**«Кто быстрее?»**

Педагог произносит какое-либо слово (существительные, конкретные и абстрактные, глаголы, прилагательные, наречия), в ответ дети называют слово, которое первым пришло им в голову. Например, бабочка - красивая, дерево - сухое, стоит - столб, петь - песню, сердитый - папа, высоко - лететь и т.п. Фишку получает ребенок, который быстрее произнесет слово. В конце игры подсчитывается количество фишек у каждого ребенка и определяется победитель.

**«Пара к паре»**

Детям предлагается закончить начатое предложение, одним словом по аналогии. Например, «огурец - овощ, а ромашка... (цветок); помидор - огород, а яблоко... (сад); телефон - ухо, а телевизор... (глаз)».

**«Домашние животные»**

Из предложенных слов дети выбирают название домашнего животного и как можно быстрее его произносят. Аналогичные игры можно проводить по темам «Транспорт» (только воздушный), «Овощи» (только красные), «Фрукты» (только круглые) и др.

**«Подбор прилагательных»**

Педагог показывает картинку, игрушку или называет слово, а дети указывают как можно больше признаков, соответствующих предложенному объекту, например: стол - деревянный, кухонный, столовый, старый, новый, удобный и т.п. Выигрывает тот, кто назовет больше признаков, чем другие.

**«Любопытный»**

Дети образуют круг. Водящий («любопытный») называет букву, с которой должны начинаться ответы. Затем обращается к какому-либо игроку и задает короткие вопросы типа: «Кто?», «Что делает?», «Какой?», «Когда?», «Зачем?» и т.п. Задача играющих - отвечать как можно скорее. Например, объявлен звук р. Возможные ответы: рак, рисует, розовый, ранним утром. Если ребенок затрудняется с ответом, «любопытный» обращается к другому участнику. За быстрый ответ игрок награждается фишкой.

**Игра с мячом «Скажи наоборот»**

Взрослый или ребенок называет слово и бросает мяч одному из детей. Тот вспоминает слово, противоположное по значению, и бросает мяч обратно. Например: одеть (раздеть), дать (взять), поднять (опустить) и т.п. Аналогично проводятся игры на подбор синонимов («Слова-приятели», «На что похоже?» и т.п.).

**«Закончи предложение»**

По кругу передается флажок, и тот, у кого он в руках, должен закончить предложение ведущего. Например: «Я надела теплую шубу, чтобы... Мы зажгли свет, чтобы... Мы полили цветы, чтобы...» и т.д.

**«Кто скажет больше?»**

Детям предлагается составить длинное предложение сначала из четырех, потом из пяти и более слов. Выигрывает тот, у кого в предложении окажется больше всего слов.

**«Телефонный разговор»**

Ребенок или педагог говорит что-то по телефону (шепотом) одному из детей (используются только простые предложения), например: «Даня, принеси твою машину» или «Сегодня плохая погода». Тот, кому «звонили» по телефону, громко повторяет то, что ему сказали, например: «Ваня сказал мне, чтобы я принес мою машину» или: «Оля сказала, что сегодня плохая погода».

**«Импровизация»**

Педагог предлагает детям составить рассказ, добавляя начатый им текст, например: «Однажды летом была хорошая... и мы с семьей поехали на... Там мы... Приехали домой...». Детям разрешается выкрикивать слова, поощряется несколько вариантов у одного ребенка. Самые активные награждаются звездочками.

**«Сочиним историю» или «Сказка по кругу»**

Ведущий начинает рассказывать историю: «Жили-были...», следующий ребёнок продолжает и так далее по кругу.

**«Шкатулка сказок»**

В цветную коробку складывают различные предметы. Ребенок вытаскивает один из них и начинает сочинять сказку или историю о нем. Произнеся первое предложение, передает предмет следующему, который придумывает второе предложение, и т.д. Сказка становится результатом коллективного творчества детей; при этом актуализируется лексика, развивается связная речь.

**«Новая история»**

Педагог объявляет детям, что они все вместе будут сочинять историю. Он составляет несколько предложений, первый ребенок продолжает, и так по очереди. Например: «Однажды утром встретились ежик и белка. Они решили найти самое лучшее грибное место в лесу. Гуляли-гуляли они по лесу и увидели под елкой большой гриб. Обрадовались белка и ежик. Подбежали к елке. Смотрят - а это не гриб, а маленький гномик».

**«Закончи предложение»**

(употребление сложноподчинённых предложений)

* Мама положила хлеб... куда? (в хлебницу)
* Брат насыпал сахар... куда? (в сахарницу)
* Бабушка сделала вкусный салат и положила его... куда? (в салатницу)
* Папа принёс конфеты и положил их ... куда? (в конфетницу)
* Марина не пошла сегодня в школу, потому что... (заболела)
* Мы включили обогреватели, потому что... (стало холодно)
* Я не хочу спать, потому что... (ещё рано)
* Мы поедем завтра в лес, если... (будет хорошая погода)
* Мама пошла на рынок, чтобы... (купить продукты)
* Кошка забралась на дерево, чтобы... (спастись то собаки)

**«Режим дня»**

8-10 сюжетных или схематических картинок о режиме дня. Предложить рассмотреть, а затем расположить в определённой последовательности и объяснить.

**«Кому угощение?»**

*(употребление трудных форм существительных)*

Воспитатель говорит, что в корзинке подарки для зверей, но боится перепутать кому что. Просит помочь. Предлагаются картинки с изображением медведя, птиц - гусей, кур, лебедей, лошади, волка, лисы, рыси, обезьяны, кенгуру, жирафа, слона. Кому мёд? Кому зерно? Кому мясо? Кому фрукты?

**«Назови три слова»**

*(активизация словаря)*

Дети становятся в шеренгу. Каждому участнику по очереди задаётся вопрос. Нужно, делая три шага вперёд, давать с каждым шагом три слова-ответа, не замедляя темпа ходьбы.

Что можно купить? (платье, костюм, брюки) Что можно варить? Что можно читать? Чем можно рисовать? Что может летать? Что может плавать? Что (кто) может скакать? И т. д.

**«Кто кем хочет стать?»**

*(употребление трудных форм глагола)*

Детям предлагаются сюжетные картинки с изображением трудовых действий. Чем заняты мальчики? ( Мальчики хотят сделать макет самолёта) Кем они хотят стать? (Они хотят стать лётчиками). Детям предлагается придумать предложение со словом «хотим» или «хочу».

**«Зоопарк»**

*(развитие связной речи).*

Дети садятся в круг, получая по картинке, не показывая, их друг другу. Каждый должен описать своё животное, не называя его, по такому плану:

1. Внешний вид;

2. Чем питается.

Для игры используются "игровые часы". Вначале крутят стрелку. На кого она укажет, тот начинает рассказ. Затем вращением стрелки определяют, кто должен отгадывать описываемое животное.

**«Сравни предметы»**

*(на развитие наблюдательности, уточнение словаря за счёт названий деталей и частей предметов, их качеств).*

В игре можно использовать как вещи и игрушки, одинаковые по названию, но отличающиеся какими-то признаками или деталями, так и парные предметные картинки. Например, два ведра, два фартука, две рубашки, две ложки и т.д.

Взрослый сообщает, что в детский сад прислали посылку. Что же это? Достаёт вещи. «Сейчас мы их внимательно рассмотрим. Я буду рассказывать об одной вещи, а кто-то из вас - о другой. Рассказывать будем по очереди».

Например: Взрослый: «У меня нарядный фартук».

Ребёнок: «У меня рабочий фартук».

Взрослый: «Он белого цвета в красный горошек».

Ребёнок: «А мой - тёмно-синего цвета».

Взрослый: «Мой украшен кружевными оборками».

Ребёнок: «А мой - красной лентой».

Взрослый: «У этого фартука по бокам два кармана».

Ребёнок: «А у этого - один большой на груди».

Взрослый: «На этих карманах - узор из цветов».

Ребёнок: «А на этом нарисованы инструменты».

Взрослый: «В этом фартуке накрывают на стол».

Ребёнок: «А этот одевают для работы в мастерской».

**«Кто кем был или что чем было»**

*(активизация словаря и расширение знаний об окружающем).*

Кем или чем раньше был цыплёнок (яйцом), лошадь (жеребёнком), лягушка (головастиком), бабочка (гусеницей), ботинки (кожей), рубашка (тканью), рыба (икринкой), шкаф (доской), хлеб (мукой), велосипед (железом), свитер (шерстью) и т.д.?

**«Назови как можно больше предметов»**

*(активизация словаря, развитие внимания).*

Дети становятся в ряд, им предлагается по очереди называть предметы, которые их окружают. Назвавший слово - делает шаг вперёд. Выигрывает тот, кто правильно и чётко произносил слова и назвал большее количество предметов, не повторяясь, и таким образом оказался впереди всех.

**«Подбери рифму»**

*(развивает фонематический слух).*

Воспитатель объясняет, что все слова звучат по-разному, но есть среди них и такие, которые звучат немножко похоже. Предлагает помочь подобрать слово.

По дороге шёл жучок,

Песню пел в траве ... (сверчок).

Можно использовать любые стихи или отдельные рифмы.

**«Назови части предмета»**

*(обогащение словаря, развитие умения соотносить предмет и его части).*

Воспитатель показывает картинки с изображением дома, грузовика, дерева, птицы и т.д.

I вариант: дети по очереди называют части предметов.

II вариант: каждый ребёнок получает рисунок и сам называет все части.

**«Игра с подзорной трубой»**

*(упражнять детей в умении выделять конкретные объекты, изображенные на картине, и давать им соответствующие названия)*

Материалы: рассматриваемая картина, альбомный лист бумаги, свернутый для имитации подзорной трубы.

Ход игры: каждый ребенок по очереди рассматривает картину в `подзорную трубу` и называет только один объект. Например: мама-собака, щенок с рыжими пятнами, щенок с черными пятнами, щенок с коричневыми пятнами, косточка, миска с молоком, будка, дом, елка, веревка, трава...

Внимание! Не забудьте назвать с детьми небо и землю.

**«Кто в кружочке живет?»**

*(учить детей производить замену выделенных объектов схемами)*

Материалы: картина, чистый лист бумаги (50 - 30 см), фломастер одного цвета (например, синий).

Ход игры: каждый ребенок должен назвать, кто из персонажей или объектов картины `живет` в указанном педагогом кружочке, и схематично нарисовать названное существо или предмет.

Игровое правило: в кружке должен находиться только один объект.