**Картотека игр**

**по развитию речи для детей**

**дошкольного возраста**

**Игры для развития фонетико-фонематической стороны речи**

**«Поиграем в сказку» К. №1**

Взрослый предлагает ребёнку вспомнить сказку «Три медведя». Затем, меняя высоту голоса, просит отгадать, кто говорит: Михайло Иванович (низкий голос), Настасья Филипповна (голос средней высоты) или Мишутка (высокий голос). Одна и та же реплика произносится поочередно различным по высоте голосом, в трёх вариантах:

 - Кто сидел на моем стуле?

 - Кто ел из моей чашки?

 - Кто спал в моей постели?

- Кто же был в нашем доме? И т.п.

**«Испорченный телефон» К. №2**

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

**Ход игры:**

Дети выбирают ведущего при помощи считалочки. Все садятся на стулья, поставленные в ряд. Ведущий тихо (на ухо) говорит какое-либо слово рядом сидящему, тот передает его следующему и т.д. Слово должно дойти до последнего ребёнка. Ведущий спрашивает у последнего: «Какое ты услышал слово?» Если тот скажет слово, предложенное ведущим, значит, телефон исправен. Если же слово не то, водящий спрашивает всех по очереди (начиная с последнего) какое они услышали слово. Так узнают, кто напутал, «испортил телефон». Провинившийся занимает место последнего в ряду.

**«Светофор» К. №3**

Взрослый дает ребёнку два кружка – красный и зелёный и предлагает игру: если ребёнок услышит правильное название того, чтобы изображено на картинке, он должен поднять зелёный кружок, если неправильное – красный. Затем показывает картинку и громко, медленно, чётко произносит звукосочетания:

Баман  Паман   Банан  Банам  Витамин  Митанин  Фитамин  ваван  даван

Баван  ванан   витанин  митавин  фитавин        альбом  айбом  аньбом

Авьбом  клетка  кьетка  клетта        альпом  альмом  альном  аблем  кьекта

Кветка  тлекта.

**Игры для развития лексической стороны речи**

**(формирования словаря)**

**«Переезжаем на новую квартиру» К. №4**

**Цель**: научить детей различать предметы, сходные по назначению и похожие внешне, помочь запомнить их названия; активизировать в речи детей соответствующий словарь.

**Ход игры:**

Играют 6 детей. Воспитатель вручает каждому ребёнку 2-3 пары картинок, например: чашка-стакан, платок-косынка, ранец-портфель. Рассказывает: «Дети, мы получили новую квартиру. Надо собрать все вещи и упаковать их для переезда. Сначала я буду упаковывать посуду. Вы мне будете помогать. Передавайте мне только ту вещь, которую я назову. Будьте внимательны – многие вещи внешне похожи. Не спутайте, например кружку с чашкой, чайник с кофейником. Собранную посуду я сложу в синюю коробку».

 Воспитатель называет по одному предмету из каждой пары, например кофейник. Если ребёнок ошибается (предъявляет чайник), картинка остается

у него.  К концу игры у детей не должно остаться ни одной картинки. Проигравшим считается тот, у кого остались картинки. Затем для активизации в речи детей соответствующего словаря воспитатель предлагает одному ребёнку вынимать из коробки собранные картинки и говорить, что он достал, а остальным – называть предмет, объединенный в пару с предъявляемым.

**«Вершки-корешки» К. №5**

**Цель:** Упражнять детей в классификации овощей (по принципу: что у них съедобно – корень или плоды на стебле).

**Ход игры:**

Воспитатель уточняет с детьми, что они будут называть вершками, а что – корешками: «Съедобный корень овоща будем называть корешками, а съедобный плод на стебле – вершками».

  Воспитатель называет какой-нибудь овощ, а дети быстро отвечают, что в нем съедобно: вершки или корешки. Тот, кто ошибается, платит фант, который в конце игры выкупается.

 Воспитатель может предложить иной вариант; он говорит: «Вершки – а дети вспоминают овощи, у которых съедобны вершки».

возвращается на место, а если ребенок,  верно, назвал картинку и отнёс её к нужному понятию, он забирает её себе. Игра заканчивается после того, как

**Игры для развития грамматического строя речи.**

**«Размытое письмо» К. №6**

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

**Ход игры:**

 - Медвежонок получил письмо от брата. Но дождём размыло некоторые слова. Надо ему помочь прочитать письмо. Вот это письмо: «Здравствуй, Мишутка. Я пишу тебе из зоопарка. Как-то раз я не послушался маму и забрался так далеко, что … я долго блуждал по лесу и выйдя на поляну, я попал …  Я попал в яму, потому что …  Там было так глубоко, что… Пришли охотники и …  Теперь я живу в…  У нас есть площадка для …  На площадке для молодняка есть много … Мы играем с …  За ними ухаживают…  Они нас любят, потому что… Скоро к нам приедет дрессировщик из…  Надеюсь попасть в …  Как здорово уметь… Жди следующего письма из …  До свидания. Топтыгин».

 Читая письмо, воспитатель интонацией побуждает детей дополнять предложения.

**«Живые слова» К. №7**

**Цель:** Упражнять в составлении предложений по структурной схеме.

**Ход игры:**

Каждый ребёнок изображает слово. Воспитатель: - Пусть Слава изображает слово «медвежонок»; Аня – слово «любит». Какое третье слово выберем? (Мёд) Прочитали предложение: «Медвежонок любит мёд». Поменяем местами второе и третье слово. Что получилось? (Медвежонок мёд любит). Пусть теперь первое слово станет последним. Что получится? (Мёд любит медвежонок). Заменим слово «мёд» другим. Катя будет теперь словом «кувыркаться». Прочитайте предложение (Кувыркаться любит медвежонок). А теперь? (Медвежонок любит кувыркаться).

 Составьте свои предложения со словом «медвежонок». (Медвежонок косолапый, Медвежонок любит малину, Медвежонок спит...)

**«Дополни предложение» К. №8**

**Цель:** Развивать у детей 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.

**Игры для развития связной речи.**

**«Кто больше заметит небылиц?» К. №9**

**Цель:** Учить детей замечать небылицы, нелогические ситуации, объяснять их; развивать умение отличать реальное от выдуманного.

**Ход игры:**

Дети, садятся так, чтобы на столе можно было откладывать фишки, Воспитатель объясняет правила игры:

 - Сейчас я прочту вам отрывок из стихотворения Корнея Чуковского «Путаница» В нем будет много небылиц. Постарайтесь их заметить и запомнить. Кто заметит небылицу, положит фишку, заметит ещё одну небылицу, положит вторую фишку рядом и т.д. Кто заметит больше небылиц, тот и выигрывает. Фишку можно положить только тогда, когда ты сам заметил небылицу.

 Сначала читается небольшая часть этого стихотворения, медленно, выразительно, акцентируются места с небылицами.

  После чтения воспитатель спрашивает детей, почему стихотворение называется «Путаница». Затем того, кто отложил меньше фишек, просит назвать замеченные небылицы.  Дети, у  которых больше фишек называют те небылицы, которые  не заметил первый отвечающий. Повторять сказанное нельзя. Если ребенок положил больше фишек, чем небылиц в стихотворении, воспитатель говорит ему, что он не выполнил правила игры, и предлагает быть более внимательным в другой раз.

 Затем читается следующая часть стихотворения. Надо следить за тем, чтобы дети не утомлялись, т.к. игра требует большого умственного напряжения. Заметив по поведению детей, что они устали, воспитатель должен прекратить игру. В конце игры следует похвалить тех, кто заметил больше небылиц и правильно их объяснил.

**«Где начало рассказа?» К. №10**

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

**Ход игры:**

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

**«Найди картинке место» К. №11**

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

**Ход игры:**

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

**«Исправь ошибку» К. №12**

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

**Ход игры:**

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

**«Какая картинка не нужна?» К. №13**

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

**Ход игры:**

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

**Игры для развития фонетико-фонематической стороны речи.**

**«Повтори» К. №14**

  Ребёнку предлагается повторить похожие слова вначале по 2, затем по 3 в названном порядке:

Мак-бак-так

Ток-тук-так

Бык-бак-бок

Дам-дом-дым

Ком-дом-гном

моток-каток-поток

батон-бутон-бетон

будка-дудка-утка

натка-ватка-ветка

клетка-плетка пленка

При восприятии слов необязательно знание понятий. Особенность этого и последующих подборов слов в том, что они доступны по звуковому составу, не содержат труднопроизносимых звуков.

**«Похоже - не похоже» К. №15**

  Из каждых четырех названных взрослым слов ребёнок должен выбрать слово, которое по звуковому составу не похоже на остальные три:

Мак-бак-так-банан

Сом-ком-индюк-дом

Лимон-вагон-кот-бутон

Мак-бак-веник-рак

Совок-гном-венок-каток

Пятка-ватка-лимон-кадка

Ветка-диван-клетка-сетка       Каток-дом-моток-поток

**«Поймай звук» К. №16**

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

Взрослый называет и многократно повторяет гласный звук, который ребенок должен выделить среди других звуков (хлопнуть в ладоши, когда услышит). Затем взрослый медленно, четко, с паузами произносит звуковой ряд, например:

А – У – М – А – У – М – И – С – Ы – О – Э – Р – Ш – Ф – Л – В – З – Ж – Х – Ы –

**Игры для развития лексической стороны речи**

**(обогащение словарного запаса)**

**«Собери пять» К. №17**

**Цель:** научить относить единичные предметы к определенным тематическим группам.

**Ход игры**:

Для игры надо заготовить набор предметных картинок, состоящий из нескольких тематических групп (одежда, посуда, игрушки, мебель и т.д.) Играет несколько человек, по количеству тематических групп. Картинки лежат на столе изображениями вниз. Каждый берёт по одной картинке, называет её  и родовое понятие, к какому относится данная картинка. Таким образом, устанавливается, какую группу будет собирать каждый участник. Если выбраны одинаковые группы, открывают ещё по одной картинке. Затем ведущий показывает играющим по одной картинке, а они должны просить себе ту или иную картинку: «Мне нужна кукла, потому что я собираю игрушки». Выигрывают тот, кто первый собрал свою группу картинок (количество картинок в каждой группе должно быть одинаковым, например, по шесть картинок).

**«Кто как голос подаёт» К. №18**

**Цель:** расширение глагольного словаря по данной теме.

**Ход игры:**

Ведущий читает детям стихотворение Г Сапгира.

Ветер весеннюю песню донёс

Песню пролаял охотничий пёс,

Волк эту песню провыл на опушке,

Дружно проквакали песню лягушки.

Бык эту песню, как мог, промычал.

Рысь промурлыкала,

Сом промычал.

Филин прогукал,

Уж прошипел,

А соловей эту песню пропел.

 Ведущий спрашивает, кто как голос подавал, одновременно показывая  предметные картинки с изображениями животных. За каждый правильный ответ дают картинку, выигрывает тот, кто соберёт больше картинок.

**«Наоборот» К. №19**

**Цель:** Развивать у детей сообразительность, быстроту мышления.

**Ход игры:**

Дети и воспитатель садятся на стулья в кружок. Воспитатель произносит слово и бросает кому-нибудь из детей мяч, ребенок должен поймать мяч, сказать слово противоположное по смыслу, и снова бросить мяч Воспитателю. Воспитатель говорит: «Вперёд». Ребенок отвечает «Назад», (направо - налево, вверх-вниз, под - над, далеко - близко, высоко - низко,  внутри - снаружи, дальше - ближе). Можно произносить не только наречия, но и прилагательные, глаголы: далекий - близкий, верхний - нижний, правый - левый, завязать - развязать, намочить - высушить и др. Если тот, кому бросили мяч, затрудняется ответить, дети по предложению воспитателя  хором произносят нужное слово.

**«Скажи по-другому» К. №20**

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

**Ход игры:**

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

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

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

 «Мокрый» - «сырой, влажный» и т.д.

**«Подбери слово» К. №21**

 Цель: Развивать у детей сообразительность, умение подбирать нужные по смыслу слова.

**Ход игры:**

 Воспитатель, обращаясь к детям, предлагает им вопросы, например: «Вспомните, что можно шить?» Ответы детей: «Платье, пальто, сарафан, рубашку, сапоги, шубу и т.д. «Штопать – носки, чулки, варежки, шарф».  «Завязывать – шнурки, веревочку, шарф, завязки». «Надвигать – шапку, платок, шляпу, панаму, бескозырку, фуражку, будёновку». «Надеть пальто, платье, чулки, шубу, плащ, юбку, сарафан, колготки» и т.д.

**«Найди лишнюю картинку» К. №22**

 Подбирается серия рисунков, среди которых трое рисунка можно объединить в группу по общему признаку, а четвертый – лишний.

Предложите ребёнку первые четыре рисунка и попросите лишний убрать. Спросите: «Почему ты так думаешь? Чем похожи те рисунки, которые ты оставил?»

**«Назови три предмета» К. №23**

**Цель:** Упражнять детей в классификации предметов.

**Ход игры**:

Дети,  говорит воспитатель, мы уже играли  в разные игры, где требовалось быстро подобрать нужное слово. Сейчас мы поиграем в похожую игру, но только будем подбирать не одно слово, а сразу три. Я назову одно слово, например, мебель, а тот, кому я брошу мяч, назовёт три слова, которые можно назвать одним словом мебель. Какие предметы можно назвать, одним словом мебель?

   - Стол, стул, кровать.

-«Цветы»- произносит педагог и после небольшой паузы бросает мяч ребенку. Тот отвечает: «Ромашка, роза, василёк».

**Игры для развития грамматического строя речи.**

**«Напишем кукле письмо» К. №24.**

**Цель:** научить определять количество  слов в предложении, опираясь на вспомогательные средства.

**Ход игры:**

Для игры надо заготовить длинные полоски, обозначающие предложения, и короткие полоски для выкладывания слов. Ведущий произносит предложение, дети выкладывают длинную полоску – «пишут кукле письмо». Второй раз слушают это же предложение и подкладывают под длинной полоской столько коротких полосок, сколько слов в предложении. Затем так же анализируется второе и третье предложения.

 После «записи» можно попросить кого-нибудь «прочитать» первое предложение, второе и так далее, чтобы развивать непроизвольную память.

**«Доскажи словечко» К. №25**

**Цель:** закрепление употребления в речи существительных в родительном падеже множественного числа.

**Ход игры:**

Детям читают вслух знакомые стихотворные строчки, не договаривая последнего слова. (Это слово стоит в родительном падеже множественного числа). Дети добавляют недостающее слово и получают за каждый правильный ответ фишку. Выигрывает тот, кто получит больше фишек.

 \*\*\*                                                             \*\*\*

Даю вам честное слово:                           Он сказал: «Ты злодей,

Вчера в половине шестого.                      Пожираешь людей,

Я видел двух свинок.                                Так, за это мой меч –

Без шляп и … (ботинок)                          Твою голову с … (плеч)

  \*\*\*                                                               \*\*\*

Постой, не тебе ли                                    Муравей, муравей

На прошлой неделе.                                  Не жалеет … (лаптей)

Я выслал две пары

Отличных … (калош)

  \*\*\*                                                                  \*\*\*

Робин Бобин Барабек.                              Где убийца, где злодей?

Скушал сорок … (человек)                      Не боюсь его … (когтей)

**«Кого я вижу, что я вижу» К. №26**

**Цель:** различение в речи форм винительного падежа одушевленных и неодушевленных существительных, развитие кратковременной слуховой памяти.

**Ход игры:**

В эту игру лучше играть на прогулке, чтобы перед глазами было больше объектов для наблюдения. Играть может несколько человек. Перед началом игры договариваются, что будут называть предметы, находящиеся вокруг. Первый играющий произносит: «Я вижу… воробья» и бросает мяч любому игроку. Тот должен продолжить: «Я вижу воробья, голубя» - и бросает мяч следующему.   Если кто-то не может продолжить перечисление объектов, которых можно наблюдать в данной ситуации, он выходит из игры. Начинается следующий тур, составляется новое предложение, и так далее.

**«Объясните, почему…» К. №27**

**Цель:** научить правильно, строить предложения с причинно-следственной связью, развитие логического мышления.

**Ход игры:**

Ведущий объясняет, что дети должны будут закончить предложения, которые начнет говорить ведущий, используя слово «потому что». Можно подобрать несколько вариантов к одному началу предложения, главное, чтобы они все правильно отражали причину события, изложенного в первой части. За каждое правильно выполненное продолжение игроки получают фишку. Выигрывает тот, кто соберёт больше фишек.

 Незаконченные предложения для игры:

Вова заболел…   (простыл)                       Мама взяла зонт… (идёт дождь)

Дети легли спать… (поздно)                     Очень хочется пить… (жарко)

Лед на реке растаял… (тепло)                   Деревья сильно закачались… (дует ветер)

Стало очень холодно… (пошёл снег)