



**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНО
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДЕТСКИЙ САД ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕГО ВИДА
С ПРИОРИТЕТНЫМ ОСУЩЕСТВЛЕНИЕМ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
ПО ПОЗНАВАТЕЛЬНО-РЕЧЕВОМУ РАЗВИТИЮ ВОСПИТАННИКОВ № 28
«ТЕРЕМОК»**

ул. Крылова, 56, г. Екатеринбург, 620028.

Тел +7/343/ 242-29-90, тел/факс +7 /343/ 231-49-52

ИНН 6658176893 КПП 665801001

Картотека дидактических игр для детей 6-7 лет.

Выполнил: Шарапова Анна Владимировна,
Воспитатель подготовительной группы «Чемпионы»

Екатеринбург, 2024

1. «Природа и человек».

Цель: систематизировать знания детей о том, что создано человеком, а что дает человеку природа.

Ход игры. «*Что сделано человеком?*» – спрашивает воспитатель и передает одному из играющих какой-либо предмет (*или бросает мяч*). Ребенок отвечает и передает мяч или предмет рядом стоящему ребенку, и так по всему кругу. После завершения круга воспитатель задает новый вопрос: «*Что создано природой?*» Игра повторяется по новому кругу; ребенок, не сумевший ответить, выходит за круг и пропускает его, если же придумает и назовет слово, то снова принимается в игру.

2. «Наоборот».

Цель: развивать у детей сообразительность, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель называет слово, а дети должны назвать противоположное. (*Далеко – близко, верхний – нижний и т. д.*)

3. «Назови растение с нужным звуком».

Цель: развивать у детей фонематический слух, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель говорит: «Придумайте растения, название которых начинается со звука «А», «К»...». Кто больше назовет, тот и выиграл.

4. «Назови три предмета».

Цель: упражнять детей в классификации предметов.

Ход игры. Какие предметы можно назвать одним словом:
цветы, птицы и т. д.

«*Цветы!*» – произносит педагог и после небольшой паузы бросает мяч ребенку. Тот отвечает: «*Ромашка, роза, василек*».

5.«*Добавь слог*».

Цель: развивать фонематический слух, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель называет один слог и бросает мяч. Поймавший его должен дополнить, чтобы получилось слово, например: ма – ма, кни – га. Дополнивший слово бросает мяч воспитателю.

6.«*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 назовет.

7.«*Мое облако*».

Цель: развитие воображения, эмоциональной сферы, образного восприятия природы (*игра также выполняет роль релаксационной паузы*).

Ход игры. Дети удобно устраиваются на полянке, травке, успокаиваются и закрывают глаза.

Задание. Представить себе отдых на поляне. Звучат голоса птиц, пахнет травами и цветами, по небу плывут облака. Нужно выбрать облако на небе и сказать, на что оно похоже, рассказать о нем.

8.«Найди листок, как на дереве».

Цель: учить классифицировать растения по определенному признаку.

Ход игры. Воспитатель делит **группу детей на несколько подгрупп**. Каждой предлагает хорошо рассмотреть листья на одном из деревьев, а потом найти такие же на земле. Педагог говорит: «*Давайте посмотрим, какая команда быстрее найдет нужные листья*». Дети начинают поиски. Члены каждой команды, выполнив задание, собираются около дерева, листья которого они искали.

Выигрывает та команда, которая соберется возле дерева первой, или та, которая соберет больше листьев.

9.«Закончи предложение».

Цели: учить понимать причинные связи между явлениями; упражнять в правильном выборе слов.

Ход игры. Воспитатель начинает предложение: «*Я надела теплую шубу, потому что...*», «*Дети надели панамы потому что...*», «*Идет сильный снег потому, что наступила...*»

10.«Не ошибись».

Цели: развивать быстроту мышления; закрепить знания детей о том, что они делают в разное время суток.

Ход игры. Воспитатель называет разные части суток или действия детей. А дети должны ответить одним словом: «Завтракаем», «Умываемся», назвать, когда это бывает.

11. «Летает – не летает».

Цель: развивать слуховое внимание.

Ход игры. Воспитатель говорит детям: «Если я назову предмет, который летает, вы поднимаете руку или ловите мяч. Вам нужно быть внимательными, потому что я буду поднимать руки и тогда, когда предмет летает, и тогда, когда он не летает. Кто ошибется, заплатит фишкой».

12. «Кто больше знает?».

Цель: развивать память, находчивость, сообразительность.

Ход игры. Воспитатель, держа в руке стакан, спрашивает, для чего он может быть использован. Кто больше назовет действий, тот и выиграл.

13. «Найди предмет той же формы».

Цель: уточнить представление о форме предметов.

Ход игры. Воспитатель поднимает рисунок круга, а дети должны назвать как можно больше предметов такой же формы.

14. «Отгадайте, что за растение».

Цель: описать предмет и узнать его по описанию.

Ход игры. Воспитатель предлагает одному ребенку описать растение или загадать о нем загадку. Другие дети должны отгадать, что это за растение.

15. «*Похож – не похож*».

Цель: учить сравнивать предметы; находить в них признаки различия; сходства, узнавать предметы по описанию.

Ход игры. Например: один ребенок загадывает, а другие дети должны отгадать: «Ползли два жука. Один красненький с черными точками, другой черненький...»

16. «*Что это за птица?*».

Цель: учить детей описывать птиц по характерным признакам и по описанию узнавать их.

Ход игры. Воспитатель назначает водящего, который изображает повадки птицы или описывает характерные признаки ее, другие дети должны отгадать.

17. «*Угадай, что в мешочке*».

Цель: описать признаки, воспринимаемые на ощупь.

Ход игры. Воспитатель в мешочек складывает овощи и фрукты. Ребенок должен на ощупь определить, что у него в руке, и загадать загадку об этом, чтобы дети могли отгадать, что в руках у ведущего.

18. «*Придумай сам*».

Цель: учить правильно составлять предложения с заданным количеством слов.

Ход игры. Дать детям опорные слова: осень, листопад, дождь, снежинки. Попросить придумать предложения из 3–5 слов. Ребенок, первым составивший предложение, получает фишку.

19. «Отгадай-ка!».

Цель: развивать умение описывать предмет, не глядя на него, выделять в нем существенные признаки, по описанию узнавать предмет.

Ход игры. По сигналу воспитателя ребенок, получивший фишку, встает и дает описание по памяти любого предмета, а затем передает фишку тому, кто будет отгадывать. Отгадав, ребенок описывает свой предмет, передает предмет следующему и т. д.

20. «Вершки и корешки».

Цель: упражнять в классификации овощей (*что в них съедобно – корень или плоды на стебле*).

Ход игры. Воспитатель уточняет с детьми, что они будут называть вершками, а что корешками. Воспитатель называет какой-нибудь овощ, а дети быстро отвечают, что в нем съедобно.

21. «Лесник».

Цель: напомнить и закрепить представление о внешнем виде некоторых деревьев и кустарников, о составных частях (*ствол, листья, плоды и семена*).

Ход игры. Выбирается один «лесник», остальные дети – его помощники. Они пришли помочь ему собирать семена, для новых

посадок. «Лесник» говорит: «На моем участке растет много ... (берез, кленов, тополей, давайте наберем семян».

Он может только описать дерево, не называя его. Дети ищут семена, собирают их и показывают «леснику». Выигрывает тот, кто больше набрал семян и не ошибся.

22. с мячом *«Бывает – не бывает»*.

Цель: развивать память, мышление, быстроту реакции.

Воспитатель произносит словосочетание и кидает мяч, а дети должны быстро ответить.

Иней летом... *(не бывает)*.

Снег зимой... *(бывает)*.

Мороз летом... *(не бывает)*.

Капель летом... *(не бывает)*.

23 *«Что это такое?»*.

Цель: развивать логическое мышление, память, смекалку.

Ход игры. Воспитатель загадывает предмет живой или неживой природы и начинает перечислять его признаки, а дети продолжают. Например: Яйцо – овальное, белое, крупное, сверху твердое, питательное, можно встретить в магазине, съедобное, из него вылупляются птенцы.

24 *«Узнай, чей лист»*.

Цель: учить узнавать растения по листу.

Ход игры. На прогулке собрать опавшие листья с деревьев, кустарников, показать детям, предложить узнать, с какого дерева, и найти доказательство (*сходство*) с неопавшими листьями, имеющими разнообразную форму.

25 «Расскажи без слов».

Цели: закреплять представления детей об осенних изменениях в природе; развивать творческое воображение, наблюдательность.

Ход игры. Дети в кругу, воспитатель предлагает им изобразить осеннюю погоду мимикой лица, жестами рук, движениями.

Показать, что стало холодно. Дети ежатся, греют руки, жестами надевают на себя шапки и шарфы.

Показать, что идет холодный дождь. Открывают зонтики, поднимают воротники.

26 «Найдите, что опишу».

Цель: развивать умение искать растение по описанию.

Ход игры. Педагог описывает растение, называя его самые характерные признаки. Кто первым определит растение, получает фишку.

27 «Отгадываем загадки».

Цель: расширять запас существительных в активном словаре.

Ход игры. Дети сидят на скамейке. Воспитатель загадывает загадки о насекомых. Отгадавший ребенок сам загадывает загадку. За отгадывание и загадывание загадки он получает по одной фишке.

Выигрывает тот, кто наберет больше фишек. Дети могут сами придумать свою загадку.

28 «*Когда это бывает?*».

Цель: уточнить и углубить знания о временах года.

Ход игры. Воспитатель называет времена года и отдает фишку ребенку. Ребенок называет, что бывает в это время, и передает фишку другому. Тот добавляет новое определение и передает фишку третьему.

29 «*Что вокруг нас?*».

Цель: научить делить дву- и трехсложные слова на части, произносить каждую часть слова.

Ход игры. На прогулке дети отыскивают вокруг себя то, что имеет в названии одну часть (мяч, мак, шар, дом, сад, две части (забор, кусты, цветы, песок, трава, три части (*качели, веранда, береза, машина*)). За каждый ответ ребенок получает фишку, по их количеству определяется победитель.

30 «*Скажи, что ты слышишь*».

Цели: учить употреблять в ответах полные предложения; развивать фразовую речь.

Ход игры. Педагог предлагает детям закрыть глаза, внимательно послушать и определить, какие звуки они услышали (шум дождя, сигналы машины, шорох падающего листа, разговор прохожих и т. д.). Дети должны ответить полным предложением. Выигрывает тот, кто больше назовет услышанных звуков.

31 «Кто же я?».

Цель: указать названное растение.

Ход игры. Воспитатель быстро указывает пальцем на растение. Тот, кто первым назовет растение и его форму (дерево, кустарник, травянистое растение, получает очко.

32 «Найди пару».

Цель: развивать быстроту мышления, слуховое внимание, сообразительность.

Ход игры. Воспитатель раздает детям по одному листу и говорит: «*Подул ветер. Все листочки разлетелись*». Услышав эти слова, дети кружатся с листочками в руках. Затем педагог дает команду: «*Раз, два, три – пару найди!*» Каждый должен стать рядом с тем деревом, лист от которого держит в руках».

33 «Исправь ошибку».

Цель: учить понимать смысл предложения.

Ход игры. Воспитатель говорит детям: «Я буду читать вам предложения. Но в них допущены ошибки, вы их должны исправить. Слушайте внимательно:

Коза принесла корм девочке.

Мяч играет с Сашей.

Дорога идет по машине.

Гена разбил стеклом мяч и т. д.

34 «Вспомни разные слова».

Цели: продолжать учить вслушиваться в звучание слов; упражнять детей в самостоятельном назывании слов и четком произношении звуков в них.

Ход игры. Дети становятся в круг. Каждый ребенок должен вспомнить какое-нибудь слово и сказать его следующему, как бы передать его, следующий говорит то же одно слово, повернувшись к третьему ребенку. По очереди все дети должны произнести по одному слову. Через 3 круга игра останавливается. Тот, кто не сумел быстро назвать слово или повторил уже названное, выходит из круга.

Правила игры. Нельзя повторять одно слово дважды.

35 «Стоп! Палочка, остановись».

Цели: продолжать учить вслушиваться в звучание слов; упражнять в самостоятельном назывании слов и четком произношении звуков в них.

Ход игры. Дети становятся в круг, воспитатель – в центре. Воспитатель говорит, что они будут описывать животное и каждый ребенок должен что-то сказать о нем. Например: воспитатель говорит: «Медведь» и передает палочку ребенку, тот говорит: «Бурый» и передает палочку следующему. Кто не сможет сказать, выходит из игры.

36 «Кто где живет?».

Цель: закреплять умение **группировать** растения по их строению (деревья, кустарники).

Ход игры. Дети будут «белочками» и «зайчиками», а один (водящий) – «лисой». «Белочки» прячутся за деревья, а «зайчики» – за кустики. «Зайчики» и «белочки» бегают по поляне. По сигналу «*Опасность, лиса!*» «белочки» бегут к дереву, «зайцы» – к кустам. Кто неправильно выполнил задание, «лиса» тех ловит.

37 «*Назови птицу с нужным звуком*».

Цель: развивать фонематический слух, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель говорит: «*Придумайте птиц, в названии которых есть буквы А, К...*»

Кто больше назовет, тот и выиграл.

38 «*Третий лишний*» (птицы).

Цель: закреплять знания детей о многообразии птиц.

Ход игры. Воспитатель говорит детям: «Вы уже знаете, что птицы могут быть перелетными и зимующими. Я сейчас буду называть птиц попеременно, кто услышит ошибку, должен хлопнуть в ладоши».

39 «*Птицы (звери, рыбы)*».

Цель: закреплять умение классифицировать и называть животных, птиц, рыб.

Ход игры. Дети становятся в круг, ведущий называет птицу (рыбу, животное, дерево, цветы) и передает маленький мячик соседу, тот называет следующую птицу и т. д. Кто не сможет ответить, выходит из круга.

40 «Кому что нужно?».

Цели: упражнять в классификации предметов; вырабатывать умение называть предметы, необходимые людям определенной профессии.

Ход игры. Воспитатель предлагает вспомнить, что нужно для работы людям разных профессий. Он называет профессию, а дети отвечают, что нужно для работы в этой области. А во второй части игры воспитатель называет предмет, а дети говорят, для какой профессии он может пригодиться.

41 «Какая? какой? какое?».

Цели: учить подбирать определения, соответствующие данному примеру, явлению; активизировать усвоенные ранее слова.

Ход игры. Воспитатель называет какое-нибудь слово, а играющие по очереди называют как можно больше признаков, соответствующих данному предмету.

Белка – рыжая, шустрая, большая, маленькая, красивая...

Пальто – теплое, зимнее, новое, старое...

Мама – добрая, ласковая, нежная, любимая, дорогая...

Дом – деревянный, каменный, новый, панельный...

42 «Где что можно делать?».

Цель: активизировать в речи глаголы, употребляющиеся в определенной ситуации.

Ход игры. Воспитатель задает вопросы, дети отвечают на них.
Игра в виде соревнования.

– Что можно делать в лесу? (Гулять, собирать грибы, ягоды, охотиться, слушать пение птиц, отдыхать.)

– Что делают в больнице?

– Что можно делать на реке?

43 «*Какое время года?*».

Цели: учить слушать поэтический текст; воспитывать эстетические эмоции и переживания; закреплять знания о месяцах каждого времени года и основных признаках разных времен года.

Ход игры. Воспитатель, обращаясь к детям, говорит, что писатель и поэты в стихотворениях воспевают красоту природы в разное время года, затем читает стихотворение, а дети должны выделить признаки времени года.

44 «*Какое что бывает?*».

Цели: учить классифицировать предметы по цвету, форме, по качеству, по материалу; сравнивать, сопоставлять, подбирать как можно больше наименований, подходящих под это определение.

Ход игры. Давайте расскажем, что бывает зеленым, – огурец, крокодил, листик, яблоко, платье, елка...

Широкой – река, дорога, лента, улица... и т. д.

Выигрывает тот, кто больше назовет слов, за каждое правильно сказанное слово ребенок получает фишку.

45 «Ищи».

Цель: учить правильно употреблять в речи прилагательные, согласовывая их с существительными.

Ход игры. Дети должны в течение 10–15 секунд увидеть вокруг себя как можно больше предметов одного цвета, или одинаковой формы, или из одного материала. По сигналу воспитателя один начинает перечислять, другие его дополняют. Выигрывает тот, кто правильно назовет большее количество предметов.

46 «Кто больше слов придумает».

Цели: активизировать словарь; расширять кругозор.

Ход игры. Педагог называет какой-нибудь звук и просит детей придумать слова на определенную тематику (например, «Осень», в которых встречается этот звук. Дети образуют круг. Один из играющих бросает кому-нибудь мяч. Поймавший должен сказать слово с условным звуком. Тот, кто не придумал слово или повторяет уже сказанное кем-либо, пропускает ход.

47 «Придумай другое слово».

Цель: расширять словарный запас детей.

Ход игры. Воспитатель говорит, что можно придумать из одного слова другое, похожее, например: бутылка из-под молока – молочная бутылка.

Кисель из клюквы – клюквенный кисель.

Суп из овощей – овощной суп.

Пюре из **картофеля** – **картофельное пюре**.

48 *«Кто больше вспомнит»*.

Цель: обогащать словарь глаголами, обозначающими действия процесса.

Ход игры. Карлсон просит детей посмотреть на **картинки** и рассказать об увиденном.

Метель – метет, вьюжит, пуржит.

Дождь – льет, моросит, накрапывает, капает, начинается, хлещет...

Ворона – летает, каркает, сидит, ест, пьет, присаживается... и т. д.

49 *«О чем я сказала?»*.

Цель: учить различать в слове несколько значений, сравнивать эти значения, находить общее и различное в них.

Ход игры. Воспитатель говорит, что есть слова близкие, есть противоположные по смыслу, а есть слова, которые употребляют часто и называют ими много разных предметов.

Воспитатель называет слово, дети перечисляют его значения.

Головка – голова ребенка, куклы, лука, чеснока.

Иголка – у шприца, елки, сосны, швейная, у ежа...

Нос – у человека, парохода, самолета, чайника...

Ушко, ножка, ручка, молния, горлышко, крыло и т. д.

50 «Как сказать по-другому?».

Цель: упражнять детей в названии одного из синонимов.

Ход игры. Как можно сказать про это же, но одним словом?

Сильный дождь – ливень.

Сильный ветер – ураган.

Сильная жара – зной.

Лживый мальчик – лжец.

Трусливый заяц – трус.

Сильный мужчина – силач.... и т. д.

51 «Что это значит?».

Цель: учить сочетать слова по смыслу, понимать прямое и переносное значение слов.

Ход игры. Можно ли так сказать? Как вы понимаете это выражение?

Свежий ветер – прохладный.

Свежая рыба – недавно выловленная, неиспортившаяся.

Свежая рубашка – чистая, выглаженная, выстиранная.

Свежая газета – новая, только что купленная.

Свежая краска – незасохшая.

Свежая голова – отдохнувшая.

Глухой старик – тот кто ничего не слышит.

Глухая ночь – тихая, безлюдная, темная.

Глухой лай собак – отдаленный, плохо слышный.

53 «*Сколько предметов?*».

Цели: учить предметному счету; развивать количественные представления; понимать и называть числительные.

Ход игры. Детям дается задание: найти на улице и назвать предметы, которые встречаются по одному. После выполнения найти по 2, 3.

Задание может быть изменено и так: найти как можно больше одинаковых предметов.

54 «*Вчера, сегодня, завтра*».

Цель: учить правильно употреблять наречия времени.

Ход игры. Дети встают в круг. Педагог говорит короткую фразу, например: «*Мы лепили...*» – и бросает ребенку мяч. Поймавший заканчивает фразу, как бы отвечая на вопрос когда: «*Вчера*».

55 «*Кто ты?*».

Цель: развивать слуховое внимание детей, быстроту реакции на слова.

Ход игры. Воспитатель придумывает рассказ, в котором все дети получают роли. Дети становятся в круг, и воспитатель начинает рассказ, и при упоминании своего персонажа ребенок должен встать и поклониться. Дети должны быть очень внимательны, и следить не

только за своей ролью, но и ролями соседей. Кто два раза «простит» свою роль, выходит из игры.

56 «Не зевай» (птицы зимующие, перелетные).

Цель: развивать слуховое внимание детей, быстроту реакции на слова.

Ход игры. Воспитатель дает всем детям названия перелетных птиц и просит внимательно следить за ним. Как только прозвучит их название, они должны встать и хлопнуть в ладоши, кто прозевал свое название, выходит из игры.

57 «И я».

Цель: развивать сообразительность, выдержку, чувство юмора.

Ход игры. Воспитатель говорит детям, что будет рассказывать историю. Когда он остановится, дети должны сказать: «И я», если эти слова подходят по смыслу. Если же они не подходят по смыслу, то говорить их не надо. Иду я однажды к реке... (и я).

Рву цветы и ягоды...

По дороге попадается мне наседка с цыплятами...

Они клюют зернышки...

Гуляют по зеленой травке...

Вдруг налетел коршун.

Цыплята и наседка испугались...

И убежали...

Когда дети поймут правила игры, они сами смогут придумывать короткие рассказы.

58 «Дополни предложение».

Цель: развивать речевую активность, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель говорит несколько слов предложения, а дети должны дополнить его новыми словами, чтобы получилось законченное предложение, например: «Мама купила...». «...Книжки, тетради, портфель», – продолжают дети.

59 «Где я был?».

Цель: образовывать формы винительного падежа множественного числа одушевленных существительных.

Ход игры. Отгадайте, ребята, где я была? Я видела медуз, морских коньков, акул. Где же я была? (*На море.*)

А теперь, вы загадайте мне загадки, где вы были. Расскажите, кого вы видели. Только надо говорить, кого вы видели в большом количестве. Главное в этой игре не отгадывание, а загадывание.

60 «Это правда или нет?».

Цель: находить неточности в тексте.

Ход игры. Воспитатель говорит: «Послушайте внимательно стихотворение. Кто больше заметит небылиц, того, чего не бывает на самом деле».

Теплая весна сейчас, виноград созрел у нас.

Конь рогатый на лугу летом прыгает в снегу.

Поздней осенью медведь любит в речке посидеть.

А зимой среди ветвей «Га-га-га» пел соловей.

Быстро дайте мне ответ: это правда или нет?

Дети находят неточности и заменяют слова и предложения, чтобы получилось правильно.

61 «Найди противоположное слово».

Цель: подбирать противоположные по смыслу слова в заданиях разного типа.

Ход игры. Педагог предлагает детям ответить на вопросы: «Если суп не горячий, то значит он какой?», «Если в комнате не светло, то как?», «Если нож не острый, то он...», «Если сумка не легкая, то она...» и т. д.

62 «Надо сказать по-другому».

Цель: подобрать к словосочетанию слова, близкие по смыслу.

Ход игры. Воспитатель говорит: «У одного мальчика было плохое настроение. Какими словами можно про него сказать? Я придумала слово «печальный». Давайте попробуем заменить слова в других предложениях».

– Дождь идет – льет.

– Мальчик идет – шагает.

– Чистый воздух – свежий.

63 «Кто найдет короткое слово?».

Цель: развивать речевую активность.

Ход игры. Воспитатель говорит детям, что узнать, длинное слово или короткое, можно по шагам. Он произносит: «Суп» и одновременно шагает. Педагог говорит, что получился только один шаг, так как это короткое слово. Дети выстраиваются вдоль линии, и по одному начинают произносить слова и делать шаги. Кто произнесет неверно, выходит из игры.

64 *«Говори, не задерживай».*

Цель: развивать речевую активность, словарный запас.

Ход игры. Дети стоят, образуя круг. Один из них первым говорит слово по частям, стоящий рядом должен сказать слово, начинающееся с последнего слога только что произнесенного слова. Например: ва-за, за-ря, ря-би-на и т. д. Дети, которые ошиблись или не смогли назвать слово, становятся за круг.

65 *«Отгадай слово».*

Цель: развивать речевую активность.

Ход игры. Воспитатель объясняет правила игры: ведущий загадывает слово, но говорит только первый слог: «Ли-». Дети подбирают слова: лисенок, лилия, липа и т. д.

Как только кто-то угадает, он становится ведущим и игра начинается сначала.

66 *«Говори, не задерживай».*

Цель: развивать речевую активность, словарный запас.

Ход игры. Дети стоят, образуя круг. Один из них первым говорит слово по частям, стоящий рядом должен сказать слово, начинающееся с последнего слога только что произнесенного слова. Например: ва-за, за-ря, ря-би-на и т. д. Дети, которые ошиблись или не смогли назвать слово, становятся за круг.

68 *«Стук да стук, найди слово, милый друг».*

Цель: закрепить полученные навыки выделения слогов.

Ход игры. Дети становятся в круг, воспитатель в середине. В руках у него бубен. Воспитатель ударяет в бубен 2 раза, дети должны назвать растения (животных, в названии которых 2 слога, затем ударяет 3 раза (*животные с тремя слогами и т. д.*)).

69 *«Путешествие».*

Цель: найти дорогу по названиям знакомых растений и других природных объектов.

Ход игры. Воспитатель выбирает одного-двух ведущих, которые по заметным ориентирам (деревья, кустарники, клумбам с определенными растениями, определяют дорогу, по которой должны пройти все дети к спрятанной игрушке.

70 *«О чем еще так говорят?».*

Цели: закреплять и уточнять значение многозначных слов; воспитывать чуткое отношение к сочетаемости слов по смыслу.

Ход игры. Подскажите Карлсону, о чем еще можно так сказать:

Идет дождь – снег, зима, мальчик, собака, дым.

Играет – девочка, радио.

Горький – перец, лекарство.

72 «Да – нет».

Цель: учить мыслить, логично ставить вопросы; делать правильные умозаключения.

Ход игры. Один ребенок (*водящий*) отходит в сторону. Воспитатель с детьми выбирают животное, например кошку.

Водящий. Это птица?

Дети. Нет.

Водящий. Это зверь?

Дети. Да.

Водящий. Зверь дикий?

Дети. Нет.

Водящий. Он мяукает?

Дети. Да