

Игра «Кто может совершать эти действия?»

Цель: активизация глагольного словаря детей, развитие воображения, памяти, ловкости.

Ход игры:

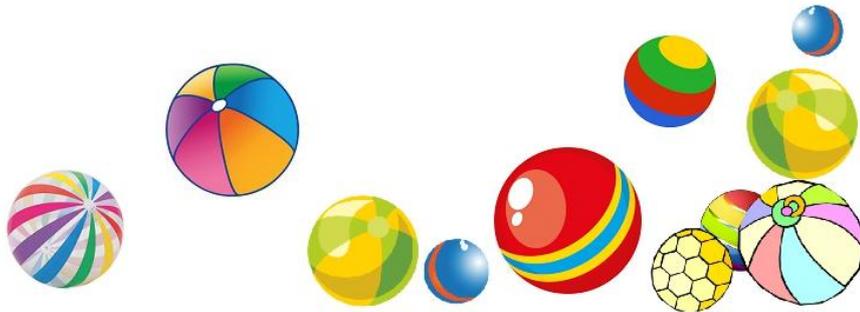
Взрослый, бросая мяч ребёнку, называет глагол, а ребёнок, возвращая мяч, называет существительное, подходящее к названному глаголу.

Идёт - человек, животное, поезд, пароход, дождь...

Бежит - ручей, время, животное, человек, дорога...

Летит - птица, бабочка, стрекоза, муха, жук, самолёт...

Плывёт - рыба, кит, дельфин, лодка, корабль, человек...



Игра «Кто где живёт?»

Цель: закрепление знания детей о жилищах животных, насекомых. Закрепление употребления в речи детей грамматической формы предложного падежа с предлогом «в».

Ход игры:

Бросая мяч поочередно каждому ребёнку, взрослый задаёт вопрос, а ребёнок, возвращая мяч, отвечает.

Вариант 1.

Кто живёт в дупле? - Белка.

Кто живёт в скворечнике? - Скворцы.

Кто живёт в гнезде? - Птицы: ласточки, кукушки, сойки.

Кто живёт в будке? - Собака.

Кто живёт в улье? - Пчелы.

Кто живёт в норе? - Лиса.

Кто живёт в логове? - Волк.

Кто живёт в берлоге? - Медведь.

Вариант 2.

Где живёт медведь? - В берлоге.

Где живёт волк? - В логове.

Вариант 3.

Работа над правильной конструкцией предложения.

Детям предлагается дать полный ответ:

«Медведь живёт в берлоге».



Игра «Что бывает круглым?»

Цель: расширение словаря детей за счёт прилагательных, развитие воображения, памяти, ловкости.

Ход игры:

Воспитатель, бросая мяч детям, задаёт вопрос, ребёнок, поймавший мяч, должен на него ответить и вернуть мяч обратно.

Что бывает круглым? (мяч, шар, колесо, солнце, луна, вишня, яблоко...)

Что бывает длинным? (дорога, река, верёвка, лента, шнур, нитка...)

Что бывает высоким? (гора, дерево, скала, человек, столб, дом, шкаф...)

Что бывает колючим? (ёж, роза, кактус, иголки, ёлка, проволока...)



Игра «Кто может совершать эти действия?»

Цель: активизация глагольного словаря детей, развитие воображения, памяти, ловкости.

Ход игры:

Взрослый, бросая мяч ребёнку, называет глагол, а ребёнок, возвращая мяч, называет существительное, подходящее к названному глаголу.

Идёт - человек, животное, поезд, пароход, дождь...

Бежит - ручей, время, животное, человек, дорога...

Летит - птица, бабочка, стрекоза, муха, жук, самолёт...

Плывёт - рыба, кит, дельфин, лодка, корабль, человек...





Игра «Поймай слог»

Цель: развитие слухового внимания.

Ход игры:

Дети встают в круг, ведущий в середине круга. Ведущий бросает одному из детей мяч, произнося какой-нибудь слог, а ребенок «превращает» слог в слово и возвращает мяч ведущему.

Па – папа,
ма – мама,
ку – кукла,
ар – арбуз и т. д.



Игра «Весёлый счёт»

Цель: закрепление в речи детей согласования существительных с числительными.

Ход игры:

Взрослый бросает мяч ребёнку и произносит сочетание существительного с числительным «один», а ребёнок, возвращая мяч, в ответ называет это же существительное, но в сочетании с числительным «пять», «шесть», «семь», «восемь».

Один стол – пять столов
Один слон – пять слонов
Один журавль – пять журавлей
Один лебедь – пять лебедей
Одна гайка – пять гаек
Одна шишка – пять шишек
Один гусёнок – пять гусят
Один цыплёнок – пять цыплят
Один заяц – пять зайцев
Одна шапка – пять шапок
Одна банка – пять банок
Одна пуговица – пять пуговиц
Одна мыльница – пять мыльниц
Одна шляпа – пять шляп
Одна книга – пять книг
Одна конфета – пять конфет



Игра «Кто как разговаривает?»

Цель: расширение словарного запаса, развитие быстроты реакции.

Ход игры:

Вариант 1.

Взрослый поочерёдно бросает мяч детям, называя животных.

Дети, возвращая мяч, должны ответить, как то или иное животное подаёт голос:

Корова мычит,
Тигр рычит,
Змея шипит,
Комар пищит,
Собака лает,
Волк воет,
Утка крикает,
Свинья хрюкает и т. д.



Вариант 2.

Взрослый бросает мяч и спрашивает:

«Кто рычит?»,
«А кто мычит?»,
«Кто лает?»,
«Кто кукует?» и т. д.



Игра «Назови ласково»

Цель: закрепление умения образовывать существительные при помощи уменьшительно-ласкательных суффиксов, развитие ловкости, быстроты реакции.

Ход игры:

Взрослый, бросая мяч ребёнку, называет первое слово (например, шар),

а ребёнок, возвращая мяч, называет второе слово (шарик).

Слова можно сгруппировать по сходству окончаний.

Стол - столик, ключ - ключик.
Шапка - шапочка, белка - белочка.
Книга - книжечка, ложка - ложечка.
Голова - головка, картина - картинка.
Мыло - мыльце, зеркало - зеркальце.
Кукла - куколка, свёкла - свёколка.
Коса - косичка, вода - водичка.
Жук - жучок, дуб - дубок.
Вишня - вишенка, башня - башенка.
Платье - платьице, кресло - креслице.
Перо - пёрышко, стекло - стёклышко.
Часы - часики, трусы - трусики и т. д.



Игра «Животные и их детёныши»

Цель: закрепление в речи детей названий детёнышей животных, закрепление навыков словообразования, развитие ловкости, внимания, памяти.

Ход игры:

Бросая мяч ребёнку, взрослый называет какое-либо животное, а ребёнку, возвращая мяч, называет детёныша этого животного. Слова скомпонованы в три группы по способу их образования.

Третья группа требует запоминания названий детёнышей.

Группа 1. У тигра - тигрёнок, у льва - львёнок, у слона - слонёнок, у оленя - оленёнок, у лося - лосёнок, у лисы - лисёнок.

Группа 2. У медведя - медвежонок, у верблюда - верблюжонок, у зайца - зайчонок,

кролика - крольчонок, у белки - бельчонок.

Группа 3. У коровы - телёнок, у лошади - жеребёнок, у свињи - поросёнок, у овцы - ягнёнок, у курицы - цыплёнок, у собаки - щенок.



Игра «Хорошо – плохо»

Цель: знакомство детей с противоречиями окружающего мира, развитие связной речи, воображения.

Ход игры:

Воспитатель задаёт тему обсуждения. Дети, передавая мяч по кругу, рассказывают, что, на их взгляд, хорошо или плохо в погодных явлениях.

Взрослый: Дождь.

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

Взрослый: 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.



«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 тебя 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	



Игра «Горячий – холодный»

Цель: закрепление в словаре ребёнка противоположных признаков предметов или слов – антонимов.

Ход игры:

Взрослый, бросая мяч ребёнку, произносит одно прилагательное, а ребёнок, возвращая мяч, называет другое – с противоположным значением.

Горячий – холодный
Хороший – плохой
Умный – глупый
Весёлый – грустный
Острый – тупой
Гладкий – шероховатый
Лёгкий – тяжёлый
Глубокий – мелкий
Светлый – тёмный
Добрый – злой





Дидактические
игры
по развитию речи.
Игры с мячом.



Группа «ПОЧЕМУЧКИ»



