвечал:  
- Уверен,



Что такой игры  
Еще ты не встречал.  
Две птицы  
Удивительных  
Есть в ящике моем.  
И если хочешь,  
То с тобой  
Сыграем мы вдвоем.  
А чтобы мы  
Могли начать,  
Запомнить должен ты,  
Что у несхожих  
Этих птиц -  
Похожие хвосты.  
Поймать  
Таких смешных пичуг  
Весьма нелегкий труд,  
Недаром люди  
Умные  
Их рифмами  
Зовут.  
...И вправду  
Птицы шустрые  
Из ящика большого  
Вдруг начали  
Вытаскивать  
Наверх за словом слово.

Одна достала  
Слово гвоздь,  
Другая сразу -  
Гость и трость.  
Одна достала  
Слово слон,  
Другая -  
Звон и телефон.  
- Теперь, -  
Сказал мне человек, -  
Пора и нам сыграть.  
Я буду  
Доставать слова,  
Ты должен  
Рифмовать.  
Достал он слово кочка,  
А я ответил: бочка,  
И строчка, и сорочка,  
И сразу два листочка,  
И на прощанье точка.  
Мы с ним  
Играли целый час  
Похожими словами,  
Теперь  
Мы покидаем вас,  
И вы играйте сами.  
(Дж. Чиарди)

### **«Подбери слово»**

Щука плавает, а снегирь? (Снегирь летает.)

Гусеница ползает, а заяц? (Заяц скачет.)

Журавль курлыкает, а ворона? (Ворона каркает.)

Мышь живет в норе, а сова? (Сова живет в дупле.)

Самолет летит в небе, а корабль? (Корабль плывет по морю.)

Медведь любит мед, а заяц? (Заяц любит морковку.)

Карась плавает в пруду, а дельфин? (Дельфин плавает в море.)

У кошки котята, а у собаки? (У собаки щенки.)

### **«Противоположности»**

добрый - злой

твердый - мягкий

пушистый - гладкий

веселый - грустный

ровный - кривой

чистый - грязный

ленивый - трудолюбивый

радостный - печальный

идти - стоять

говорить - молчать

шептать - кричать

держатъ - бросать

рвать - скреплять

чистить - пачкать

сушить - мочить

одевать - снимать

близко - далеко

высоко - низко  
широко - узко  
глубоко - мелко  
смешно - грустно  
вверху - внизу  
впереди - позади  
слева – справа  
**«Закончи слово»**

самоле  
вертоле  
автома  
самока  
сове  
поле  
рассве  
салю  
но  
ли  
ле  
ве  
плю  
ква  
анана  
абрико  
ири  
компа

Т

С

- "договори слово". Просите ребенка закончить слово определенным слогом:

гу  
шу  
ры      БА

тум  
про  
глы  
коте  
узе  
уго      ЛОК

пото  
оско  
ме

Вариантом усложнения может быть предоставление ребенку выбора из двух возможных договариваний:

побе  
бесе  
рабо  
прав  
меч      ДА или ТА?

заса  
конфе  
грана  
поло  
колба  
гро  
сле  
кры      ЗА или СА

угро  
заве  
актри  
ло

### **«Найди ошибки»**

"субы" (зубы)

"гонь" (конь)

"бячик" (мячик)

"хумка" (сумка)

"сляпа" (шляпа)

"бомик" (домик)

"дишня" (вишня)

"кодка" (лодка) и т. п.

### **Игра для развития слуховой памяти**

Выставьте в ряд предметы из разных материалов – из металла, дерева, пластмассы, стекла, камня. Выложите в ряд также «инструмент», лучше всего, если он будет иметь вид палочки. К примеру, это может быть деревянный карандаш, длинный металлический гвоздь или шпилька, пластмассовая ручка. Постучите сначала одним «инструментом» по разным выставленным предметам, затем, по очереди, другими. Закройте глаза малышу и повторите каким-нибудь «инструментом» стук. Попросите ребенка сказать, каким «инструментом» по какому предмету вы стучали. Чтобы ребенку было интересно, взрослые тоже могут принять участие в этой игре. Расскажите малышу о материале, из которого сделан тот или иной предмет, принимающий участие в этой игре.

### **Игра «Придумай слово»**

Для того чтобы развить и укрепить словарный запас ребенка, предложите ему поиграть в развивающую игру, в ходе которой взрослый (или сам ребенок) выбирает какую-то букву, и произносит максимально знакомое количество слов, начинающихся на нее. К примеру, если ребенок выбирает букву «В», то его



словами могут стать: волк, велосипед, вагон и так далее. Взрослый может в конце подсказать еще слова, начинающиеся на эту букву. Если детей несколько, то можно предложить соревнование между ними, кто назовет большее количество слов, известных ему и начинающихся на выбранную букву алфавита.

### **Игра «Начинаем с буквы...»**

Усложнить игру в слова по теме можно одновременным выбором темы и буквы, на которую будут начинаться слова. Например, выбрать животных на букву «Р»: рысь, рак, рыба... Или же можно составить порядок тем, к которым будут подбираться слова на одну букву: например, попросите ребенка назвать по порядку (города, животные, растения, имена) слова на букву «Р», тогда его ответ может быть таким: Рязань, рысь, роза, Роберт. Хорошо, если взрослый может подобрать такую букву, на которую слов достаточно много, тогда ребенку будет намного интереснее. Можно также поменяться с ребенком ролями, и попросить его самого придумать и порядок тем и букву, на которую слова должны начинаться. Возможно, при этом придется отвечать малышу на вопрос, а почему нет слов на букву Ы, Ь, твердый знак.

Часто дети с удовольствием играют в слова, которые начинаются на букву, являющуюся окончанием слова предыдущего. Предложите малышу начать эту цепочку, продолжите слова, предложите ему попеременно придумывать слова. В эту игру можно вовлечь взрослых, детей постарше, сверстников ребенка. Выглядит эта устная игра так: первый называет, например, слово: дом, второй: слово на букву «М» - молоко; следующий ответ, к примеру: окно и так далее.

Составитель: педагог МАДОУ МО «Детский сад № 113» Корниенко М.В.