«Дидактические игры

в развитии речи детей с ОВЗ»



Овладение речью – это многосторонний процесс и развитие речи ребенка, является одной из главных педагогических задач в дошкольном воспитании. Речь помогает познавать окружающий мир, помогает понять друг друга, ощутить себя полноценным человеком в обществе и всесторонне-развитой, гармоничной личностью.

Речевое развитие ребенка уникально, и любое его нарушение отрицательно сказывается на формировании личности, снижает познавательную активность, мешает общению со сверстниками и взрослыми.

Специалисты отмечают рост числа дошкольников, имеющих нарушения речевого и общего развития. Дети с общим недоразвитием речи имеют речевую патологию, при которой нарушается формирование всех компонентов речевой системы:

- Звукопроизношение (фонетический компонент)

- Фонематический слух, то есть умение слышать и различать звуки речи (фонематический компонент).

- Словарь (лексический компонент)

- Грамматический строй речи (грамматический компонент)

Ограниченность словарного запаса, трудности в овладении грамматическим строем речи затрудняют процесс развития связной речи. У таких детей недостаточно устойчивое внимание, ограниченные возможности ее распределения. У детей понижена вербальная память, страдает продуктивность запоминания. Они забывают инструкции, элементы и последовательность заданий.

**Интеграция**(лат. – объединение частей в целое) – это двусторонний процесс, который предусматривает совместные усилия как со стороны ребенка, так и со стороны среды,в которую он входит, что является характерным для эволюционного пути развития интеграции в отличие от революционного.

Л.С. Выготский считал, что задачами воспитания ребенка с нарушением развития являются его интеграция в жизнь и осуществление компенсаци его недостатка каким-либо другим путем. Компенсацию он понимал не в биологическом, а в социальном аспекте. Так дети с нарушениями речи посещают группу комбинированной направленности. Для коррекционной работы с детьми с тяжелыми нарушениями речи, осваивающими основную общеобразовательную программу совместно с другими детьми в группах комбинированной направленности, созданы условия в соответствии с перечнем и планом реализации индивидуально ориентированных коррекционных мероприятий. В планирование работы в каждой образовательных областей включаются коррекционные мероприятия.

**Инклюзия –**это процесс создания надлежащей среды для всех детей. Этотакже подразумевает организацию возможностей для активного участия всех детей – типично развивающихся и детей с ограниченными возможностями - в занятиях, которые имеют место в их общей группе детского сада.

В работе с такими детьми нужно учитывать восемь основных принципов инклюзивного образования:

1. Ценность человека не зависит от его способностей и достижений.

2. Каждый человек способен чувствовать и думать.

3. Каждый человек имеет право на общение и на то, чтобы быть услышанным.

4. Все люди нуждаются друг в друге.

5. Подлинное образование может осуществляться только в контексте реальных взаимоотношений.

6. Все люди нуждаются в поддержке и дружбе ровесников.

7. Для всех обучающихся достижение прогресса скорее может быть в том, что они могут делать, чем в том, что не могут.

8. Разнообразие усиливает все стороны жизни человека.

Создавая развивающую речевую среду, мы активно используем дидактические игры и пособия, способствующие не только расширению и закреплению речевых навыков, но и стимулирующие творческое развитие детей, создающие условия для повышения компетентностного потенциала воспитанников.

Дидактические игры дают ребенку возможность реализовать свои творческие способности, развивают коммуникативные умения, побуждают детей свободно высказываться, делиться впечатлениями, стимулируют познавательный интерес и активность.

Включение детей с ОНР в разные виды дидактических игр позволяет повысить эффективность в работе и стабильность полученных результатов.

Дидактические игры и пособия способствуют развитию всех сторон человеческой личности. В дидактической игре отчетливо выделяется структура, т. е. основные элементы, характеризующие игру, как форму обучения и игровую деятельность одновременно.

1. Дидактическая задача определяется целью обучающего и воспитательного воздействия

2. Игровая задача осуществляется детьми в процессе самой игры.

Эти обе задачи – дидактическая и игровая – отражают взаимосвязь обучения и игры.

Дидактическая задача реализуется на протяжении всей игры через решения игровых задач, а итог мы всегда видим в финале.

Игровые действия составляют основу дидактической игры – без них невозможна сама игра. Чем разнообразнее и содержательнее игровые действия, тем интереснее для детей сама игра и тем успешнее решаются познавательные и игровые задачи.

Правила игры являются также одним из составных элементов дидактической игры. В дидактической игре правила являются заданными. Используя правила, воспитатель управляет игрой, процессами познавательной деятельности, поведением детей.

В зависимости от материала дидактические игры можно разделить на 3 вида:

1. игры с предметами (игрушки, природный материал и т. д.);

2. настольно – печатные;

3. словесные игры.

Игры с предметами наиболее доступные детям, так как они основаны на непосредственном восприятии.

Настольно – печатные игры, так же как и игры с предметами, основаны на принципе наглядности, но в этих играх детям даётся не сам предмет. А его изображение.

Наиболее сложны словесные игры: они не связаны с непосредственностью восприятия предмета, в них дети должны оперировать представлениями. Эти игры имеют большое значение для развития речи, мышления ребёнка. Словесные игры проводятся преимущественно в старшем дошкольном возрасте и важны для подготовки детей к школе.

Дидактическая игра представляет собой сочетание наглядности, слова воспитателя и действия самих детей с игрушками, игровыми пособиями, предметами, картинками и т. д.

Руководство дидактической игрой требует большого педагогического мастерства и такта. Дидактические игры воспитатель использует на протяжении всего дня.

**Таким образом**, разработка новых технологий интегрированного подхода к содержанию дидактических игр весьма актуальна.

Дети старшего дошкольного возраста более развиты. Знают содержание многих игр и имеют опыт их проведения, сами определяют, кому начинать игру, устанавливают очередность, оценивают результат. Их радует не только процесс игры и выполнение поставленной дидактической задачи, но и само преодоление трудностей.

Активное участие, выигрыш в дидактической игре зависит от того, насколько ребенок овладел знаниями и умениями, которые диктуются ее обучающей задачей. Это побуждает ребенка быть внимательным, запоминать, сравнивать, классифицировать, уточнять свои знания. Значит, дидактическая игра поможет ему чему-то научиться в легкой, непринужденной форме**.**

Дидактические игры способствуют развитию всех сторон человеческой личности.

**Воспитатель ставит детей в такие условия, которые требуют от них умения играть вместе, регулировать своё поведение, быть справедливым и честным, уступчивым и требовательным.**

**Таким образом,** можно сделать вывод, что дидактическая игра – явлении сложное, но в ней отчетливо выделяется структура, т. е. основные элементы, характеризующие игру, как форму обучения и игровую деятельность одновременно.

**Большое внимание в своей работе мы уделяем словесным играм**

Для удобства использования словесных игр в педагогическом процессе мы условно объединили их в группы.

**В первую из них входят игры с помощью которых формируются умения выделять существенные (главные) признаки предметов, явлений; формируется навык словообразования.**

Например, в игре «Магазин игрушек» мы учим ребенка: описывать предмет, находить его существенные признаки, узнавать предмет по описанию. В игре «Скажи какое?» учим называть признаки предмета и действия, обогащаем речь прилагательными и глаголами. В игре «Найди точное слово» учим детей точно называть предмет, его качества и действия. В игре «Кто у кого?» учимся соотносить названия животных и детенышей, подбирать действия к названиям животных. В игре «Что за предмет?» учим называть предмет и его описывать. В игре «Угадай игрушку» формируем у детей умение находить предмет, ориентируясь на его основные признаки, описания. В игре «Кто больше увидит и назовет»- учим обозначать словом и действием части и признаки внешнего вида игрушки. В игре «Цветы на клумбе» активизируем в речи глагольную лексику, расширяем словарь по данной теме. В игре «Скажи какой?» учим называть не только предмет, но и его признаки, качества, действия, обогащаем речь прилагательными и глаголами.

Различные способы словообразования закрепляются в играх: «Добавь слово», «Кто больше назовет действий», «Какие профессии вы знаете?», «Что делает учитель?», « Строитель»., «Кто как передвигается?», «Один-много», «Скажи ласково» ( образования существительных при помощи уменьшительных суффиксов), «Назови одним словом» ( образования относительных прилагательных), «Закончи предложения» ( образования глагола при помощи приставок).

**Вторую группу составляют игры, используемые для развития детей умения сравнивать, сопоставлять, делать правильные умозаключения.** Эти игры способствуют обогащению словарного запаса детей, формируют умения словесно оформлять результат сравнения: «Летает –не летает», «Общее и особенное», «Высокий- низкий», «На что похоже?», «Чем отличаются предметы», «Кто откуда?» (учит детей выявлять закономерности, связи и отношения между объектами), «Веришь – не веришь», «Ошибки», «Так бывает или нет», «Странные рассказы», «Вопросы и ответы».

**К третьей группе относятся игры, с помощью которых развивается умения обобщать и классифицировать предметы:** «Назови одним словом», «Найди лишний предмет», «Назови лишнее слово», «Пара к паре», «Послушай слова, какие из них обозначают овощи..», «Догадайся, каким будит четвертое слово», «Отгадай предмет по названию его частей», «Объясни, что общего у предметов».

**В четвертую группу входят игры на развитие внимания, сообразительности, быстроты мышления, чувства юмора:** «Испорченный телефон», «Краски», «Летает – не летает», «Белого и черного не называть».

**К пятой группе относятся игры для формирования структуры предложений.** В старшем дошкольном возрасте в игровой форме используются упражнения на распространение предложений, согласования подлежащего и сказуемого, постановку логического ударения, на составление предложения по слову, по структурной схеме. Распространение предложения может быть проведено в форме игры «Размытое письмо». Согласования подлежащего и сказуемого осуществляется в следующем упражнение «Малыш веселый». О ком или о чем можно сказать

«Веселая?»( песня, история, сказка, девочка, мама). Упражнением на постановку логического ударения является задание по – разному сказать скороговорку: «Заржавел железный замок».

Спросить или ответить, чтобы было понятно, что замок заржавел; что заржавел замок, заржавел железный замок. Составление предложения по структурной схеме можно провести в игре «Живые слова». Упражнения позволяют ребенку в элементарной форме осознать словесный состав предложения и сделать произвольным процесс его составления. Это способствует совершению структуры предложения в связной речи.

**К шестой группе относятся игры на формирование морфологической стороны речи** (формы множественного числа именительного и родительного падежей существительных, повелительного наклонения глаголов, степеней сравнения прилагательных и наречий).

Ребенок осваивает новые области действительности, новый словарь и соответственно формы грамматического изменения новых слов. В качестве примера используем игры «Сочиняем рифмофки», «Где я был», «Три линейки», «Разговор по телефону».

**Картотека словесных игр**

**Первая группа словесных игр:**

**«Образование глаголов при помощи приставок».**

Попросите ребенка закончить начатые вами предложения.

Весной птицы прилетают, а осенью…

На дерево залезают, а с дерева…

В дом входят, а из дому…

По дороге ходят, а через дорогу…

Птицы через дорогу перелетают, а змеи…

Воду в стакан наливаю, а из стакана…

Через веревочку перепрыгивают, а вверх…

Воду нечаянно разлили, а крупу…

Глазами не все рассмотрели, а ушами не все…

Книгу на стол положили, а со стола…

**«Образование имен прилагательных». Образование относительных прилагательных.**

Попросите ребенка образовать имена прилагательные от существительных. Например: стул из дерева- деревянный. Обратите внимание на различие окончаний образуемых имен прилагательных и отметьте из них, образования которых вызывает у ребенка затруднения.

Дом и камня-

Дом из кирпича-

Шляпа из соломы-

Платье из шелка-

Шарф из шерсти-

Кольцо из золота-

Монета из меди-

Ложка из олова-

Платок из пуха-

Сумка из кожи-

Чашка из фарфора-

Миска из глины-

Кораблик из бумаги-

Коробка из картона-

Шуба из меха-

**«Образование притяжательных прилагательных»**

Как и в предыдущем задание, предложите ребенку образовать имена прилагательные от данных существительных. Например: у лисы хвост лисий.

У зайца хвост … и уши тоже.

У медведя хвост…, а волка…

У лошади голова…а у петуха…

У собаки голова…и у кошки тоже…

У мышки хвост…а у рыбы…

У верблюда голова…а у черепахи…

У вороны крылья…а у орла…

У мамы тапочки…а у дедушки….

**«Образования существительных при помощи уменьшительных суффиксов».**

Предложите ребенку от данных существительных образовать новые, например: большой стакан, а маленький…(Стаканчик). Здесь специально подобраны различные суффиксы существительных, что позволит выявить наименее «освоенные» ребенком суффиксы, а значит, целенаправленно принять необходимые меры.

Большой ключ, а маленький…

Большая кровать, а маленькая…

Большое зеркало, а маленькое…

Большая шашка, а маленькая…

Большая кукла, а маленькая…

Большой жук, а маленький…

Большое стекло, а маленькое…

Большой лес, а маленький…

Большая банка, а маленькая…

Большой графин, а маленький…

Большие сапоги, а маленькие…

Большой перстень, а маленький…

Большое лицо, а маленькое…

«Похож – не похож?»

**Дидактическая задача**

Учить детей сравнивать предметы, замечать признаки сходства по цвету, форме, величине, материалу; развивать наблюдательность, мышления, речь.

**Игровые правила**. Находить в окружающей обстановке два предмета, уметь доказать их свойства. Отвечает тот, на кого укажет стрелочка.

**Игровые действия**. Поиск похожих предметов.

**Ход работы**. Заранее подготавливают различные предметы и незаметно размещают их в комнате.

Воспитатель напоминает детям о том, что их окружает много предметов, различных и одинаковых, похожих и совсем непохожих.

-         Сегодня мы будем находить предметы, которые похожи друг на друга. Они могут быть похожи по цвету, форме, величине, материалу. Послушайте правила игры. Нужно пройти по комнате, выбрать два похожих предмета и сесть на место. Тот, на кого укажет стрелочка, расскажет, почему он взял эти два предмета, в чем их сходства.

Чаще всего дети находят похожие предметы по цвету, по величине. Скрытое качество им трудно обнаружить. Эта игра помогает ребятам решить задачу. Например, взяв чайную ложку и самосвал, ребенок объясняет свой выбор тем, что они похожи, потому что сделаны из металла. В наличие такое объяснение предметов у детей вызывает смех. Чем похожи ложечка и самосвал? – недоумевают дети и смеются. – Конечно, они похожи. Но тот ребенок, который назвал их похожими, доказывают правильностью своего выбора. Играя, дети учатся находить признаки сходства предметов, что значительно труднее, чем замечать признаки их различия.

**«Путешествие по городу**»

**Дидактическая задача**. Закрепление знаний о родном городе: кто в нем живет, трудится, какой транспорт, как украшен.

**Ход работы**. Воспитатель заранее подбирает разные картинки: на одних из них изображены жители города; на других- труд людей; транспорт; здания и украшения города. Картинки раскладываются на столах в разных местах групповой комнаты. При помощи считалочки дети делятся на четыре группы по два – три человека. Каждой группе дается задание: одной посмотреть, кто живет в городе, и собрать картинки с изображением людей; другой – на чем люди ездят, собрать картинки с изображением транспортных средств ; Третьей – картинки, на картинки с рисунками красивых зданий города, его украшениями. По сигналу водящего путешественника идут по комнате и отбирают нужные им картинки, остальные ждут их возращение, наблюдают за ними. Возвратившись на свои места, путешественники ставят на поставку картинки (каждая группа отдельно от другой). Участники каждой группы рассказывают, почему они взяли именно эти картинки, что на них изображено. Выигрывает та группа, игроки которой не ошиблись и быстро поставили свои картинки. Игра повторяется, при этом необходимо заменить некоторые картинки.

**«Цветы на клумбе».**

**Материал:** разноцветный круг, состоящий из четырех секторов разного цвета (красный, желтый, синий, зеленый). Диаметр круга 1 метр. Небольшой мяч.

При закреплении лексической темы «Цветы» мы ставили.

**Цель:** учить детей придумывать предложения.

«**Кто как передвигается?»**

Человек-

Птица-

Рыба-

Змея-

Кузнечик –

«Кто как подает голос?»

Корова-

Лошадь-

Коза-

Собака-

Кошка-

Волк-

Медведь-

Тигр-

Змея-

Ворона-

Кукушка-

Голубь-

Соловей-

Утка-

Курица-

Лягушка-

Комар-

Жук-

Свинья-

**«Кто чем занимается?»**

Повар…

Врач…

Учитель…

Ученик…

Строитель…

Художник…

Пианист…

Писатель…

Портниха…

Прачка…

Продавец…

Покупатель…

Фотограф…

**«Кто больше увидит и назовет».**

**Цель**: учить обозначать словом и действие части и признаки внешнего вида игрушек.

**Ход игры:** воспитатель: «У нас в гостях Оля. Оля любит, когда хвалят, обращают внимание на нее.

**«Сорока».**

**Цель:** соотносится глагол с действие, которое он обозначает и с субъектом, который это действие производил.

**Ход игры:** Воспитатель, пока вы были дома, в детский сад прилетела сорока и собрала в свою сумку разные вещи. Давайте посмотрим, что она взяла.

(Воспитатель раскладывает предметы)

Далее происходит диалогом между детьми и сорокой:

Дети: Сорока, сорока

Отдай нам мыльце

Сорока: не дам, не отдам

Возьму ваше мыльце

Отдам вам иголку!

Дети: Сорока, сорока

Отдай нам иголку!

Сорока: НЕ дам, не отдам.

Возьму я иголку

Сорочку сошью своему сорочонку.

Дети: Сорока, сорока

Отдай нам очки

Сорока : не дам, не отдам

Я сама без очков,

Прочесть не могу сорочонку стихов.

Дети: сорока, сорока

Отдам нам звоночек.

Сорока: не дам, не отдам

Возьму я звоночек

Отдам сороченку – звони мой, сыночек.

Воспитатель: ты, сорока, не спиши

Ты у деток попроси

Все тебя они поймут

Все что надо подадут

Воспитатель:Что ты хочешь сделать, сорока? (почистить, погладить, покрасить)

Воспитатель: Дети, что для этого нужно сороке?

(Дети называют и приносят все предметы)

Сорока благодарная улетает.

**«Магазин игрушек»**

**Дидактическая задача**. Учить детей описывать предмет, находить его существенные признаки узнавать предмет по описанию

**Игровое правило**. Продавец продает игрушку если о ней хорошо рассказал покупатель.

**Игровое действие**. Считалочкой выбирают продавца. Игра с купленными игрушками .

**Ход игры**. Дети садятся перед столом или полочкой с игрушками. Воспитатель обращаясь к ним говорит :

-         У нас открылся магазин. Посмотрите. сколько в нем красивых игрушек! Вы их сможете купить. Но чтобы купить игрушку. нужно выполнить одно условие: не называть ее. а описывать. При этом на игрушку смотреть нельзя. По нашему описанию продавец узнает ее и продаст вам Короткой палочкой выбирают продавца. Первым покупает воспитатель,показывая как надо правильно выполнять правила игры :

-        Товарищ. продавец. я хочу купить игрушку. Она круглая. резиновая. умеет прыгать. с ней любят играть все дети. Продавец продает покупателю мяч.

-        Спасибо. Какой, красивый мяч! - говорит воспитатель и садится с мячом на стул.

Продавец называет имя одного из игры одного из играющих, тот выходит и описывает понравившуюся игрушку

Роль продавца могут выполнять дети поочередно.

Игру лучше выполнять после сна . перед самостоятельными играми . Воспитатель приносит в магазин такие игрушки . с которыми дети давно не играли . чтобы пробудить интерес к ним . вспомнить, какие они интересные и красивые .

**«Скажи какое?»**

**Цель:** называть признаки предметов и действия; обогащать речь прилагательными и глаголами ; подбирать слова близкие по смыслу .

- Когда мы хотим рассказать о предмете, какой он. какие слова мы употребляем?

Послушайте стихотворение М. Щеловановой «Утро»:

Какое сегодня утро? Сегодня не будет солнца.

Сегодня плохое утро. Сегодня, не будет солнца.

Сегодня скучное утро. Сегодня будет хмурый день.

И кажется будет дождь. Сегодня пасмурный день.

Почему же плохое утро? Почему же не будет солнца?

Сегодня хорошее утро. наверное. будет солнце.

Сегодня веселое утро. Обязательно будет солнце,

И тучи уходят прочь. И прохладная синяя тень.

О чем говорится в этом стихотворении (о солнечном и пасмурном утре). Как сказано про первый день в стихотворении. Какой он? (хмурый, серый) как сказать другими словами про этот день? Подбери слова близкие по смыслу слова (дождливый .скучный . грустный . неприветливый .) А если утро солнечное. как можно еще сказать какое оно? (веселое. радостное, голубое. безоблачное. Что еще может быть хмурым? радостным? (Настроение. Погода. Небо. Человек.)

Есть еще слова, которые называют что делает человек. Что можно делать с тем или иным предметом. Если человек хмурится как можно по -другому сказать об этом (грустит . печалится . обиделся . расстроился ).

**«Найди точное слово»**

**Цель:** учить детей точно называть предметы, их качества и действия.

-Узнай о каком предмете я говорю: «Круглое, сладкое, румяное – что это?» предметы могут отличаться друг от друга не только по вкусу, но и по величине, форме, цвету.

- Дополни другими словами то, что я начну говорить: снег белый, холодный … (еще какой?) Сахар сладкий .. лимон (кислый ) Весной погода теплая , а зимой (холодная ).

- Назови какие вещи в комнате круглые. высокие. низкие.

-Вспомни, какие животные как передвигаются. Ворона летает, рыба …… кузнечик .. и т. д. Кто из животных как голос подает.

- помоги мне найти слова противоположные по смыслу. в стихотворении Д.Чиарди «ПРОЩАЛЬНАЯ ИГРА»

Скажу я слово высок. А ты ответишь …низко

Скажу тебе я слово трус. а ты ответишь

Скажу я слово далеко. а ты ответишь …

Теперь начало я скажу. Ну отвечай скорей …конец

**Вторая группа словесных игр:**

**«На что похоже?»**

**Правила игры**. Очень просты и доступны детям любого возраста. На начальном этапе ознакомления детей с содержанием этой игры необходим наглядный игровой материал: разнообразные предметы и материалы (сосновая шишка, апельсин, ракушка, лист дерева, кусочек меха). В дальнейшем игра может проводиться только в словесном варианте, то есть без опоры на наглядности. Правила игры достаточно просты – нужно ответить на вопрос: на что похож тот иной предмет?» и аргументировать свой ответ («почему?», «чем?»).

Сравнивать между собой можно самые разнообразные предметы, кроме тех, которые объединяют одним понятием, например, фруктами или посуда с посудой. Выигрывает тот, кто, во – первых, назовет наибольше количество предметов, чем – либо напоминающим исходным; во – вторых, находит сходство по нескольким признакам.

**«Веришь – Не веришь».**

В игре участвуют несколько ребят, которым раздают по 4-5 (сначала предметных, затем сюжетных, отображающих различные явления, ситуации) картинок (в последующем их количество можно увеличивать). Один из участников берет любую картинку из своего набора и сообщает всем ее содержание. Следующий игрок выражает свое отношение к утверждению предыдущего согласием или несогласием.

Если произнесено слово «верю», то первый игрок берет следующею картинку и сообщает ее содержание, которое может быть преднамеренно искажено. Например, на первой картинке изображен шкаф, а на второй – собака. Игрок имеет право утверждать, что у него на второй картинке тоже изображен шкаф.

Если второй участник не соглашается с сообщением первого, он может сказать «не верю» и «открыть» картинку. Если содержания совпадает с утверждением «хозяина» картинке, то «не поверивший» участник забирает себе. В случае несовпадения картинка остается у хозяина. При любом исходе ход переходит к следующему игроку. Выигрывает тот, кому первому удалось избавить от своего набора карточек.

**«Небылицы».**

**Вариант 1.** «Ошибки» простейшая возможность придумывать небылицы – это строить их на ошибках. Сначала такие истории будут больше двигательными, чем словесными. Например, надеть ботинки на руки, есть суп с вилкой, баюкать машинку. Затем из ошибочных движений возникают интереснейшие истории с множеством «ошибочных персонажей», разновидность которых служат объекты, носящие необычные, смешные имена. Например, «Синьора Поварешка жила в городе под названием Кастрюлька».

**Вариант 2**. Ребенку предлагают простейшие ситуации, а он отвечает, бывает так или нет. Обязательно условие в данном случае является чередования реальных и нереальных ситуаций. Например, «волк продет по лесу», «волк на дереве сидит», «в кастрюле варится суп», «чашка жарится на сковородке», «лодка по небу плывет», «кораблик плывет по волнам», «девочка рисует домик», «домик рисует мальчика».

Вместо предложений можно использовать специальные сюжетные картинки, которые готовятся заранее. Например, ребенку предлагает рассмотреть картинку, на которой изображены свинья на насесте, корова на заборе, кошка в норке, мышка ловит кошку, петух в конуре, собака прогуливает утят. (на каждой картинке изображены абсолютно не свойственно предмету действия). Отвечают малыши в силу своих возможностей – словами, фразами предложениями. Дети постарше могут уже самостоятельно придумывать предложения, заключающие информацию о реальных и нереальных событиях. Игра может быть реальное событие, а ребенок, в ответ – предложение с таким же событием, или наоборот. Например:

- Ночью ярко светит солнце.

- Зимой в лесу все тропинки заросли травой.

-Маяк освещает дорогу кораблям.

-Весной прилетают перелетные птицы.

**Вариант 3.** «странные рассказы». Ребенку предлагают послушать один из коротких рассказов: «Летом, когда светило ярко солнце, ребята вышли на прогулку. Сделали из снега горку и стали кататься с ней на санках»; «Наступила весна». Все птицы улетели на север. Грустно стало детям. Решили они смастерить скворечники. Готовые домики для птиц дети развесили на веревке, и в них поселились котята. Детям стало снова весело»; «У Вити сегодня день рождения. Он принес в детский сад угощения для своих друзей, яблоки, соленые конфеты, сладкие лимоны, груши и печенья. Дети ели и удивлялись. Чему же они удивлялись?» после прослушивания детей обычно анализируют произведение с точки зрения достоверности фактов и придумывают собственные небылицы или перевертыши.

**Вариант 4.** «Вопросы и ответы». Эта игра знакома каждому человеку с детства. Она развивает не только воображение, мышление и речь, но и формирует здоровое чувство юмора.

Вспомните, как когда – то собрались за столом несколько закадычных друзей – подростков, брали в руки бумагу и ручку и начиналось «круговое творчество»: писали ответ на один из игровых вопросов, прятали его, закручивая бумагу, передавали одному из товарищей, а сами получали точно такой же лист с ответом одного из друзей, на котором помещали ответ на следующий вопрос… И так несколько раз. В итоге получался смешной рассказ небылица. Такая же игра может быть успехом организованна и с дошколятами, даже если они не умеют писать. Вместо бумаги и ручек детям раздают по одной картинке с предметным или сюжетным изображением. Задают игровые вопросы («Кто?», «С кем?», «Когда?», «Зачем?», «Куда?»), дети по очереди отвечают на них, опираясь на свои картинки. Взрослый может записывать детские ответы и затем зачитывать все придуманные в ходе игры истории – небылиц.

**«Кто откуда?».**

Цель этой игры – научить детей выявлять закономерности, связи и отношения между объектами. Например, знакомя детей с животным миром, обратите внимание но то, что сфера обитания накладывает определенный отпечаток на внешний вид животного : у птиц – крылья, у рыб – плавники и т.д. Поскольку условия обитания задаются внешней средой, то и животные, обитающие в различных географических, климатических условий, по – разному приспосабливаются к ним. Попытайтесь представить, что случиться с тем или иным животным, как измениться его внешний вид, если ему придется сменить сферу обитания.

**Третья группа словесных игр:**

Игра **«Найди лишний предмет».**

Детям предлагается несколько картинок, среди которых одна картинка изображает предмет, не относящий к той же тематической группе, что другие предметы, изображенные на картинках. Дети должны показать «Лишнюю» картинку и объяснить, почему она «Лишняя».

Игра **«Назови лишнее слово».**

         Воспитатель называет слова и предлагает детям назвать «Лишнее» слово, а затем объяснить

, почему это слово «лишнее».

1. **Лишнее слово среди существительных**:

Кукла, песок, юла, ведерко, мяч.

Слива , яблоко, помидор, груша.

Лошадь, корова, олень, баран, свинья.

Николай, Саша, Иванов, Миша.

Минута, час, секунда, вечер, сутки

1. «**Лишнее» слово среди имен прилагательных:**
2. Желтый, красный, синий, зеленый.

Грустный, печальный, унылый, глубокий.

Крепкий, далекий, надежный, прочный.

1. «**Лишнее» слово среди глаголов:**

Подбежал, вошел, зашел.

Налил, насолил, вылил.

Пришел, явился, зашел.

Игра **«Пара паре».**

Воспитатель предлагает слова так, чтобы получились похожие пары слов, а затем просит объяснить, чем похожи пары.

Стул – дерево (стол, зерно, нож)

Окно- дом, глаза (рот, очки, лицо)

Машина – мотор, лодка (парус, вода, палубы)

Ручка – пенал, тетрадь (книга, парта, портфель)

Курица – петух, кошка (котенок, кот, молоко)

Чтение – буква, счет (задача, число, вопрос)

Огурец – овощ, ромашка (Земля, цветок, клумба)

**«Послушайте слова. Какие из нах обозначают овощи?»**

Лук, репа, подорожник, укроп.

Чеснок, редис, роза, брюква.

Смородина, кабачки, петрушка, огурцы.

Помидор, щавель, свекла, капуста.

Картофель, яблоко, клубника, ромашка.

«Что общего у предметов?»

Огурец, помидор (овощи)

Ромашка, тюльпан (цветы)

Слон, собака (животные)

У трех предметов:

Мяч, солнце, шар - …

Тарелка, ваза, чашка -…

Лист, трава, крокодил –

**«Назови три предмета»**

**Дидактическая задача**: упражнять детей в классификации предметов.

**Ход игры.**

- Дети, - говорит воспитатель, - мы уже играли в разные игры, где требовалось быстро подобрать нужное слово. Сейчас мы играем 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, назовет три слова, которые можно назвать одним слово мебель?

- Стол, стул, кровать, диван.

- Правильно, - говорит воспитатель, - но в игре нужно назвать только три слова.

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

В этой игре дети учатся относить три видовых понятия к одному родовому. В другом варианте игры дети, наоборот, по нескольким видовым понятием учатся находить родовые. Например, воспитатель называет: «малина, клубника, смородина». Ребенок поймавший мяч, отвечает «ягоды».

Более сложным вариантом игры будет такой, когда воспитатель во время одной игры меняет задание: то называет видовые понятия, и дети находят родовые, то называет родовые понятия, а дети указывают видовые. Такой вариант предлагается в том случае, если дети часто играли в различные игры на классификацию предметов.

**Четвертая группа словесных игр.**

**«Летает – не летает».**

В ее основе лежат элементарные формы сравнения (по одному признаку), сопоставления, используя которые, можно придумать множество самых разнообразных вариантов: например, «плавает – не плавает», «движется – не движется», «тянется – не растягивается», «растет – не растет». Лучше всего эту игру проводить в движении – поднимать руки или ловить мяч.

**«Общее и особенное».**

Детям предъявляют два объекта (или предметные картинки) и предлагают объясняют, чем они схожи и чем отличаются друг от друга. Выигрывает, тот, кто назвал больше признаков и аргументировал свои версии.

**Пятая группа словесных игр.**

**«Лиса».**

**Цель.** Автоматизация «С», «СЬ» в тексте.

**Ход игры**. Ребенок (лиса) сидит за кустом. Остальные дети – куры. Куры гуляют по полю, клюют зерна и червяков. Куры приговаривают:

Лиса близко притаилась –

Лиса кустиком прикрылась.

Лиса носом повела-

Разбегайтесь кто куда.

При слове «разбегайтесь», лиса выбегает и салит. Тот, кого осалит, становится лисой.

**«Улитка».**

**Цель.** Узнать товарищей по голосу.

**Ход игры**. Водящий (улитка) становится в середине круга, ему завязывают глаза. Каждый играющий, изменяя голос, спрашивает:

Улитка, улитка

Высунь – рога, дам тебе я сахару,

Кусочек пирога,

Угадай, кто я.

Тот, чей голос улитка узнала, сам становится улиткой.

**«Обгони».**

**Цель.** Развитие ритмичной и выразительной речи. Воспитание координированных движений.

**Ход игры**. Дети сидят или стоят на бревнышке, травке или стульчиках. Напротив один стульчик (пенек). Выбираются двое водящих с помощью считалочки. Они становятся напротив стульчика (пенька). Произносим стишок:

Девочке на ручку

Бабочка села

Девочка бабочку

Поймать не успела.

После слова «поймать не успела». Водящие бегут к пеньку. Кто успеет сесть на него первым тот и выиграл.

**«Воробушки».**

**Цель.** Автоматизация звука «Ч» в звукоподражании.

**Ход игры**. Дети (воробушки) сидят на стульчиках (в гнёздышках) и спят. На слова

В гнезде воробушки живут

И утром рано встают.

Дети раскрывают глаза, громко поют:

Чирик – чик- чик, Чирик – чик- чик!

Так весело поют.

После этих слов дети разбегаются. На слова «В гнездышко полетели!» возвращаются на свои места.

**«Зайка»**

**Цель.** Автоматизация звуков «С», «З» в тексте.

**Ход игры**. Дети становятся в круг, держась за руки. Посредине круг грустный зайка.

Дети поют:

Зайка! Зайка! Что с тобой?

Ты сидишь совсем больной.

Ты не можешь встать,

С нами вместе поплясать.

Ты вставай, вставай, скачи»

Вот морковку получи,

Получи и попляши!

Дети подходят к зайке и дают ему морковку. Зайка берет морковку и начинает плясать.

**Шестая группа словесных игр.**

**«Размытое письмо».**

**Цель.** Упражнять в составлении распространенных предложений.

**Ход игры**. Медвежонок получил письмо от брата. Но дождем размыло некоторые слова.

Надо ему помочь прочитать письмо. Вот это письмо:

«Здравствуй, Мишутка. Я пишу тебе из зоопарка. Как – то раз я не послушал 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 глубока что... если бы у меня была лестница, то…я так долго ревел в яме, что…пришли охотники и…теперь я живу в … у нас есть площадка для…на площадке для молодняка для… мы играем с… за нами ухаживают…они нас любят, потому что…скоро к нам приедет дрессировщик из… надеюсь попасть в…как здорово иметь…жди следующего письма из…до свидания. Топтыгин.

**Седьмая группа словесных игр.**

**«Где я был?»**

**Цель.** Образовывать формы винительного падежа множественного число одушевленных существительных (совпадает с родительным)

**Ход игры.** Воспитатель: Отгадайте, ребята, где я была. Я видела медуз, морских коньков, акул. (на море). -А теперь вы загадайте мне загадки. Расскажите, кого видели. Только надо говорить, кого вы видели много: много волков, или бабочек, например. Главное в этой игре – отгадывание, а загадывание.

**«Три линейки».**

**Цель**. Ориентироваться на окончание слов при определении родовой принадлежности существительных.

**Ход игры.** У нас есть разные предметы на подносе. Рассмотрите их. Надо разложить эти предметы так, чтобы на нижней ступеньке были те предметы, про которые мы говорим один, на второй – одна, на третьей – одно.

**«Сочиняем рифмовки».**

**Цель.** Упражняться в употреблении трудных форм родительного падежа множественного числа существительных (ботинок, чулок, носков, тапочек, рукавичек).

**Ход игры.** Читается стихотворение.

Даю вам честное слово:

Вчера в половине шестого

Я встретил двух свинок

Без шляп и ботинок

Даю вам честное слово!

- Понравилось вам стихотворение? Носят ли свинки ботинки? А может быть, свинки носят рукавички? Мы с вами вместе тоже можем сочинить веселые шутки про птиц и животных. Я буду начинать, а вы продолжайте.

Даем вам честное слово:

Вчера 6 щенков),

Без тапочек и рукавичек (синичек)

- Веселые шутки у нас получились.