**КАРТОТЕКА ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР**

**ПО РАЗВИТИЮ РЕЧИ В СТАРШЕЙ ГРУППЕ**

**«Какой? Какая? Какое?»**

**Цель:** учить согласовывать прилагательные с существительными по теме «Продукты питания»

**Материал:** предметные картинки с изображением продуктов питания.

**Ход игры:** ребенок выбирает предметную картинку, воспитатель задаёт вопросы (какой? какая? какие? какое?) ребёнок отвечает.

Каша (какая?) – вкусная, горячая, манная…

Чай (какой?) – сладкий, теплый, душистый….

Яблоко (какое?) – кислое, круглое, румяное…

**«Назови ласково»**

**Цель:** учить детей образовывать слова при помощи уменьшительно- ласкательных суффиксов.

**Оборудование:** мяч

**Ход игры:** воспитатель называет словосочетание и бросает мяч ребенку. Ребенок должен вернуть вам мяч и изменить фразу так, чтобы слова в ней звучали ласково:

Зима холодная – зимушка холодненькая

Руки чистые – ручки чистенькие

Кошка серая – кошечка серенькая

Помидор красный – помидорчик красненький

**«Узнай по описанию»**

**Цель:** учить составлять описательные загадки о фруктах, ягодах, овощах, грибах.

**Материал:** предметные картинки с изображением фруктов, ягод, овощей, грибов.

**Ход игры**: воспитатель предлагает детям выбрать картинку и самостоятельно составить описательную загадку о том, что на ней изображено:

«Есть ножка, шляпка, растет на пнях целыми семьями…»

**«Съедобные – ядовитые»**

**Цель:** закреплять знания о съедобных и ядовитых гриба.

**Материал:** карточки с картинками грибов; корзинка.

**Ход игры:** воспитатель предлагает детям выбрать картинку и определить какой это гриб, если съедобный - положить в корзинку, если ядовитый - оставить на столе.

**«Мой. Моя. Мое. Мои»**

**Цель:** закреплять умение пользоваться притяжательными местоимениями и разделять слова по родовым признакам.

**Материал:** карточки с предметными картинками.

**Ход игры:** воспитатель предлагает детям выбрать картинку и определить какое местоимение подойдет к предмету, изображенному на ней и произнести вслух:

Очки мои

Кукла моя

Стул мой

Яблоко мое

**«Кто где живет?»**

**Цель:** закреплять место обитания животных, упражнять в употреблении предложного падежа существительного.

**Ход игры:** воспитатель начинает предложение, а дети должны его закончить:

Лиса живёт в …

Медведь зимует в…

У волка в лесу…

Белка живёт в …

Собачий дом - …

Свинья живет в …

Птица вьет …

У скворцов есть…

**«Закончи предложение»**

**Цель:** упражнять в употреблении нужного слова в определенном падеже, чтобы предложение имело смысл.

**Ход игры.** Воспитатель называет слово и предлагает его изменить соответственно смыслу предложения:

Машина.

По дороге ехала грузовая …

Колесо прокололось у …

Домой я доберусь на …

Мой папа – водитель ….

Мягкое сиденье в нашей …

**«Кто что делает»**

**Цель:** закрепить употребление глаголов в профессиях людей.

**Оборудование:** мяч.

**Ход игры**: воспитатель бросает мяч ребенку и называет профессию, ребенок возвращает мяч и называет действия людей данной профессии:

Доктор лечит.

Пожарный….

Учитель…

Балерина…

**«Какое блюдо?»**

**Цель:** упражнять в образовании относительных прилагательных.

**Ход:** воспитатель говорит начало предложения, дети заканчивают по смыслу, опираясь на опорные слова:

Суп из гороха…..

Котлеты из рыбы…..

Салат из свеклы…….

Гуляш из курицы…..

Начинка из яблок…..

**«Улетели птицы»**

**Цель:** упражнять в словоизменении: употребление родительного падежа имен существительных в единственном и множественном числе.

**Ход:** воспитатель задает детям вопросы, они отвечают.

Нет (кого?) – нет лебедя, утки, воробья, голубя…

Нет (кого?) – нет лебедей, уток, воробьев, голубей…

**«Назови одним словом»**

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

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

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

**«Зоопарк»**

**Цель:** Расширять словарный запас детей на тему «Зоопарк». Продолжать знакомить детей с многообразием слов.

**Ход:** Дети называют животных, птиц, рыб, которые живут в «Зоопарке». Воспитатель каждый раз акцентирует внимание детей на термине «слово». За названные слова дети поощряются фишками. У кого фишек больше, тот и победитель.

**«Найди рифму»**

**Цель:** Развивать фонематический слух детей, умение подбирать слова схожие по звучанию.

**Ход:** Воспитатель называет слово и бросает мяч кому-нибудь из детей, ребенок называет слово- рифму и возвращает мяч обратно:

галка-палка,

мышка-мишка,

печка-свечка.

**«Спортсмены»**

**Цель:** Активизировать словарь детей по теме «Спорт». Формировать звуко-слоговую структуру слова. Развивать грамматический строй речи, образование слов в мужском и женском роде.

**Ход игры:**

Занимается спортом (кто) – спортсмен, спортсменка

занимается гимнастикой – гимнаст, гимнастка

занимается фигурным катанием – фигурист, фигуристка

занимается теннисом – теннисист, теннисистка

занимается акробатикой — акробат, акробатка

катается на лыжах – лыжник, лыжница

бегает на коньках – конькобежец, конькобежка

играет в футбол – футболист, футболистка

играет в хоккей – хоккеист, хоккеистка

играет в шахматы — шахматист, шахматистка

стреляет из лука — лучник, лучница

ездит на велосипеде — велосипедист, велосипедистка

ездит на мотоцикле — мотоциклист, мотоциклистка

прыгает в высоту, в длину – прыгун, прыгунья

прыгает с парашютом — парашютист, парашютистка

плавает – пловец, пловчиха.

**«Чем (кем) был раньше?**

**Цель:** Развивать мышление, расширить словарь. Закрепить падежные окончания.

**Оборудование:** мяч.

**Ход игры:**

Мы, конечно, не забыли, кем еще вчера вы были.

Воспитатель, бросая мяч ребёнку, называет предмет или животное, а ребенок, возвращая мяч, отвечает на вопрос, кем (чем) был раньше названный объект:

цыпленок – яйцом,

лошадь – жеребенком,

корова – теленком,

дуб – желудем,

рыба – икринкой,

яблоня – семечком,

лягушка – головастиком,

бабочка – гусеницей,

хлеб – мукой,

шкаф – доской,

велосипед – железом,

рубашка – тканью,

ботинки – кожей,

дом – кирпичом.

**«Испорченный телефон»**

**Цель:** развивать у детей слуховое внимание.

**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.

**2. Игры для развития лексической стороны речи (формирования словаря)**

**«Фрукты – овощи»**

**Цель игры:** 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.

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

**«Размытое письмо»**

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

**Материал.** Игрушечный мишка. Организация. Воспитатель:

- Медвежонок получил письмо от брата. Но дождём размыло некоторые слова. Надо ему помочь прочитать письмо. Вот это письмо: «Здравствуй, Мишутка. Я пишу тебе из зоопарка. Как-то раз я не послушался маму и забрался так далеко, что я долго блуждал по лесу и выйдя на поляну, я попал 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 предложение.

**«Придумай предложение»**

**Цель:** Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.

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

**Ход игры.** Дети и Воспитатель садятся в круг. Воспитатель объясняет правила игры:

- Сегодня мы будем придумывать предложения. Я скажу какое-либо слово, а вы быстро придумаете с этим словом предложение. Например, я скажу слово «близко» и передам Даше камешек. Она возьмет камешек и быстро ответит «Я живу близко от детского сада». Затем она назовёт свое слово и передает камешек рядом сидящему. Слово в предложении должно употребляться в той форме, в какой его предлагает загадывающий.  Так по очереди по кругу  камешек переходит от одного играющего к другому. Если дети затрудняются при ответе, воспитатель помогает им.

**4. Игры для развития связной речи**

**«Где начало рассказа?»**

**Цель:** Учить передавать правильную временную и логическую последовательность рассказа с помощью серийных картинок.

**Ход игры.** Ребенку предлагается составить рассказ. Опираясь на картинки. Картинки служат своеобразным планом рассказа, позволяют точно передать сюжет, от начала до конца. По каждой картинке ребёнок составляет одно предложение и вместе они соединяются в связный рассказ.

**«Найди картинке место»**

**Цель:** научить соблюдать последовательность хода действия.

**Ход игры.** Перед ребенком выкладывают серию картинок, но одну картинку не помещают в ряд, а дают ребёнку с тем, чтобы он нашёл ей нужное место. После этого просят ребёнка составить рассказ по восстановленной серии картинок.

Наборы серийных картинок для выкладывания

**«Исправь ошибку»**

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

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

**«Какая картинка не нужна?»**

**Цель:** научить находить лишние для данного рассказа детали.

**Ход игры.** Перед ребёнком выкладывают серию картинок в правильной последовательности, но одну картинку берут из другого набора. Ребёнок должен найти ненужную картинку, убрать ее, а затем составить рассказ

**«Поймай звук»**

Выделенные в звуковом потоке гласного звука (А, О, У, И, Ы, Э).

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 двадцать 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 двадцать)

**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

**«Найди фишке место»**

**Цель игры:** научить определять место заданного звука в слове (начало, середина, конец), опираясь на громкое проговаривание.

**Описание игры.** Для игры понадобятся карточки, на каждой помещена предметная картинка и схема: прямоугольник, разделённый на три части. В правом верхнем углу дана буква, обозначающая заданный звук. Кроме предметных картинок заготавливают фишки по числу карточек.

**Ход игры.** Играть может несколько человек, но не больше, чем заготовлено карточек. Все карточки и фишки лежат на столе. Играющие берут себе по одной карточке, рассматривают и называют вслух картинку, букву и определяют позицию заданного звука в слове - названии картинки, выкладывая на соответствующее место по схеме фишку. Затем берут следующую карточку. Игра продолжается до тех пор, пока все карточки не будут проанализированы. Выигрывает тот, кто успел правильно проанализировать большее количество карточек.

Картинки к игре: зебра(б), автобус(с), халат(л), аист(с), цапля(ц), улей(у), индюк(к), лось(о), зубр(р), ручка(ч), газета(т), часы(ы), кошка(ш), финиш(ш), солнце(ц

**«Эстафета»**

**Цель:** активизация глагольного словаря.

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

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

**«Скажи по-другому»**

**Цель:** Учить детей подбирать синоним-слово, близкое по значению.

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

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

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

«Мокрый» - «сырой, влажный» и т.д. из вещей, название которых оканчивается на –ок и передаёт кузовок дальше.

**«Прятки»**

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

**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.

**«Добавь слова»**

**Цель:** научить составлять распространенные предложения.

**Ход игры.** «Сейчас я скажу предложение. Например, «Мама шьёт платье». Как ты думаешь, что можно сказать о платье, какое оно? (шёлковое, летнее, легкое, оранжевое). Если мы добавим эти слова, как изменится фраза?» Мама шьёт шёлковое платье. Мама шьёт летнее платье. Мама шьёт лёгкое платье. Мама шьёт оранжевое платье.

Предложения для игры:

Девочка кормит собаку.

Пилот управляет самолётом.

Мальчик пьёт сок.

**«Распутай слова»**

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

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

**Предложения для игры:**

1. Дымок, идёт, трубы, из.

2. Любит, медвежонок, мёд.

3. Стоят, вазе, цветы, в.

4. Орехи, в, белка, дупло, прячет.

**«Правильно или нет?»**

**Цель:** учить находить грамматические ошибки.

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

1. Мама ставит вазу с цветами в стол.

2. Когда хотят что-то купить теряют деньги.

3. Под домиком на опушке живут бабушка и дедушка.

4. В полу лежит красивый ковер.

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

**«Чего на свете не бывает»**

**Цель:** научить находить и обсуждать ошибки, при рассматривании картинки-нелепицы.

**Ход игры**. Рассмотрев картинки-нелепицы, попросить ребёнка не просто перечислить неправильные места, но и доказать, почему данное изображение ошибочное. Тогда получится полное описание картины, да еще и с элементами рассуждения.

**«Как ты узнал?»**

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

**Ход игры.** Перед детьми находятся предметы или картинки, которые им предстоит описывать. Ребёнок выбирает любой предмет и называет его. Ведущий спрашивает: «Как ты узнал, что это телевизор?» Играющий должен описать предмет, выбирая только существенные признаки, отличающие этот предмет от остальных. За каждый правильно названный признак получает фишку. Выиграет тот, кто наберёт больше всего фишек.

**«А я бы…»**

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

**Ход игры.** После прочтения ребёнку сказки предложите ему рассказать, что бы он сделал, если бы попал в данную сказку и стал бы одним из главных персонажей.

**«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.