

*Картотека*

*Познавательно-речевых*

*игр*

*Старший дошкольный возраст*

Задайте ребенку вопросы следующего содержания:

- «Как можно узнать, тепло на улице или нет?» (Посмотреть на градусник за окном.)
- «Сварились макароны или нет?» (Проткнуть вилкой или попробовать.)
- «Высохло ли платье?» (Потрогать.)
- «Сладкий ли кофе?» (Попробовать.)
- «Пишет ручка или нет?» («Попробовать писать.»)
- «Крепко ли завязана веревка?» (Потянуть.)
- «Есть ли вода в стакане?» (Посмотреть.)
- «Есть ли игрушки в закрытой коробке?» (Потрясти.)
- «Есть ли кто дома?» (Позвонить в дверь или по телефону.)
- «Работает ли пылесос?» (Включить.)
- «Одинаковой ли длины нарисованы полоски?» (Измерить линейкой.)
- «Интересная ли книжка?» (Прочитать.)
- «Мягкий ли батон?» (Пощупать.)
- «Любит ли кошка кашу?» (Попробовать накормить) и т. д.

**«Бывает или нет?»**

Взрослый говорит: «Я расскажу вам о том, какой бывает погода в то или иное время года, чем занимаются дети и взрослые, а вы должны сказать, бывает ли так в это время года».

Взрослый: «Выпал снег, и выросли грибы».

Дети: «Так не бывает».

Взрослый: «А почему? Когда идет снег? А в какое время года растут грибы?»

В дальнейшем можно использовать «путаницы»:

– мальчик поехал на коньках собирать яблоки в саду;

– в саду цветут розы, а дворник замечает желтые листья;

– падают желтые листья, дети готовятся к Новому году;

– выпал снег, трава стала зеленой, птицы прилетели;

– мальчик был в лесу и видел в норе тигра

— Щенок варит суп на обед.

— Папа ловит рыбу удочкой.

— Ландыши цветут зимой.

— Кошка живёт в гнезде.

— Дети снеговика лепят летом.

### «Часть – целое» (начало)

Предложите ребенку угадать, часть какого предмета или существа вы называете:

- винт – вертолет, самолет;
- колесо – автомобиль;
- руль – велосипед;
- парус – лодка;
- вагон – поезд;
- крыша – дом;
- стрелка – часы;
- кнопка – звонок;
- страница – книга;
- подоконник – окно;
- каблук – ботинок;
- козырек – фуражка;
- клавиатура – компьютер;
- дверь – комната;
- стержень – ручка;
- ветка – дерево;
- лепесток – цветок;
- шишка – елка;
- семена – растения;
- хвост – зверь;
- чешуя – рыба;
- крылья – птица;
- панцирь – черепаха;
- грива – лев.
- 

### «Назови одним словом»

**Взрослый:** «Я буду описывать что-то, а ты назови то, о чем я рассказываю, одним словом:

- прибор, с помощью которого можно разговаривать на расстоянии;
- большая ложка, с помощью которой наливают суп;
- вечерняя еда;
- человек, который ловит зверей в лесу, и т. д.

**Ребенок называет слова.** Потом играющие меняются ролями. Эта задача будет совсем непростой для ребенка, помогите ему составить нужное описание или, если он затрудняется ответить, скажите отгадку.

**Затем можно поменять правила игры.** Назвать нужно не существительное, а прилагательное.

Употреблять этих терминов в разговоре с ребенком, конечно, не надо. Просто дайте ему несколько примеров, чтобы он смог выполнять такие задания.

- чашка для чая? (чайная);
- машина для стирки белья? (стиральная);
- щетка для чистки зубов? (зубная);
- котлета из мяса? (мясная), из моркови? (морковная);
- лапа кошки (кошачья) и т. д.

### «Часть – целое» (продолжение)

- **А можно и наоборот.** Вы называете предмет, а ребенок называет одну или несколько его частей:
- дом – крыша, дверь;
- корабль – штурвал, якорь;
- велосипед – педали, колесо;
- журнал – страницы, буквы;
- компьютер – мышка, клавиатура;
- часы – стрелки, цифры;
- авторучка – колпачок, стержень;
- пальто – воротник, рукава, пуговицы;
- холодильник – лед, продукты;
- чайник – крышка, носик;
- удочка – поплавок, крючок;
- цветок – лепестки, тычинки, пыльца;
- дерево – ветки, кора, листья;
- гриб – шляпка, ножка;
- жук – лапки, усики, крылья;
- бабочка – крылья, хоботок;
- лиса – хвост, лапы;
- яблоко – кожица, семечки;
- кочан капусты – листья, кочерыжка.
- 

### «Измени слова»

**Объясните ребенку правило игры:** «Я буду называть кого-нибудь или что-нибудь, а ты сделай его маленьким, например: дом – домик, стул – стульчик, лиса – лисичка, замок – замочек.

Далее ребенок пробует самостоятельно добавлять к словам уменьшительные суффиксы.

Можно делать наоборот. Вы называете слово с уменьшительным суффиксом, а ребенок произносит слово без него.

В процессе игры следите за тем, чтобы малыш не называл детенышей животных вместо правильного ответа.

Не «заяц – зайчонок», а «заяц – зайчик», не «корова – теленок», а «корова – коровка».

Эту игру можно проводить и с «увеличивающими» суффиксами:

Дом – домище, волк – волчище и т. д.

### Как узнать?

- ... сварилась картошка или нет? (потыкать вилкой или попробовать)
- ... высохла ли рубашка? (потрогать)
- ... сладкий ли чай? (попробовать)
- ... пишет фломастер или нет? (попробовать писать)
- ... крепко ли завязана веревка? (потянуть)
- ... есть ли вода в стакане? (посмотреть)
- ... есть ли мячик в закрытой коробке? (потрясти)
- ... есть ли кто дома? (позвонить в дверь или по телефону)
- ... работает ли пылесос? (включить)
- ... одинаковой длины полосочки нарисованы? (измерить линейкой)
- ... интересная ли книжка? (прочитать)
- ... мягкий ли хлеб? (пощупать)
- ... любит ли собачка кашу? (дать попробовать съесть)
- есть ли на улице ветер?
- утро сейчас или вечер, если на улице темно?
- какой подарок спрятан в коробке?
- Как узнать чайник холодный или горячий?
- Как узнать какое блюдо готовит папа?
- Как узнать дома ли бабушка?
- Как узнать цветы сегодня поливали или нет?

### «Кому что?»

Взрослый называет профессию человека или животное, а ребенок в ответ говорит, какой предмет ему может понадобиться. **Например:**

- парикмахер – ножницы, расческа;
- почтальон – сумка;
- учитель – указка, учебники;
- продавец – весы, касса;
- строитель – молоток, гвозди;
- пчела – пыльца, нектар;
- птица – веточки, пух (для гнезда) и т. д.

### «Твои вещи в порядке?»

Один игрок выходит в центр круга. Все должны внимательно рассмотреть его одежду и ответить на вопрос ведущего: «Хорошо ли живет юбочка Кати?» Дети отвечают: «Хорошо. Она отглаженная и чистая».

Обсудить можно не только одежду ребенка, но и прическу, обувь. Все это поможет выяснить, как лучше ухаживать за одеждой, обувью, чтобы выглядеть аккуратным, также игра развивает речь.

### «Продолжи сказку»

Быстро научить ребенка описывать ситуацию вам поможет так называемый отраженный пересказ. Ребенок включается в рассказ взрослого, повторяя отдельные слова или предложения целиком.

Для начала потренируйтесь с малышом на знакомых ему коротких сказках с простыми сюжетами.

**Пример:** «Посадил дед...» – «Репку»; «Выросла репка...» – «Большая-пребольшая».

Ребенку наверняка понравится такой игровой вид пересказа.

Когда этот метод будет освоен, переходите к более сложному – вопросному методу. Задавайте малышу наводящие вопросы, ответами на которые будут служить не только слова и словосочетания, но и простые предложения.

**Пример:** «Кого выстругал папа Карло?» – «Буратино». – «Что сделал Буратино, когда остался дома один?» – «Он проткнул носом холст» и т. д.

### Золотая рыбка

Количество игроков: любое

Ребенок - золотая рыбка, которая предлагает рыбаку исполнить его желание. Вы придумываете что-то сверхъестественное, а он должен найти уважительную причину, по которой не может исполнить ваше желание.

Потом можно поменяться ролями.

### Что можно делать с :

- книгой (читать, рассматривать картинки);
- карандашом (писать, рисовать, использовать вместо указки);
- целлофановым пакетом (ходить за покупками, постелить, чтобы сесть, складывать игрушки, упаковать подарок, прыгать на соревнованиях, сделать игрушечный парашют и привязать к нему человечка);
- фантиком от конфеты (положить в него что-нибудь, чтобы кого-нибудь разыграть, вырезать сердечко, звезду, сделать поделку, ковёр-самолет для игрушечного человечка).

### «Противоположности»

В этой словесной игре ребенку предлагается подбирать антонимы к словам. Само понятие «антоним» в этом возрасте детям вряд ли будет понятным, поэтому объяснить задание лучше на конкретном примере, либо сказать ребенку, что вы назовете слово, а ему нужно придумать слово наоборот.

Пары составляйте не только из существительных, но и прилагательных, и глаголов.

Для игры можете приготовить картинки, где изображены предметы и явления, описывающие словесные пары.

**Например**, покажите картинку с зимним пейзажем:

– Какое это время года?

– Зима.

– Зима какая?

– Холодная.

– А на этой картинке какое время года?

– Лето.

– А лето какое?

– Жаркое.

### Найди лишнее слово

Количество игроков: любое

Дополнительно: серии слов

Предложите определить, какое слово является "лишним". Примеры:

Старый, дряхлый, маленький, ветхий;

Храбрый, злой, смелый, отважный;

Яблоко, слива, огурец, груша;

Молоко, творог, сметана, хлеб;

Час, минута, лето, секунда;

Ложка, тарелка, кастрюля, сумка;

Платье, свитер, шапка, рубашка;

Мыло, метла, зубная паста, шампунь;

Береза, дуб, сосна, земляника;

Книга, телевизор, радио, магнитофон

### Охотник

Игру проводят во время прогулки. На небольшом расстоянии от игроков проведите черту. Это – «лес». «Охотник» выбирается среди играющих. Стоя на месте, он произносит следующие слова: «Я иду в лес на охоту, буду охотиться на...». Он делает шаг вперед и говорит: «Лису». Делая второй шаг, произносит: «Оленя». И так при каждом шаге «охотник» называет какого-нибудь зверя.

Победителем считается тот, кто дошел до «леса», называя при каждом шаге нового зверя. Тот, кто не смог этого сделать, возвращается «домой», а на «охоту» отправляется следующий игрок.

### Бывает - не бывает

Количество игроков: любое Дополнительно: мяч

Называете какую-нибудь ситуацию и бросаете ребенку мяч. Ребенок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если - нет, то мяч надо отбить.

Ситуации можно предлагать разные: папа ушел на работу; поезд летит по небу; кошка хочет есть; почтальон принес письмо; яблоко соленое; дом пошел гулять; туфли стеклянные и т.д.

### **Что будет, если...**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Ведущий задает вопрос - ребенок отвечает.

"Что будет, если я встану ногами в лужу?"

"Что будет, если в ванну с водой упадет мячик?"

Палка? Полотенце? Котенок? Камень?" и так далее.

Затем меняйтесь ролями.

### **Ассоциации**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Игроки по очереди произносят слова, пришедшие на ум, в ответ на слово произнесенное другим игроком. Играть надо быстро, в случае если ассоциация не понятна, желательно объяснять ее или добиваться объяснения.

### **Угадай по описанию**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Взрослый предлагает угадать, о чем (о каком овоще, животном, игрушке) он говорит и дает описание этого предмета. Например: Это овощ. Он красный, круглый, сочный (помидор). Если ребенок затрудняется с ответом, перед ним выкладывают картинки с различными овощами, и он находит нужный.

### **Отвечай быстро**

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч

Взрослый, бросая ребенку мяч, называет цвет, ребенок, возвращая мяч, должен быстро назвать предмет этого цвета. Можно называть не только цвет, но любое и качество (вкус, форму) предмета.

### **Что внутри?**

Количество игроков: любое

Ведущий называет предмет или место, а игроки в ответ называют что-то или кого-то, что может быть внутри названного предмета или места.

дом - стол,

шкаф - свитер,

холодильник - кефир,

тумбочка - книжка,

пузырек - лекарство,

кастрюля - суп,

дупло - белка,

улей - пчелы,

нора - лиса,

автобус - пассажиры,

корабль - матросы,

больница - врачи,

магазин - покупатели.

### **Угадай-ка**

Количество игроков: любое

Дополнительно: предметные картинки

Сначала пусть ведущим будет ребенок, он выбирает какую-нибудь картинку и прячет ее. Взрослый должен узнать, кто нарисован на картинке, задавая вопросы. Ведущий может отвечать на вопросы только словами "да" или "нет".

Например, если спрятана карточка с изображением какой-то птицы: - Это зверь? - Нет. - Птица? - Да. - Большая? - Нет. - Городская? - Да. - Воробей? - Да.

Когда правила игры станут ясны, угадывать и задавать вопросы сможет и ребенок. Для начала картинка выбирается из небольшого количества картинок (например, десяти).

### Режим дня

Количество игроков: любое

Дополнительно: сюжетные картинки, на которых изображены режимные моменты школьника

Детям раздаются сюжетные картинки, на которых изображены режимные моменты школьника. Дети рассматривают картинки, затем быстро выстраиваются друг за другом, соблюдая последовательность выполнения режимных моментов.

### Противоположности

Ищем слова противоположные по смыслу (и для прилагательных, и для существительных, и для глаголов). Трус-храбрец, шершавый-гладкий, бежать-стоять, мыться-сохнуть, земля-небо, терем-шалаш.

Также можно попробовать найти фразы-противоположности для предложений из известных детских стихов. Например: "В лесу родилась елочка - В поле сломали березку". "Мишка косолапый по лесу идет - Стройный олень стоит среди степи".

#### «Нужно – не нужно»

Картинки с изображением фруктов и овощей. Взрослый говорит: «Я хочу засадить овощами огород. Перец нужен?» Дети отвечают: «Нужен». Перечисляя овощные растения, ведущий называет и фруктовые, игроки говорят, что они не нужны.

«Засадив» огород, дети продолжают игру – начинают «засаживать» сад. Ведущий, показывая картинки с фруктами и ягодами, спрашивает у детей их названия.

### Лес, озеро, болото

Количество игроков: десять и более человек

Дополнительно: нет

Начертить три круга достаточно большого диаметра (или ограничить линиями три угла помещения), которые получают названия: «лес», «озеро», «болото».

Игроки становятся на исходную позицию примерно на равном расстоянии от всех кругов. Ведущий называет зверя, птицу, рыбу — обитателя леса, озера или болота и считает до пяти. За это время каждый из играющих становится в тот круг, который, по его мнению, соответствует месту обитания названного животного (например, если назван волк — в круг «лес», если щука — в круг «озеро», если лягушка — в любой круг, так как лягушки живут и в озере, и на болоте, и в лесу). Побеждают те, кто ни разу не ошибся.

Нельзя менять круг, в который прибежал.

Тот, кто не успел добежать до круга, получает штрафное очко.

### Кто больше назовет предметов?

Количество игроков: любое

Все игроки делятся на две команды.

Ведущий ставит перед детьми задание назвать предметы:

- а) Определенной величины (высокие, низкие, широкие, узкие);
- б) Определенной формы (треугольные, круглые, прямоугольные);
- в) Изготовленные из определенного материала (стекла, дерева, металла).

За правильные ответы команды получают фишки.

### **Дверная скважина**

Количество игроков: любое

Дополнительно: картинка, лист бумаги

Игра для развития зрительной памяти и пространственного мышления

Для игры необходимо подготовить небольшую яркую и подробную картинку и лист бумаги, примерно вчетверо превосходящий по площади размер картинки. В середине этого листа вырезается отверстие в форме дверной скважины.

Играть лучше всего группой в 4-5 человек.

Ведущий прикрывает картинку этим листом и кладет ее перед играющими. Рассматривать картинку можно только через отверстие, постепенно передвигая верхний лист, но не поднимая его. Все рассматривают ее одновременно, но каждый водит лист в течение минуты.

Затем ведущий предлагает, чтобы кто-нибудь рассказал, что изображено на картинке, остальные исправляют и дополняют его. В заключение игры картинка открывается, и ведущий объявляет победителя, который рассказал наиболее правильно и подробно. Он и сменяет ведущего.

### **Хорошо — плохо**

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч

Дети сидят в кругу. Ведущий задает тему обсуждения. Дети, передавая мяч по кругу, рассказывают, что, на их взгляд, хорошо или плохо в природных явлениях.

Ведущий:

- Дождь.

Дети:

- Дождь — это хорошо: смывает пыль с домов и деревьев, полезен для земли и будущего урожая, но плохо — намочит нас, бывает холодным.

Ведущий:

- Город.

Дети:

- Хорошо, что я живу в городе: можно ездить в метро, на автобусе, много хороших магазинов, плохо — не увидишь живой коровы, петуха, душно, пыльно.

### **Ты мне веришь или нет?**

Количество игроков: любое

Ведущий называет фразы, а игроки должны определить среди них ошибочные. Можно просто отвечать "верю" или "не верю" (верно - неверно). Можно договориться, что если фраза верная, то игроки прыгают, а если неверная, то приседают.

Самый простой вариант просто на знания:

Эта ручка синяя

У людей три глаза

Вода мокрая

Два плюс два равно три

А теперь пробуем включить логику:

Все кубики красные

Некоторые карандаши сломаны

Все птицы летают

Зимой постоянно идет снег

Осенью иногда идет дождь

Чай всегда горячий

Некоторые мальчики носят юбки

### **Что на свете колючее?**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Попробуйте вспомнить вместе с ребенком, что на свете есть колючего? Иглы у ели и ёжика, швейные иглы и булавки, шипы роз и шиповника, папин подбородок....

Назовите несколько колючих объектов, возможно малыш добавит к ним другие.

Например, назовите сами ёлку, ёжика, иглы и булавки. А когда гуляете в парке или в лесу найдите колючие растения, покажите ребенку шипы. Для чего они нужны растению?

Наверняка, ребенок вспомнит вашу игру и сам добавит находку к категории "колючих вещей". Можно поиграть и с другими свойствами. "Что на свете холодное?", "Что на свете круглое?", "Что на свете липкое?". Только слишком много сразу свойств не спрашивайте. Лучше что-то одно. Главное, чтобы ребенок запомнил принцип и включал в группу, допустим, "колючих вещей" все новые и новые объекты.

### Неоднозначные ответы

Количество игроков: любое  
Заранее обдумайте вопросы на которые возможны неоднозначные ответы. Когда ребенок ответит на ваши вопросы, возможно вы будете очень удивлены. Такого ли ответа вы от него ожидали?

Маленькие примеры:

«Шерсть у нашей кошки очень...»;  
«Ночью на улице очень...»;  
«У людей есть руки, для того чтобы ...»;  
«Я заболел потому, что ...»;

### У кого какая работа?

Эта игра поможет вам быстро определить назначение каких предметов, или допустим, частей тела ребенок еще не знает. А значит есть повод рассказать ему о них.

Спросите малыша, какую "работу" делают наши глазки, уши, нос, руки и т.д. Сначала приведите ребенку несколько примеров, чтобы он понял принцип.

Можно спросить о назначении любых предметов в комнате или на улице (какая работа у утюга, у холодильника, у автомобиля и т.д.)

### Чем мы это делаем?

Количество игроков: любое

Выберите какой-нибудь глагол (рисовать, кушать, играть и т.п.) и спросите ребенка: "Чем можно рисовать?" Попробуйте привести некоторые примеры: карандашами, красками и кистями, мелом...Пусть малыш пофантазирует и предложит свои варианты.

Чем можно кушать? (ложкой, вилкой, палочками, руками...)

С чем можно играть? На чем можно ездить, летать?

Постарайтесь найти как можно больше самых разных ответов на эти простые вопросы

### Придумай название

Количество игроков: любое  
Дополнительно: книги со стихами  
Подберите несколько небольших детских стихотворений (можно из сборников).

Читайте стихотворения не называя заголовка и, предложите придумать каждому стихотворению какое-то название.

Игра научит обобщать и выделять главную мысль в стихотворении.

### Игра «Кто с кем дружит?».

Например, лампа дружит с абажуром, ручка — с бумагой, кассета — с магнитофоном и т.д.

Фотография — с фотоаппаратом.

Одеяло — с подушкой, с кроватью, с человеком, который спит.

Книга — с ребёнком, с письменным столом, со шкафом.

Часы — со стенкой, на которой они висят, с рукой.

Речка — с лесом, с берегом, с рыбками.

Кошка — с котом, с мышкой.

Самолёт — с небом, с пилотом, который сидит в кабине

### «Говори наоборот»

**Цель игры:** находить противоположные по смыслу слова.

**Оборудование для проведения игры:** подберите картинки с изображением предметов противоположных по смыслу, например: чистый фартук — грязный фартук, высокая сосна — низкая сосна, толстый заяц — худой заяц и т.д.

**Ход игры:** предложите ребёнку поиграть в игру со словами: назовите слово и покажите картинку, попросите подобрать противоположное по значению слово и картинку к нему. Например: толстый заяц — худой заяц, пустой стакан — полный стакан, легкий пух — тяжёлая гиря, чистый фартук — грязный фартук, горячий чай — холодное мороженое, здоровый ребёнок -больной ребёнок, быстрый заяц — медленная черепаха, ночь — день, широкий бант — узкий бант, длинный карандаш — короткий карандаш, высокая сосна — низкая сосна и т.д.

### «Выбери подходящее слово!»

**Цель:** уточнять представления детей об изучаемых объектах, обогащать словарь названиями частей объектов, их качественными характеристиками; упражнять в установлении следственных связей и логических ассоциаций. Развивать связную речь при составлении простых предложений с заданным словом.

**Задание.** Я буду называть разные слова. Вы должны внимательно слушать и поднять сигнальную картинку (растение, животное, птица, человек), если мое слово будет как-то связано с этим объектом.

Педагог называет следующие слова: крыло, ветка, рука, морда, клюв, шерсть, кора, кожа, ногти, коготь, корень, лист, волосы, оперение и т.д.

### «Умозаключения»

**Цель:** упражнять детей в установлении причинно-следственных связей; развивать связную речь детей при объяснении своих ответов.

**Задание.** Закончи предложение!

- Руки надо часто мыть, потому что...
- Дышать надо носом, чтобы ...
- Люди чистят зубы, чтобы ...
- Фрукты полезны человеку, потому что...
- Играть с огнем опасно, потому что...
- Человек не может жить под водой, потому что ...
- Загорать долго вредно, потому что...
- Пицца должна быть разнообразной, чтобы...
- Долго смотреть телевизор вредно, потому что...
- Ногти надо стричь, чтобы ...
- Человека можно узнать по отпечатку пальцев, потому что ...
- Физкультурой заниматься полезно, потому что...

### «Продолжи фразу»

**Цель упражнения:** учить ребёнка понимать переносное значение слов и выражений, которые в зависимости от словосочетаний меняют свое значение, и переносить их в связное высказывание.

1. «Дети пошли в лес, чтобы.....».
2. «Они оказались там, где.....».
3. «Мальчик заболел потому, что.....».
4. «Мама пошла в магазин, чтобы.....».
5. «Девочка плачет потому, что.....».
6. «Если гулять под дождем, то.....».
7. «Когда на улице дождь, то.....».
8. «Если наступит осень, то .....».
9. «Когда придет зима, то .....».
10. «Когда я вырасту, то .....».

### Речевой тренинг «Опровержения»

**Цель:** развивать логическое мышление детей, упражнять в установлении связей между явлениями; развивать связную речь.

Педагог предлагает заведомо ложное высказывание. Дети должны придумать как можно больше опровержений этой фразы.

- Пицца должна быть всегда горячей.
- У всех людей кожа одинаковая.
- Человек может жить под водой.
- Если глаза заболели, то вырастут новые.
- В желудке пицца измельчается, поэтому глотать можно целыми кусками.

### «Украшим слово»

**Цель:** активизировать качественный словарь по теме «Человек и его здоровье»; развивать ситуативно-деловую форму общения между сверстниками.

Дети делятся на подгруппы по 3-4 человека и выбирают путем жребия картинку (например, глаз).

**Задание.** каждая команда по очереди называет слово — определение к ОБЪЕКТУ — глазу. Повторять слова нельзя. Выигрывает та команда, которая назовет большее количество слов — определений.

Глаз: карий, всевидящий, зоркий, слепой, мокрый, слезливый, плачущий, хитрый, прищуренный, испуганный, широко распахнутый, косой, внимательный, большой — маленький, красивый и т.д.

### «Кто больше назовет действий объекта?» (начало)

**Цель:** активизировать словарь действий; упражнять в составлении простого предложения с заданным (задуманным) словом; развивать воображение и чувство юмора детей.

1. Дети по очереди называют действия, которые может выполнять названный педагогом ОБЪЕКТ, кратко объясняя их цель. Выигрывает тот, кто последним назвал подходящее действие.

Например: Нос — нюхать, дышать, морщиться, сморкаться, чихать ... И гулять (как у Гоголя)

2. Подобрать предмет (часть тела) к действию (с мячом):

видят — ..., дышит — ..., трогают — ..., слышат — ..., жуют — ..., нюхает — ..., работают — ..., стоят — ..., говорит — ..., бегают — ..., машут — ..., пишут — ... и т.д.

3. Отгадать предмет (часть тела) по нескольким действиям: дышит и нюхает — ..., дышит, ест и говорит — ..., шьют, пишут, играют — ..., слушают и слышат — ..., жуют, кусают и сжимаются — ..., думает, кивает, вертится — ... и т.д.

### «Ласковое слово» (можно проводить с мячом, с микрофоном или по кругу, как считалочку)

**Цель:** закреплять у детей навык суффиксального словообразования

(-оньк- , -еньк- , -чк- , -чн-); развивать коммуникативные навыки детей, вызывать доброжелательное отношение детей друг к другу.

Назови ласково «волосы — волосики»

Голова — ..., лоб — ..., брови — ..., ресницы — ..., глаза — ..., затылок — ..., щеки — ..., нос — ..., подбородок — ..., рот — ..., язык — ..., горло — ..., зубы — ..., уши — ..., грудь — ..., губы — ..., руки — ..., локти — ..., пальцы — ..., ногти — ..., плечи — ..., шея — ..., спина — ..., живот — ..., ноги — ..., колени — ..., пятки — ..., лопатки — ... и т.д.

### «Кто больше назовет действий объекта?» (продолжение)

Голова: умная, красивая, большая, детская, взрослая, больная — здоровая, толковая и т.д.

Ноги: длинные — короткие, большие — маленькие, сильные — слабые, красивые, стройные — кривые, крепкие, развитые (мышцы), устойчивые и т.д.

Руки: сильные — слабые, большие — маленькие, работающие, ленивые, умелые, чистые — грязные, нежные, золотые и т.д.

Волосы: длинные — короткие, густые — редкие, кудрявые — прямые, черные, русые, рыжие, чистые, тонкие, торчащие, жесткие, мягкие, шелковистые и т.д.

Язык: большой — маленький, широкий — узкий, мягкий, мясистый, неподвижный, болтливый, без костей, как помело и т.д.

### «Кто больше знает слов?»

**Цель:** активизировать предметный словарь по теме «Человек и его здоровье»; упражнять в составлении простого предложения с заданным словом.

Дети называют по одному слову — части тела.

**Задание.** Скажите, для чего нужна телу эта часть?

Например: «Ухо»: «Ухо нужно человеку, чтобы слышать звуки!»

Глаза нужны человеку, чтобы видеть, рассматривать, присматриваться; чтобы «строить глазки»; чтобы «косить глазом» и т.д.

#### Интеллектуальная разминка.

Игра с омонимами. Что мы можем назвать словом: ручка, ключ, язык, носок, коса, очки.

#### Интеллектуальная разминка.

Определить, чем похожи и чем отличаются:

— змея и паук (сходства — оба животные, ползают, их человек боится, отличия — у змеи нет ног, она кусается, паук плетет паутину);

— мяч и телевизор (то и другое сделано руками человека; отличия — мяч круглый, телевизор квадратный, с мячом играют, телевизор смотрят, телевизор работает при помощи электричества, мяч катится, телевизор стоит);

— кукла и конфета (то и другое можно спрятать, подарить кому-нибудь, кукла — игрушка, конфета — продукт питания, у конфеты нет рук, ног, других частей тела, конфета меньше, чем кукла).

### «Что над/под чем?»

**Цель:** активизировать в речи применение предлогов; развивать пространственную ориентировку относительно себя и относительно других предметов; упражнять в изменении, согласовании существительных в форме Творительного падежа ед. числа.

**Материал:** зеркала.

**Задание.** Назвать части лица (затем тела и окружающие предметы) относительно друг друга.

Например: Где находятся ваши глаза? — На лице, под бровями; над щеками, по обеим сторонам от носа и т.д.

### **История по фотографии**

Количество игроков: любое  
Дополнительно: фотографии  
Игроки придумывают и рассказывают истории к фотографиям. У кого получится более фантастический рассказ?

### **Чепуха**

Количество игроков: любое

Ведущий говорит:

- Сегодня на завтрак у нас рыбки в шляпках.  
Ребенок должен ответить в таком же роде, например:  
- А на обед у нас будут яйца в сапогах.  
Ведущий подыгрывает:  
- А на ужин мы поживимся бутербродами с утюгами.  
И т. д.

### **Сказки-перевертыши**

Количество игроков: любое

Суть игры – название сказки «перевернуть наоборот» и загадать противнику. Кто больше отгадает сказок – тот и выиграл. Как вариант – можно «переворачивать» не только названия сказок, но и имена главных героев. Такая игра отлично тренирует логику и мышление Вашего карапуза. Приведу ниже несколько примеров сказок-перевертышей:

«Дворец» - «Теремок»,  
«Оловянное животное» - «Золотая рыбка»  
«Квадратик» - «Колобок»  
«Петушок - Рябушок» - «Курочка - Ряба»  
«Курочка – серебряная лапка» - «Петушок – Золотой Гребешок»  
«Бумажная коровка» - «Соломенный бычок»  
«Больной – Ойздор» - «Доктор Айболит»  
«Носочек» - «Варежка»  
«Пес без шляпы» - «Кот в сапогах»

Так можно продолжать до бесконечности, благо сказок – огромное количество. Главное – дать волю фантазии, и тогда веселье и детский смех Вам обеспечены!

### **«Вспомнить все!»**

Для игры вам понадобится палочка.

Игроки становятся в круг, ведущий – в центр. Игра проходит в виде эстафеты: дети называют слова и одновременно передают палочку по кругу. О том, на какую тему будут слова, необходимо договориться заранее: «О чем будем рассказывать?» – «О птицах».

Ведущий предлагает сначала вспомнить названия птиц и дает палочку одному из ребят; тот называет птицу (скворец) и передает палочку следующему участнику игры и т. д. Таким образом, дети вспоминают названия птиц и развивают речь.

Если играющий повторяет уже названное слово или долго не может подыскать нужное, ведущий говорит: «Стоп! Палочка, остановись!», и этот игрок выходит из круга.

### **«Придумай слова»**

Игра направлена на расширение объема внимания, развитие мышления и речи.

На листе бумаги напишите следующие слоги: «на», «ра», «ша», «ба», «са», «ма», «ка», «па», «ла», «ки». Затем попросите детей придумать слова из этих слогов.

### **Что бы это значило?**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Ребенок должен объяснить смысл фразы. Для этого подходят разнообразные фразеологизмы, а также пословицы и поговорки, так как они содержат в себе, помимо основной идеи, яркую эмоциональную окраску (грусть, осуждение, поощрение, злость и т. д.). Следует попробовать вместе с ребенком понять, что могут значить такие выражения, как "повесить нос", "проще пареной репы", "бить баклуши" и пр.

## **Я луна, а ты звезда**

Количество игроков: двое или больше шести

Дополнительно: нет

Вариант для игры вдвоём: Один говорит, например: "Я - гроза!". Другой должен быстро ответить что-либо подходящее, к примеру: "А я - дождь". Первый продолжает тему: "Я - большая туча!". Ему можно быстро ответить:

"Я - осень". И так далее...

Вариант для игры группой: В игре должно быть не меньше шести человек.

Все, кроме одного садятся на стулья в кружок. В середине стоят три стула, на одном из них сидит кто-то из детей. Он говорит, например: "Я - пожарная команда!". Кто-нибудь из детей, кому первому придет в голову что-нибудь подходящее, садится рядом на свободный стул и говорит: "Я - шланг". Другой спешит на второй стул и говорит: "А я - пожарник". Ребёнок - пожарная команда должен выбрать одного из двух, например: "Я беру шланг". Он обнимает "шланг" и они садятся на стулья к другим детям. Оставшийся один ребёнок должен придумать что-нибудь новое, например: "Я - швейная машина!" и игра продолжается...

## **Составление предложений**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Берутся наугад три слова, не связанные по смыслу, например, «озеро», «карандаш» и «медведь». Надо составить как можно больше предложений, которые обязательно включали бы в себя эти три слова (можно менять их падеж и использовать другие слова).

Ответы могут быть банальными («Медведь упустил в озеро карандаш»), сложными, с выходом за пределы ситуации, обозначенной тремя словами, и введением новых объектов («Мальчик взял карандаш и нарисовал медведя, купающегося в озере»), и творческими, включающими эти предметы в нестандартные связи («Мальчик, тонкий, как карандаш, стоял возле озера, которое ревело, как медведь»).

## **Сочиняем сказку**

Количество игроков: любое

Дополнительно: журнал или книга

Открываем любой журнал (но лучше детский) или книга на любой странице и, не глядя, попадаем пальцем в любое слово. Первый рассказчик читает слово и должен придумать фразу, в которой будет это слово. Следующий игрок снова попадает, не глядя пальцем в любое слово в журнале, но придуманная им фраза должна продолжить рассказ.

И так, пока все игроки придумывают по фразе, складывается интересная история

## **Как составить инструкцию?**

В начале игры выбирается ведущий. Он предлагает вниманию всех какой-то предмет, например телевизор. Ребята должны придумать точную инструкцию для правильного использования названного предмета. И эта инструкция должна быть очень подробной, в ней нужно сказать обо всем, что касается данного предмета. Каждый придумывает инструкцию для какого-то одного предмета, а потом ведущий называет следующий предмет, и игра продолжается.

Когда каждый сочинит по инструкции, ведущий усложняет правила игры. Теперь следует придумать необычное применение какому-то предмету. Например, телевизор можно использовать в качестве подставки для цветов; из него также можно вытащить все детали и поселить там хомячков.

Таким образом, все ребята придумывают необычные инструкции для названных ведущим предметов. В конце игры подводятся итоги. Ведущий оценивает сообразительность каждого игрока и присуждает ему определенное количество очков. Тот, кто получает больше очков, становится победителем.