Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

центр развития ребёнка – детский сад №2 «Ромашка»

Данковского муниципального района Липецкой области

**Картотека словесных игр**

**по речевому развитию**

 **в подготовительной группе**

Наблюдая явления природы и общественной жизни, участвуя в жизни

семьи и детского сада, играя и приучаясь к организованным занятиям, дети

старшего дошкольного возраста (6—7 лет) приобретают в меру своих

возможностей сравнительно широкий круг знаний, которые должны

составить основу последующего умственного развития и помочь им при

обучении в школе.

Детям 6—7 лет свойственны большая любознательность,

наблюдательность, пытливость, интерес ко всему новому, необычному.

Самому отгадать загадку, высказать суждение, придумать рассказ или его

конец, начало, обобщить предметы по определенным признакам — вот

далеко не полный перечень интересных умственных задач, решаемых детьми

этого возраста.

Решать головоломки, соблюдать определенные правила игры детям

этого возраста увлекательнее, чем играть и выигрывать без выдумки и без

усилия. Главным в умственной деятельности становится стремление узнать

новое. Большее, чем раньше, место приобретают мотивы соревнования. У

детей старшего дошкольного возраста появляются новые мотивы умственной деятельности, интенсивно

развивается словесно-логическое мышление. Что же представляет собой словесно-логическое мышление детей 6—7лет? Обобщение чувственного опыта, расширение кругозора в связи с

образующимися представлениями создают возможность думать не только о непосредственно воспринимаемых предметах, но и об отсутствующих. В возрасте 6—7 лет ребенок при рассматривании картин, слушании рассказов, сказок, в различных видах деятельности может выделить, абстрагировать

более или менее существенные признаки объектов, синтезировать их, обобщать, относить предметы

к определенным категориям, классифицировать.

При проведении словесных игр со старшими детьми меняется и роль воспитателя: он больше советует, помогает, поощряет находчивых, больше уделяет внимания индивидуальной работе с детьми застенчивыми, медлительными, менее сообразительными. Детям представляется большая самостоятельность не только в выборе самой игры, но и в творческом решении ее задач.

   **КАКОЙ? КАКАЯ? КАКОЕ?**

  Цель: закрепить умение соотносить предмет и его признак. Закрепить согласование прил. с сущ. в роде, числе.

 Материал: картинки с изображением дерева, гриба, пня, солнца, девочки, корзинки, картинки – символы качества предметов.

 Ход игры: в центре -картинки с изображением предметов, отдельно – символы качеств. Детям предлагается найти предметы, к которым можно задать вопрос «какой?» и ответить на вопрос, подбирая символы качеств. (Пень –какой? Пень низкий, твердый, круглый и т.д.). Аналогична работа с предметами женского и среднего рода.

**ПОХОЖИЕ СЛОВА**

Цель: расширение словаря синонимов, развитие

умения определять схожие по смыслу слова.

Называем ребѐнку ряд слов, и просим определить, какие

два из них похожи по смыслу и почему. Объясняем

ребѐнку, 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;

Смешной - большой - огромный.

**ПОДБЕРИ ПРИЗНАК**

 Цель: учить согласовывать прилагательные с существительными.

 Ход игры: воспитатель называет слово и задаёт вопросы (какой? какая? какие? какое?), ребёнок отвечает.

Куртка (какая?) – красная, теплая, зимняя…

         Сапоги (какие?) – коричневые,      удобные, теплые…

         Шарф (какой?) – пушистый, вязанный…

         Перчатки (какие?) – кожаные, белые...

         Шляпа (какая?) – черная, большая…

         Туфли (какие?) – осенние, красивые…

         Платье (какое?) -  новое, нарядное, зеленое…

         Рубашка (какая?) -  белая, праздничная….

         Шуба (какая?) -  меховая, теплая…

**ДВА БРАТА**

Цель: развитие словообразования при помощи

суффиксов -ИЩ-, -ИК-.

Для этой игры нам понадобятся картинки двух разных

человечков.

Предлагаем ребѐнку послушать историю о двух

братьях.

Жили-были два брата. Одного звали Ик, он был

низкого роста и худенький. А другого звали Ищ, он

был толстый и высокий. У каждого из братьев было

своѐ жилище. У Ика был маленький домик, а у Ища - большой домище. У

Ика был носик, а у Ища - носище. У Ика были пальчики, а у Ища - пальчища.

Предлагаем ребѐнку подумать, что могло бы быть у каждого из братьев в их

облике, доме. Если ребѐнок затрудняется, можно продолжить дальше,

называя предмет только одного из братьев.

Глазик - глазище; ротик - ротище; зубик - зубище; котик - котище; кустик -

кустище; шарфик - шарфище; ножик - ножище; коврик - коврище; слоник - слонище

**НАЗОВИ ЛАСКОВО**

Цель: учить детей образовывать слова при помощи уменьшительное- ласкательных суффиксов.

Оборудование: мяч

Ход игры: воспитатель произносит фразу и бросает мяч ребенку. Предложите ребенку вернуть вам мяч и изменить фразу так, чтобы слова в ней звучали ласково.

Шуба теплая - шубка тепленькая

Лиса хитрая - лисичка хитренькая

Заяц белый - зайчик беленький

Сапоги чистые - сапожки чистенькие

Ветка короткая - веточка коротенькая

Шишка длинная - шишечка длинненькая

Ворона черная - вороненок черненький

Снег белый - снежок беленький.

 **ПОСЧИТАЙ**

 Цель: упражнять в согласовании существительных с числительными 1-2-5.

Ход игры: воспитатель называет один предмет, дети отвечают, как будет звучать 1-2-5 предметов.

Один мяч, два мяча, пять мячей.

Одна кукла, две куклы, пять кукол.

Одно облако, два облака, пять облаков.

**ГДЕ НАЧАЛО РАССКАЗА?**

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.

  **ЗАКОНЧИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ**

Цель: формировать умение подбирать родственные слова, образованные от слова гриб, в соответствии со смыслом стихотворения.

Материал: текст стихотворения.

Как-то раннею порой вдруг полился дождь…грибной.

И из дома в тот же миг в лес отправился … грибник.

Чтобы принести улов, взял корзину для… грибов.

Долго шёл он в глушь лесную - поляну там искал… грибную.

Вдруг под ёлочкой на кочке видит маленький… грибочек.

И обрадовался вмиг наш удачливый… грибник.

Как ему не веселиться, если здесь в земле… грибница!

Стал заглядывать под ёлки, под берёзы и дубы,

Собирать в свою корзину все съедобные…грибы.

А когда собрал их много, то отправился домой,

И мечтал он всю дорогу, как он сварит суп… грибной.

Много он собрал грибов, и грибочков, и грибков,

А тому, кто долго ищет, попадётся и… гриб

 **БЛИЗКИЕ СЛОВА**

Цель: формировать умение подбирать синонимы к словам. Развивать точность выражения мыслей при составлении предложений.

Материал: Фишки.

Осенью дни пасмурные,…                                    серые, унылые…

Осенью часто погода бывает холодной,…        ветреной, дождливой…

Осенью настроение грустное,…                           печальное, тоскливое…

Осенью дожди частые,…                                        холодные, проливные…

Небо покрывают серые тучи,…                             тёмные, дождевые…

В начале осени бывают ясные дни,…                  безоблачные, светлые…

Поздней осенью на улице холодно,…                 пасмурно, ветрено…

 **ЧЕЙ? ЧЬЯ? ЧЬЁ?**

Цель: формировать умение образовывать притяжательные прилагательные.

 Ход игры: воспитатель называет слово и задаёт вопрос (чей? чья? чьё?), ребёнок отвечает.

Шарф (чей?) — мамин,
Шляпка (чья?) — бабушкина,
Поднос (чей?)  - дедушкин,

 Книга (чья?) – бабушкина,
Тапочек (чей?) – дедушкин.

 **ОБЪЯСНИТЕ, ПОЧЕМУ…**

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

Ход игры: воспитатель 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)

 **КЕМ ТЫ БУДЕШЬ?**

Цель: закрепить употребление глаголов в будущем времени (буду летать, лечить, водить ...).

Ход игры: в начале занятия воспитатель читает отрывок из произведения В.Маяковского Кем быть.

После этого предлагает детям помечтать, кем они хотят быть, кем работать.

- Я буду летчиком, летать на самолетах.

- Я буду врачом, лечить детей.

- Я буду учить детей, учительницей работать.

Воспитатель следит за правильным построением предложений.

  **ОБРАЗУЙ СЛОВА**

Цель: расширять и активизировать словарный запас. Упражнять в образовании действительных причастий настоящего времени.

Материал: предметные картинки перелетных птиц, мяч.

Поет                                    Поющая

Щебечет                            Щебечущая

Улетает                              Улетающая

Кормит                               Кормящая

Плывет                               Плывущая

Кричит                               Кричащая

Голодает                           Голодающая

**СКАЖИ ОДНИМ СЛОВОМ**

Цель: упражнять в образовании сложных прилагательных.

Материал: мяч.

У сороки белые бока, поэтому ее называют … (белобокая).

У синицы желтая грудь,  поэтому ее называют … (желтогрудая).

У снегиря красная грудь, поэтому его называют … (…).

У дятла красная голова, поэтому его называют … (…).

У вороны черные крылья, поэтому ее называют … (…).

У дятла острый клюв, поэтому его называют … (…)

**КОМУ ЧТО НУЖНО**

Цель: упражнять в образовании сложных прилагательных.

Материал: мяч.

У сороки белые бока, поэтому ее называют … (белобокая).

У синицы желтая грудь,  поэтому ее называют … (желтогрудая).

У снегиря красная грудь, поэтому его называют … (…).

У дятла красная голова, поэтому его называют … (…).

У вороны черные крылья, поэтому ее называют … (…).

У дятла острый клюв, поэтому его называют … (…).

 **ОТГАДАЙ-КА**

Цель игры. Учить детей описывать предмет, не глядя на него, выделять в

нем существенные признаки; по описанию узнавать предмет.

Ход игры. Воспитатель напоминает детям, как они на занятии рассказывали

о знакомых предметах, загадывали и отгадывали о них загадки, и предлагает:

«Давайте поиграем. Пусть предметы нашей комнаты расскажут о себе, а мы

по описанию отгадаем, какой предмет говорит. Выберите себе каждый какой-

либо предмет и говорите за него. Только надо соблюдать правила игры: когда

будете рассказывать о предмете, не смотрите на него, чтобы мы сразу не

отгадали, и говорите только о тех предметах, которые находятся в комнате».

После небольшой паузы (дети должны выбрать предмет для описания,

приготовиться к ответу) воспитатель кладет камешек на колени любому

играющему (вместо камешка можно использовать ленточку, игрушку и т. д.).

Ребенок встает и дает описание предмета, а затем передает камешек тому,

кто будет отгадывать. Отгадав, ребенок описывает свой предмет и передает

камешек следующему играющему, чтобы тот отгадал.

Игра продолжается до тех пор, пока каждый не придумает свою загадку.

Если игра проходит во время занятия и, значит, в ней принимают участие все

дети группы, длительность ее будет 20—25 минут.

В процессе игры воспитатель следит за тем, чтобы дети при описании

предметов называли их существенные признаки, которые помогли бы узнать

предмет. Он может задать вопрос загадывающему: «Где этот предмет

находится?» или: «Для чего нужен этот предмет?» Но спешить с наводящими

вопросами не следует. Надо дать возможность ребенку самому припомнить

предмет, его основные признаки и рассказать о них.

Дети дают такие описания предметов: «Деревянный, полированный, впереди

стекло, может интересно рассказывать» (телевизор), «Железная, из прутиков,

стоит па подоконнике, оттуда слышно пение птички (клетка), «Блестящий, с

носиком, в нем кипяченая вода» (чайник).

 **РАДИО**

Цель игры. Воспитывать умение быть наблюдательным, активизировать

Ход игры. Воспитатель, обращаясь к детям, говорит: «Сегодня мы будем

играть в новую игру, называется она «Радио». Знаете ли вы, как называют

человека, который говорит по радио? Правильно, его называют диктором.

Сегодня по радио диктор будет разыскивать детей нашей группы. Он

будет описывать кого-нибудь из нас, а мы по его рассказу узнаем, кто же из

нас потерялся. Сначала я буду диктором, слушайте. Внимание! Внимание!

Потерялась девочка. На ней красный свитер, клетчатый фартук, в косичках

белые ленты. Она хорошо поет песни, дружит с Верой. Кто знает эту

девочку? Так воспитатель начинает игру, показывая детям пример описания.

Дети называют девочку из своей группы. «А теперь диктором будет кто-

нибудь из вас», — говорит воспитатель. Нового диктора выбирают при

считалки.

Воспитатель следит, чтобы дети называли наиболее характерные черты

своих товарищей, как они одеты, чем любят заниматься, как относятся к

Если диктор дал такое описание, что дети не смогли узнать товарища,

все хором отвечают: «Нет такой девочки (мальчика) у нас!». И тогда диктор

 платит фант, который в конце игры выкупается.