Группа «Я — воспитатель»: https://vk.com/yavosp

Дополнительные материалы для воспитателей по подписке: https://vk.com/donut/yavosp

Игры на развитие звуковой культуры речи

Игра «Замени звук»

Цель: Учить детей мысленно переставлять, заменять звуки на заданные, называть получившиеся таким образом новые слова.
Материал: Ряды слов для преобразования, предметные картинки со словами, которые должны получиться.
Ход игры:
Взрослый задает звук, на который нужно будет заменить первый или последний звук в слове.
Затем он раскладывает картинки и произносит слова, а ребенок с их помощью мысленно заменяет звук в исходном слове на заданный и называет вслух получившееся слово.
Например, нужно заменить на [ч] первый (кашка - чашка, гайка - чайка, масть - часть) или последний звук (враг - врач, клюв - ключ, мел - меч).
По мере тренировки игру можно проводить на слух, без использования картинок.

«Какого звука не хватает?»

Цель: Совершенствовать у детей навыки звукового анализа.
Материал: Предметные картинки на каждое слово.
Ход игры:
Взрослый подбирает картинки со словами, раскладывает их на столе и называет, заменяя нужный звук паузой.
Ребенок должен догадаться, что это за слово, с помощью соответствующей картинки и определить пропавший в нем звук.
Например, пи[ ]ама - пропал звук [ж], вок[ ]ал -звук [з], тарел[ ]а - звук [к], конфе[ ]а - звук [т], мар-ты[ ]ка - [ш], мака[ ]оны - [р] и т. д. Взрослый может подобрать картинки со словами на какой-то определенный звук, произношение которого нужно закрепить у ребенка.

«Измени слово»

Цель: Упражнять в образовании существительных уменьшительно – ласкательного значения. Отрабатывать дикцию.
Ход игры:
Дети должны так изменить слова, чтобы в них появился звук [ж]:
друг — дружок,
пирог — пирожок,
сапог — сапожок,
снег — снежок,
рог — рожок,
луг — лужок,
творог — творожок,
флаг — флажок.

«Третий лишний»

Цель: Развивать умения услышать в слове определённый звук.
Ход игры:
Из трех картинок дети должны убрать ту, в названии которой нет звука [ш]:

шина, ландыш, белка; шапка, гармошка, пила;
голубь, шуба, неваляшка; мыши, банан, пушка.

«Чудесный художник»

Цель: Развивать фонематические представления, фонематический анализ, внимание, мелкую моторику.

Ход игры:

Нарисовать картинки на указанный звук в начале, середине, конце слова. Под картинками, исходя из уровня знаний детей, предлагается начертить схему слова в виде черты или схему слогов данного слова, в которой каждый слог обозначается дугой, и указать место изучаемого звука.

«Кто больше?»

Цель: Развивать фонематические представления, слуховое внимание.

Ход игры:

Дети подбирают слова, начинающиеся на заданный звук. (Повторы недопустимы.)

«Услышишь — хлопни»

Цель: Развивать слуховое внимание, фонематическое восприятие.

Ход игры:

Взрослый произносит ряд звуков (слогов, слов), ребенок с закрытыми глазами, услышав определенный звук, хлопает в ладоши.

Внимательный слушатель» (или «Где звук?»).

Цель: Развивать фонематические представления, внимание.

Ход игры:

Взрослый произносит слова, а дети определяют место заданного звука в каждом из них.

«Нужное слово»

Цель: Развивать фонематические представления, фонематический анализ, внимание.

Ход игры: По заданию взрослого дети произносят слова с определенным звуком в начале, середине, конце слова.

«Назови картинку и найди первый звук»

Цель: Учить детей находить заданный первый звук в слове на этапе громкого проговаривания слова самим ребёнком.

Материал: Карты с нарисованными картинками.

Ход игры:

У детей – карты с нарисованными картинками.

Воспитатель называет любой гласный звук, дети произносят вслух названия своих картинок и находят нужную. Если картинка названа правильно, ведущий разрешает закрыть ее фишкой. Выигрывает тот, кто раньше всех закроет свои картинки.

«Ловушка»

Цель: Развивать умения услышать в слове определённый звук.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям «открыть ловушки», т.е. поставить руки локтями на стол, параллельно друг другу, расправив свои ладошки, которые и есть «ловушки».

Воспитатель: Если в слове услышите заданный звук, то «ловушки» нужно захлопнуть, т.е. хлопнуть в ладоши.
Слова подбираются воспитателем в зависимости от темы занятия.

«Цепочка слов»

Цель: Расширять запас существительных в активном словаре детей.
Материал: Мяч, значки и т.д.
Ход игры:
В этой игре надо составить цепочку из слов так, чтобы последний звук предыдущего слова совпадал с первым звуком последующего.
Играющие садятся в круг. Один из них бросает кому-нибудь мяч и говорит какое-либо слово (имя существительное), например «стакан». Получивший мяч говорит слово, начинающееся с последнего звука сказанного слова, например «нога». Следующий говорит, например, «апрель», а за ним «листок» и т.д.
Выигрывает тот, кто до конца не выбыл из игры. Победителю вручается значок.

«Эхо»

Вариант 1

Цель: Закреплять четкое произношение гласных звуков, развивать слуховое внимание, память.
Ход игры:
Взрослый произносит ряд звуков (звукосочетаний), а дети — эхо — повторяют то, что услышали, например:
[А], [У]-... [У],[А],[Ы]-...
[И], [О] - УА, ЫИ-...
[И], [О], [Э] -... ЭИ, АО

Вариант 2

Цель: Автоматизировать звук (например звук [С]), развивать слуховое внимание, память.
Ход игры:
Взрослый произносит ряд слогов (слов), а дети повторяют их в той же последовательности.
СА—СО—СУ— ...
СУ—СА—СЫ—...
АС—ИС—УС —...
СЫ—СА—СО—СУ — ...
СУ—СО—СЫ—СА — ...
ЭС—АС—УС—ИС —...
СА—ИС—СО —...
ОС—УС—СЫ —...
СО—АС—СУ— ...
САД—САНИ—САМОЛЕТ — ...
СОМ—НОС—УСЫ — ...
ОСА—КОСА—ВЕСЫ — ...
СУМКА—СОБАКА—ЛИСА—ХВОСТ — …

Вариант 3

Цель: Дифференцировать звуки (например звуки [Л]—[Р]), закреплять правильное произношение звуков, развивать слуховое внимание, память (проводится аналогично предыдущей).

Ход игры:

ЛА—РА — ...
АЛ—АР—АЛ — ...
РЫ—ЛЫ — ...
ИЛ—УР—ОЛ — ...
РА—ЛА—РА — ...
ИЛ—АР—ЛУ — ...
ЛЫ—РЫ—ЛО — ...
РА—ИЛ—РЫ — ...
АЛ—АР — …
ОР—УЛ — ...
РЫБА—ЛУЖА — ...
ЛОДКА—РАМА — ...
РУКА—ЛЫЖИ—РЫСЬ — ...
ЛУНА—РАДУГА—ЛАМПА — ...
КОРОВА—МОЛОКО—ВЕДРО — ...
АРБУЗ—ГРОЗА—ПАЛКА — ...
РАК—ЛАК—РОГ—ЛУК — ...
РАКЕТА—ЛАНДЫШ—ЛОЖКА—РЫЖИК — ...

Игру «Эхо» можно проводить, разделив участников на две команды, одна из которых «Дети, пришедшие в лес», другая — «Эхо». В ходе игры взрослый дает задание команде «Детей», а команда «Эхо» проговаривает за ними. При смене заданий (текста) команды меняются ролями. Следует обратить внимание на то, что «Дети» говорят громко, а «Эхо» — значительно тише.

«Загадки «поющих» звуков

Цель: Закрепление знания артикуляции гласных звуков. Угадав загадку, дорисуй отгадку.

Ход игры:

Воспитатель загадывает загадку о звуке, а дети должны назвать звук и показать модель этого звука. За правильный ответ ребенок получает фишку. Побеждает тот, у кого больше фишек.

Пример загадок о звуках:

Шире всех открывает рот - звук ....
Губы трубочкой вытягивает - звук ....
На вытянутый кружок губы похожи у звука ....
Самая широкая улыбка у звука ....
Приоткрывает рот и приподнимает язык - звук ....
Приоткрывает рот и оттягивает язык назад - звук ....



«Какой звук чаще звучит?»

Группа «Я — воспитатель»: https://vk.com/yavosp

Дополнительные материалы для воспитателей по подписке: https://vk.com/donut/yavosp

Цель: Упражнять детей в определении звука, который чаще звучит; развивать мыслительные операции, фонематический слух.
Ход игры:
Ведущий даёт детям задание: «Я буду читать стихотворение, вы внимательно слушайте и определите, какой звук чаще всего звучит».
Не жужжу, когда сижу,
Не жужжу, когда хожу,
Не жужжу, когда тружусь,
А жужжу, когда кружусь.
Зазудел комарик тонко:
З-з-з — поёт он звонко-звонко,
Повторяет много раз
Резвым мошкам свой рассказ.

«Громко-шепотом»

Цель: Учить детей подбирать сходные по звучанию фразы, произносить их громко или шепотом.
Ход игры:
Воспитатель говорит, что в гости к котенку прилетела оса. Сначала можно произнести фразу вместе: «Са-са-са — прилетела к нам оса». Затем эта рифмовка повторяется громко — тихо — шепотом (вместе со взрослым и индивидуально).
— Су-су-су — кот прогнал осу. (Текст проговаривается быстро и медленно.)
Можно предложить детям закончить фразу самостоятельно: «Са-са-са — (там летит оса), су-су-су (как прогнать осу?), (я боюсь осу) и т. п.
Особое внимание уделяется интонационной выразительности речи, детей учат в инсценировках говорить разными голосами и с разной интонацией (повествовательной, вопросительной, восклицательной). Для выработки хорошей дикции, четкого и правильного произнесения как отдельных слов, так и фраз широко используется специальный материал (чистоговорки, потешки, считалки, небольшие стихотворения), который произносится детьми с разной силой голоса и в различном темпе. При отгадывании загадок дети могут определить, есть ли заданный звук в отгадке.

«Лодочка и пароход»

Цель: Развивать фонематический слух, речевое внимание, речевое дыхание, закреплять правильное произношение звуков, слов.
Ход игры:
Воспитатель делит детей на две группы: одна группа — лодочки, другая — пароходы.
Воспитатель: Когда плывет лодочка по реке, то слышно: «Шух, шух, шух»; когда корабль, то слышно «Тшух, тпш, тшух» (дети повторяют звукосочетание) .
По сигналу «Плывут лодочки» первая группа детей идет по группе и произносит звукосочетания: «Шух, шух, шух» по сигналу «Плывут пароходы» упражнения выполняет вторая группа.

Затем дети меняются ролями, и игра повторяется.

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ СЛОВАРЯ

«Лови да бросай - цвета называй»

Цель: Упражнять в подборе существительных к прилагательному, обозначающему цвет.
Материал: Мяч.
Ход игры:
Что у нас какого цвета - мы расскажем вам об этом.
Взрослый, бросая мяч ребенку, называет прилагательное, обозначающее цвет, а ребенок, возвращая мяч, называет существительное, подходящее к данному прилагательному.
Взрослый: красный –
Ребёнок: мак, огонь, флаг
оранжевый - апельсин, морковь, заря;
желтый - цыпленок, солнце, репа;
зеленый - огурец, трава, лес;
голубой - небо, лед, незабудки;
синий - колокольчик, море, чернила;
фиолетовый - слива, сирень, сумерки.

«Какой это предмет?»

Цель: Закреплять согласование прилагательного с существительным.
Материал: Мяч.
Ход игры:

Взрослый называет признак и бросает мяч одному из детей. Поймавший мяч ребенок называет предмет, которым обладает этим признаком, и возвращает мяч логопеду. Далее взрослыйбросает мяч по очереди другим детям. Например:
Длинная — веревка, шуба, нитка, улица, резинка, коса, юбка, дорога, резинка, лента, рубашка, занавеска.
Длинный — поезд, шнурок, огурец, день, карандаш, нож, пиджак.
Широкая — улица, речка, лента, дорога, кофта, юбка, резинка.
Широкий — шарф, переулок, двор, коридор, подоконник.
Красная — звезда, ягода, лента, шапочка, рубашка, майка, малина.
Красный — шар, шарф, помидор, мак, дом, карандаш.
Круглый — мяч, шар, лепесток, помидор.
Круглое — солнце, яйцо, яблоко, колесо.

«Подбери словечко»

Цель: Расширить словарный запас у детей, развивать умение согласовывать прилагательное с существительным.
Ход игры:
В эту игру можно играть с мячом, перекидывая, его друг другу.
Про что можно сказать:
«Свежий»… (воздух, огурец, хлеб, ветер);
«старый»… (дом, пень, человек, ботинок);
«свежая»… (булочка, новость, газета, скатерть);
«старая»…(мебель, сказка, книга, бабушка);
«свежее»… (молоко, мясо, варенье);
«старое»…(кресло, сиденье, окно).

«Угадай предмет»

Цель: Развивать мышление, активизировать словарный запас.
Ход игры:
Отгадай предмет по названию его частей.
Кузов, кабина, колеса, руль, фары, дверцы (грузовик).
Ствол, ветки, сучья, листья, кора, корни (дерево).
Дно, крышка, стенки, ручки (кастрюля).
Палуба, каюта, якорь, корма, нос (корабль).
Подъезд, этаж, лестница, квартиры, чердак (дом).
Крылья, кабина, хвост, мотор (самолет).
Глаза, лоб, нос, рот, брови, щеки (лицо).
Рукава, воротник, манжеты (рубашка).
Голова, туловище, ноги, хвост, вымя (корова).
Пол, стены, потолок (комната).
Подоконник, рама, стекло (окно).

«Что общего»

Цель: Развивать навыки понятийного обобщения.
Ход игры:

Объясните, что общее у предметов.
У 2 предметов:
огурец, помидор (овощи);
ромашка, тюльпан (цветы);
слон, муравей (животные).
У 3 предметов:
мяч, солнце, шар — ...
тарелка, ваза, чашка — ...
лист, трава, крокодил — ...

«Запоминай-ка»

Цель: Активизировать словарный запас по лексическим темам. Развивать навыки понятийного обобщения. Развивать слухо - речевой памяти.
Материал: Карточка с рядами слов (для воспитателя)
Ход игры:
Взрослый произносит ряды слов и даёт задание ребёнку на запоминание слов определённой тематики. Образец: «Я буду называть разные слова, вам надо запомнить только названия птиц».
Только птиц: аист, стрекоза, сова, снегирь, кузнечик, сокол.
Только диких зверей: барсук, овца, слон, ослик, лиса.
Только овощи: свёкла, ананас, капуста, кукуруза, редис.
Только обувь: сапожки, носки, сандалии, кроссовки, колготки.
Только мебель: подоконник, сервант, стол, кресло, порог.
Только посуда: блюдце, скатерть, кастрюля, сковорода, салфетка.
Только транспорт: автобус, колесо, самосвал, такси, скамейка.

«Кто подберет больше слов?»

Цель: Развивать мышление, активизировать словарный запас.
Ход игры:
Взрослый предлагает детям назвать как можно больше слов, отвечая на вопросы. При этом можно использовать предметы или картинки.
- Что можно шить? (Платье, пальто, сарафан, рубашку, шубу, сапоги, панаму, юбку, блузку и т. д.)

- Что можно связать? (Шапочку, варежки, шарф, кофту, жилетку, платье, скатерть, салфетку и т. д.)
- Что можно штопать? (Носки, чулки, варежки, шарф и т. д.)
- Что можно завязывать? (Шапку, шарф, ботинки, платок, косынку и т. д.)
- Что можно надеть? (Пальто, платье, кофту, шубу, плащ, юбку, колготки и т. д.)
- Что можно обуть? (Тапки, туфли, ботинки, сапоги и т. д.)
- Что можно «надвинуть» на голову? (Шапку, фуражку, панаму, кепку и т. д.)
Побеждает тот, кто подобрал больше слов.

«Семья»

Цель: Учить детей разбираться в родственных отношениях, употреблять слова, обозначающие родство и родственников.
Материал: Мяч.
Ход игры:

Кто вы мне и кто вам я, если вы - моя семья?
Взрослый, бросая мяч ребенку, задает вопрос, на который ребенок, возвращая мяч, должен ответить. Примерные вопросы:
• Кем ты доводишься маме и папе?
• Кто ты для бабушки и дедушки?
• У тебя сестра или брат?
• Назови двоюродных братьев и сестер.
• Кем являются для тебя родители твоих двоюродных братьев и сестер?
На этом мы закончим обзор игр. Еще раз хотим обратить внимание родителей на то, что игры на развитие словарного запаса ребёнка разнообразны и наполнение содержанием зависит только от вашей фантазии и желания работать.

«Кто как разговаривает?»

Цель: Расширить словарный запас, развивать быстроту реакции.
Материал: Мяч.
Ход игры:

Вариант 1.

Мяч лови, да поскорей назови язык зверей. Взрослый бросает мяч ребёнку, называя животных. Ребёнок, возвращая мяч, должен правильно ответить, как то или иное животное подает голос: корова, тигр, змея, комар, собака, волк, утка, свинья; мычит, рычит, шипит, пищит, лает, воет, крякает, хрюкает.

Вариант 2.

Взрослый, бросая ребенку мяч, спрашивает: «Кто рычит?», «А кто мычит?», «Кто лает?», «Кто кукует?» и т. д.

«Мяч бросай, четко фрукты называй» или **«Мяч бросай, транспорт быстро называй»**

Цель: Расширить словарный запас за счет употребления обобщающих слов, развивать внимание и память, умение соотносить родовые и видовые понятия.
Материал: Мяч.

Вариант 1.

Ход игры:
Взрослый называет обобщающее понятие и бросает мяч ребенку. Ребенок, возвращая мяч взрослому, должен назвать относящиеся к этому обобщающему понятию предметы.
Взрослый: - Овощи; Дети: - Картофель, капуста, помидор, огурец, редиска, свекла, морковь.
Взрослый: - Фрукты; Дети: - Яблоко, груша, лимон, мандарин, апельсин, абрикос.
Взрослый: - Ягоды; Дети: - Малина, клубника, смородина, брусника, черника, ежевика.

Взрослый: деревья;
Дети: береза, ель, сосна, дуб, липа, тополь и т.д.

Вариант 2.

Ход игры:
Взрослый называет видовые понятия, а ребенок - обобщающие слова.
Взрослый: огурец, помидор, репа.
Ребенок: овощи.

«Я знаю три названия животных (цветов)» или

«Я знаю три имени девочек (пять имен мальчиков)»

Цель: Расширить словарный запас детей за счет употребления обобщающих слов, развивать быстроту реакции, ловкость.
Материал: Мяч.
Ход игры:
Раз и два, и три, четыре всё мы знаем в этом мире.
Ребенок, подбрасывая или ударяя мячом об пол, произносит: «Я знаю пять имен мальчиков: Саша раз, Витя два, Коля три, Андрей четыре, Володя пять».
Можно использовать следующие виды движений: бросание мяча об пол одной или двумя руками и ловля двумя руками; бросание мяча вверх двумя руками и ловля двумя руками; отбивание мяча правой и левой рукой на месте.

«Рыбки»

Цель: Закреплять в активном словаре детей существительные по теме «Рыбы».
Материал: Значки, специальные медали в качестве приза.
Ход игры:
Дети стоят по одну сторону помещения, водящий — лицом к ним в середине комнаты, он — рыбак. Дети перед началом игры придумывают каждый для себя название рыбы. Рыбак говорит:
«Сети в море я бросаю,
Много, много рыб поймаю».
С последним словом рыбака дети перебегают на другую сторону комнаты. Пойманного ребенка водящий спрашивает: «Как зовут тебя, рыбка?» — «Карась».
В игре могут закрепляться и названия аквариумных рыбок. Если дети знают названия хищных рыб, то игру можно усложнить. Если пойманный ребенок называет хищную рыбу, то он помогает рыбаку ловить других рыбок. Победителем считается тот, кто ни разу не попал в сети рыбака.

«Рыбы, звери, птицы»

Цель: Закреплять в активном словаре детей существительные по темам: «Рыбы», «Звери», «Птицы».
Ход игры:
Все становятся в круг, ведущий ходит внутри круга и громко, не спеша, говорит: «Рыбы, птицы, звери... Рыбы, птицы, звери».
Неожиданно останавливается перед кем-нибудь и, указывая на него пальцем, говорит: «Звери» (или: «Птицы). Затем отсчитывает 5—7 хлопков. Если вызванный успел за это время назвать зверя (медведь, волк, лиса), он получает фант. Выигрывает тот, кто наберет больше фантов. Он становится ведущим.

«Что растет в лесу?»

Цель: Активизировать у детей словарь существительных по темам: «Растения», «Животные»
Материал: Стульчики по количеству детей.
Ход игры:
Педагог выбирает трех детей и предлагает им назвать то, что растет в лесу. Например, один говорит: «В лесу растет гриб», второй — «малина», третий — «ель», а потом опять продолжает

первый. Педагог предупреждает, что долго думать нельзя. Когда играющие нарушают правила, то садятся на место и выбирают себе замену. Новая группа детей получает другое задание, например перечислить, что растет в саду либо кто живет в лесу. Победителем является тот, кто больше назвал растений и животных. Он получает приз.

«Четыре слова»

Цель: Расширять запас имен существительных в активном словаре детей.
Материал: Мяч.
Ход игры:
Играющие стоят полукругом. Ведущий бросает по очереди каждому из них мяч и говорит одно из четырех слов: «земля», «вода», «небо», «огонь». Тот, кому брошен мяч и сказано слово «земля», должен назвать какое-либо животное. На слово «вода» играющий отвечает названием рыбы, на слово «небо» — названием птицы. При слове «огонь» все должны быстро повернуться кругом на месте. При каждом ответе мяч возвращается к ведущему. Ответивший неправильно выбывает на один тур из игры.

«Подскажи словечко»

Цель: Развивать мышление, быстроту реакции.
Материал: Мяч.
Ход игры:
Есть всего один ответ. Кто-то знает, кто-то - нет. Взрослый, бросая мяч ребенку, спрашивает: Ворона каркает, а сорока? Ребенок, возвращая мяч, должен ответить: Сорока стрекочет.
Примеры вопросов:
Сова летает, а кролик?
Корова ест сено, а лиса?
Крот роет норки, а сорока?
Петух кукарекает, а курица?
Лягушка квакает, а лошадь?
У коровы теленок, а у овцы?
У медвежонка мама медведица, а у бельчонка?

«Кто где живет?»

Цель: Закреплять знания детей о жилищах животных, насекомых.
Материал: Мяч.
Ход игры:
Кто в берлоге, кто в норе? Назови-ка поскорей!
Бросая мяч ребенку, родители задают вопрос, а ребенок, возвращая мяч, отвечает.

Вариант 1.

Взрослый: Кто живет в дупле? Белка.
Кто живет в скворечнике? Скворцы.
Кто живет в гнезде? Птицы: ласточки, кукушки сойки и т. д.
Кто живет в будке? Собака.
Кто живет в улье? Пчелы.
Кто живет в норе? Лиса.
Кто живет в логове? Волк.
Кто живет в берлоге? Медведь.

Вариант 2.

Взрослый: Где живет медведь? Где живет волк?
Ребёнок: В берлоге. В логове.

Вариант 3.

Работа над правильной конструкцией предложения. Ребенку предлагается дать полный ответ: «Медведь живет в берлоге».

«Чье это жилище»

Цель: Закреплять знания детей о жилищах животных.
Материал: Картинки животных и картинки, изображающие жилища животных.
Ход игры: На доске картинки. Слева — картинки, изображающие жилища животных, справа — изображения животных (не у своих жилищ).
Воспитатель объясняет, что Незнайка перепутал домики животных. Надо им помочь найти свои. Дети переставляют изображения животных, помещая их около своих жилищ, а затем называют, чьи это жилища:
нора — для лисы, мышки;
берлога — для медведя;
дупло — для белки, для совы;
гнездо — для птицы;
скворечник — для скворца;
коровник — для коровы, телят;
конюшня — для лошади, жеребят;
свинарник — для свиньи и поросят;
крольчатник — для кроликов.
Перед выполнением этого задания дети закрепляют названия жилищ домашних и диких животных и птиц по картинкам.

«Как назвать того, кто...?»

Цель: Развивать мышление, активизировать словарный запас.
Ход игры:
Взрослый предлагает детям назвать того, кто ...

- Кто на паровозе ездит? (Машинист)
- Кто утром делает зарядку? (Физкультурник, спортсмен)
- Кто песни сочиняет? (Композитор)
- Кто играет на рояле? (Пианист)
- Кто все ломает? (Хулиган)
- Кто водит самолет? (Летчик, пилот)
- Кто такой полководец?
- Кто главнее: маршал или полководец?

Вариант 2.

Родители называют глагол, а ребенок профессию (продает - продавец).

«Подбери действия к предметам»

Цель: Закреплять согласование существительного с глаголом.
Ход игры:
Подберите как можно больше действий к предметам:
Ветер — дует, воет, свистит, ревёт;

снег — падает, сыплется, ложится, тает, скрипит, искрится;
собака — лает, рычит, догоняет, встречает, обнюхивает, кусает, прыгает, вертится, ласкается, скулит;
мышь — скребётся, шуршит, грызёт, крадётся, прячется, забирается, пищит;
слон — топает, трубит, шагает, отдыхает, торопится, брызгается, жуёт;
вьюга — метёт, свистит, злится, завывает, заносит, осыпает;
лягушка — квакает, прыгает, плавает, забирается, ловит;
огонь — горит, греет, обжигает, сжигает, сверкает, мигает;
карандаш — рисует, чертит, пишет, набрасывает, штрихует, обводит;
цветок — растёт, поднимается, расцветает, склоняется, пахнет;
яблоко — растёт, висит, наливается, поспевает, созревает, падает, катится;
медведь — ревёт, охотится, спит, ломает, ловит, пробирается, шумит;
дождь — идёт, моросит, льёт, капает, хлещет, поливает, орошает

«Кто может совершать эти движения?»

Цель: Активизировать глагольный словарь детей. Развивать воображение, память, ловкость.
Материал: Мяч.
Ход игры:
Кто и что - летит, бежит, ходит, плавает, лежит?
Взрослый, бросая мяч ребенку, называет глагол, а ребенок, возвращая мяч, называет существительное, подходящее к названному глаголу.
Взрослый: идет
Ребёнок: человек, животное, поезд, пароход, дождь, снег, град, время, дорога;
Бежит (человек, животное, ручей, время);
Летит (птица, бабочка, стрекоза, муха, жук, комар, самолет, вертолет, ракета, спутник, время, телеграмма);
Плывет (рыба, кит, дельфин, лебедь, лодка, корабль, человек, облако).

Игра «Третий лишний» («Четвертый лишний»)

Цель: Закреплять умение детей выделять общий признак в словах. Развивать способность к обобщению.
Материал: Мяч.
Ход игры:
Распознаем мы сейчас, что же лишнее у нас.
Родители, бросая мяч ребенку, называют три или четыре слова и просят определить, какое слово лишнее.
Например:
Голубой, красный, спелый.
Кабачок, огурец, лимон.
Пасмурно, ненастно, ясно.
Осень, лето, суббота, зима.
Понедельник, вторник, лето, воскресенье.
День, ночь, утро, весна.
Ребёнок, бросая мяч обратно, называет лишнее слово.

«Что бывает круглым?»

Цель: Расширять словарь детей за счет прилагательных. Развивать воображение, память, ловкость.
Материал: Мяч.
Ход игры:
Тут, конечно, каждый знает, что каким у нас бывает.
Перебрасывая мяч ребёнку различными способами, взрослый задает вопрос, на который ребенок, поймав мяч, должен ответить, после чего вернуть мяч.
• Что бывает круглым? (Мяч, шар, колесо, солнце, луна яблоко, вишня...)
• Что бывает длинным? (Дорога, река, веревка, нитка, лента, шнур...)
• Что бывает высоким? (Гора, дерево, человек, дом, шкаф...)
• Что бывает зеленым? (Трава, деревья, кусты, кузнечики, платье...)
• Что бывает холодным? (Вода, снег, лед, роса, иней камень, ночь...)
• Что бывает гладким? (Стекло, зеркало, камень, яблоко...)
• Что бывает сладким? (Сахар, конфеты, пирожки торты, вафли...)
• Что бывает шерстяным? (Платье, свитер, варежки перчатки, шапка...)
• Что бывает колючим? (Еж, роза, кактус, иголки, ель проволока...)
• Что бывает острым? (Нож, шило, стекло, ножницы кинжал, клинок...)
• Что бывает легким? (Пух, перо, вата, снежинка).
• Что бывает глубоким? (Канава, ров, овраг, колодец река, ручей...)

«Что происходит в природе?»

Цель: Закреплять употребление в речи глаголов, согласование слов в предложении.
Материал: Мяч.
Ход игры:
Человек легко находит, что в природе происходит.
Взрослый, бросая мяч ребенку, задает вопрос, а ребенок, возвращая мяч, должен на заданный вопрос ответить.
Игру желательно проводить по темам. Пример: Тема «Весна»
Взрослый: Солнце - что делает? Светит, греет.
Ручьи - что делают? Бегут, журчат.
Снег - что делает? Темнеет, тает.
Птицы - что делают? Прилетают, вьют гнезда, поют песни.
Капель - что делает? Звенит.
Медведь - что делает? Просыпается, выходит из берлоги.

«Кто как передвигается?»

Цель: Обогащать глагольный словарь детей. Развивать мышление, внимание, ловкость.
Материал: Мяч.
Ход игры:
Кто летает, кто плывет, кто ползет, а кто идет.
Взрослый, бросая мяч ребенку, задает вопрос, ребенок, возвращая мяч, должен на заданный вопрос ответить. Игра проводится с перебрасыванием мяча различными способами.
Взрослый: Летают.
Ребёнок: Птицы, бабочки, мухи, стрекозы, комары, мошки.
Плавают: Рыбы, дельфины, киты, моржи, акулы.
Ползают: Змеи, гусеницы, черви.

Прыгают: Кузнечики, лягушки, жабы блохи, зайцы.

«Какие действия совершают животные?» или «Что делают животные?»

Цель: Активизировать глагольный словарь детей. Закреплять знания о животных. Развивать воображение, ловкость.
Материал: Мяч.
Ход игры:
Что животные умеют – птицы, рыбы, кошки, змеи?
Взрослый разными способами, бросая мяч ребенку по очереди, называет какое-либо животное, а ребенок, возвращая мяч, произносит глагол, который можно отнести к названному животному.
Взрослый: собака;
Ребёнок - стоит, сидит, лежит, идет, бежит, спит, ест, лает, играет, кусается, ласкается, служит;
Кошка (мурлычет, мяукает, крадется, лакает, царапается, умывается, облизывается);
Мышка (шуршит, пищит, грызет, прячется, запасает);
Утка (летает, плавает, ныряет, крякает);
Ворона (летает, ходит, каркает, клюет);
Змея (ползет, шипит, извивается, жалит, нападает).

«Месяцы и их последовательность»

Цель: Закреплять временные понятия в активном словаре ребенка.
Материал: Мяч.
Ход игры:
Месяц к месяцу встает - каждый всех их назовет.
Взрослый с детьми называет месяцы, бросая мяч об пол: «Январь, февраль, март...».
Вместо следующего месяца, взрослый называет имя ребенка: «Маша!». Ребенок подхватывает мяч и продолжает называть месяцы, хлопая мячом об пол.

«Лови, бросай, дни недели называй»

Цель: Закреплять временные понятия в активном словаре ребенка.
Материал: Мяч.
Ход игры:
В календарь не зря глядели - все мы помним дни недели.
Играющие становятся в круг. Ведущий, бросая мяч кому-нибудь, может начать с любого дня недели: «Я начну, ты продолжай, дни недели называй! Среда...» Все по очереди перебрасывают мяч друг другу и последовательно называют дни недели.
Усложнение. Ребёнок и родители встают в круг и, называя дни недели, на каждое слово хлопают мячом об пол: «Понедельник. Вторник...» Вместо следующего дня недели взрослый называет имя ребенка: «Саша!» Ребенок подхватывает мяч и продолжает, бросая мяч об пол. Можно называть дни недели и в обратном порядке.

«Игра в неделю»

Цель: Закреплять временные понятия в активном словаре ребенка.

Группа «Я — воспитатель»: https://vk.com/yavosp

Дополнительные материалы для воспитателей по подписке: https://vk.com/donut/yavosp

Ход игры:
В игре принимают участие 7 детей. Каждый из них получает «имя» одного из дней недели.Взрослый предлагает детям встать друг за другом так, как идут дни недели, затем задает такие, например, вопросы: «Вторник, скажи, кто идет за тобой? А кто перед тобой? Среда, кто приходит раньше тебя? А кто позже тебя?»
Аналогичным образом проводится игра в части сути, игра во времена года, в месяцы.

«Что за чем?»

Цель: Закреплять временные понятия в активном словаре ребенка. Развивать мышление.
Материал: Мяч.
Ход игры:
Что за чем у нас идет каждый год и круглый год?
Играющие встают в круг. Ведущий бросает мяч по очереди играющим и задает вопросы.
Например: «Зима. А что за нею?».
Игрок отвечает: «Весна», и бросает мяч ведущему.
Варианты вопросов: «Зима. А что за нею?» - «Весна.
«А что за нею?»
«Сколько месяцев в году?»
«Назовите летние месяцы».
«Назовите первый месяц весны».
«Назовите последний месяц зимы».
«С какого месяца начинается осень?»
«Каким месяцем заканчивается осень?»

«Бывает — не бывает»

Цель: Расширять и закреплять активный словарь детей. Развивать логическое мышление.
Материал: Мяч.
Ход игры:
Что же будет, что же нет? Поскорее дай ответ!
Играющие встают в круг. Ведущий называет времена года.
Например: «Лето».
А затем, бросая мяч кому-нибудь, называет явление природы.
Например: «Ледоход».
Ребенок, поймавший мяч, должен сказать, бывает такое или не бывает. Игра идет по кругу. Кто ошибся, выходит из игры.
Варианты явлений природы и сезонных изменений: иней, ледоход, капель, листопад, метель, заморозки, дождь, снег, град, гроза и т. д.
Усложнение. Ребёнок даёт полные ответы, объясняя возможность или невозможность того или иного явления природы в данное время года.

«Найди картинку»

Цель: Развивать анализ и синтез.
Материал: Картинки с изображением различных видов транспорта.
Ход игры:

Группа «Я — воспитатель»: https://vk.com/yavosp

Дополнительные материалы для воспитателей по подписке: https://vk.com/donut/yavosp

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.

«Говори наоборот»

Цель: Развивать мышление, активизировать словарный запас. Закреплять в представлении и словаре ребенка противоположных признаков предметов или слов-антонимов.
Материал: Мяч.
Ход игры:
Ведущий кидает мяч ребенку, называет слово, а ребенок бросает мяч обратно и называет слово с противоположным значением:
веселый – грустный,
быстрый – медленный,
красивый – безобразный,
пустой – полный,
худой – толстый,
умный – глупый,
трудолюбивый – ленивый,
тяжелый – легкий,
трусливый – храбрый,
твердый – мягкий,
светлый – темный,
длинный – короткий,
высокий – низкий,
острый – тупой,
горячий – холодный,
больной – здоровый,
широкий – узкий,
глубокий – мелкий,
сильный – слабый,
жидкий – густой,
добрый – злой,
вежливый - грубый,
аккуратный – неряшливый,
чистый – грязный,
ясный – пасмурный,
хороший – плохой.

«Скажи наоборот»

Цель: Расширить словарь антонимов у детей.
Материал: Мяч.
Ход игры:
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)
Потолок...пол
Жара…холод
Зло…добро
Правда…ложь
Быстро…медленно
Говорить…молчать
Покупать…продавать
Поднимать…опускать
Бросать…поднимать (поймать)
Прятать…искать
Зажигать…тушить
Одеть…раздеть
Потерять…найти
Положить…убрать
Дать…взять
Налить…вылить
Хорошо…плохо
Тяжело…легко
Высоко…низко
Далеко....близко
Можно…нельзя
Трудно…легко
Начало...конец.

«Похожие слова»

Цель: Расширить словарь синонимов, развивать умения определять схожие по смыслу слова.
Ход игры:
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.
Приятель — 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;

Группа «Я — воспитатель»: https://vk.com/yavosp

Дополнительные материалы для воспитателей по подписке: https://vk.com/donut/yavosp

Смешной — большой — огромный.

«Скажи похоже»

Цель: Учить детей подбирать синонимы с дополнительными смысловыми оттенками к глаголам и прилагательным.

Ход игры:

1. Воспитатель передает платок ребенку, называя глагол, ребенок отдает платок обратно, называя синоним к глаголу.

Думать - .... (размышлять),
открыть - ..... (отворить),
отыскать - ... (найти),
зябнуть - ... (мерзнуть),
поразить - ... (удивить),
шалить - ... (баловаться),
забавлять - .... (развлекать),
прощать - ...(извинять),
звать - ... (приглашать),
реветь - ... (плакать),
мчаться - ... (нестись),
вертеться - ... (крутиться),
опасаться - ... (бояться),
бросать - .... (кидать).

Источник