**Семинар - практикум для воспитателей детского сада.**

**Тема:** Дидактические игры как средство развития речи детей дошкольного возраста.

**Цель:** Систематизирование и углубление знаний педагогов по теме семинара.

В раннем детстве ребенок овладевает величайшим достоянием человечества – речью. Этот процесс не происходит сам собой, он развивается при активном воздействии на ребенка окружающих взрослых – обучении.

Народная мудрость создала дидактическую игру, которая является для маленького ребенка наиболее подходящей формой обучения.

Дидактическая игра — одна из форм обучаемого воздействия педагогов на ребенка. В то же время игра — основной вид деятельности детей. Таким образом, игра реализует обучающую (которую преследует педагог) и игровую (ради которой действует ребенок) цели. Важно, чтобы эти две цели дополняли друг друга и обеспечивали усвоение программного материала. Дидактическая игра является ценным средством воспитания умственной активности, она активизирует психические процессы, вызывает у дошкольников живой интерес к процессу познания. Игра помогает сделать любой учебный материал увлекательным, вызывает у детей глубокое удовлетворение, стимулирует работоспособность, облегчает процесс усвоения знаний.

Особое внимание нужно уделять дидактической игре, так как она имеет большое значение для воспитания. Кроме речевого развития, в игре осуществляется познавательное развитие, так как дидактическая игра способствует расширению представлений об окружающей действительности, совершенствованию внимания, памяти, наблюдательности и мышления.

Игра развивает язык, а язык организует игру.

Главное назначение игр – развитие ребёнка, коррекция того, что в нем заложено и проявлено, вывод ребёнка на творческое, экспериментальное поведение. Дидактическая игра развивает речь детей: пополняет и активизирует словарь, формирует правильное звукопроизношение, развивает связную речь, умение правильно выражать свои мысли.

Главное место в игре надо отводить работе со звуком, буквой, предложением. Опыт показывает, что необходимо достаточно времени уделять звуковому восприятию слова, формируя фонетический и речевой слух ребёнка. У многих детей есть дефекты произношения. Наличие даже слабовыраженных дефектов в фонематическом развитии создаёт серьёзные препятствия для успешного усвоения ребёнком программного материала по чтению и письму, так как оказываются недостаточно сформированными практические обобщения о звуковом составе слова.

Использование дидактических игр способствует решению следующих задач:

- побуждать детей к общению друг с другом и комментированию своих действий;

- способствовать закреплению навыков пользования инициативной речью;

- совершенствовать разговорную речь;

- обогащать словарь;

- формировать грамматический строй речи и т.д.

Задача воспитателя по данному вопросу заключается в том, чтобы вызвать у детей интерес к игре, подобрать такие варианты игры, где дети смогли бы активно обогатить свой словарь. Дидактическая игра является широко распространенным методом словарной работы с детьми дошкольного возраста.

Несомненно, дидактические игры являются мощнейшим средством для развития речи у детей еще и потому, что их можно рекомендовать для использования родителям в домашних условиях. Проведение дидактических игр не требует особых знаний в области педагогических наук и больших затрат в подготовке игры.

**Этапы проведения дидактических игр**

**для речевого развития детей в старших группах.**

**1 этап - подготовительный**

Цель работы данного этапа заключалась в формировании и развитии фонематического восприятия, а также в развитии лексико-грамматических категорий и связной речи.

Систематическое проведение игр помогает в решении вопросов умственного развития детей, т.к. совершенствуется такое ценное качество памяти, как припоминание, значительно улучшается произвольное внимание, развивается быстрота мышления. Речь детей становится более четкой, правильной, выразительной.

**2 этап - развивающий**

Цель 2-го этапа: повысить речевую активность и произвольность внимания, т.е. развивать навыки звукового анализа, сократить количество лексико-грамматических ошибок.

**3 этап - закрепляющий**

Третий этап работы состоит непосредственно из проведения дидактических игр, которые помогают закрепить полученные знания и навыки детей.

***Дидактические игры, способствующие развитию речи, на разных этапах работы.***

**Подготовительный этап**

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

**«Поиграем в сказку»**

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»**

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

Игровые правила. Передавать слово надо так, чтобы рядом сидящие дети не слышали. Кто неправильно передал слово, т.е. испортил телефон, пересаживается на последний стул.

**Игровое действие:** шепотом передавать слово на ухо рядом сидящему игроку.

**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.

***2. Игры для развития лексической стороны речи***

***(формирования словаря)***

**Коробочки для складывания картинок.**

**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»**

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

**Игровые правила.** Отвечать можно только двумя словами: вершки и корешки. Кто ошибся, платит фант.

**Игровое действие.** Разыгрывание фантов.

**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».

**«Фрукты – овощи»**

**Цель игры:** дифференциация сходных понятий.

**Ход игры.** В начале игры ведущий напоминает детям, какие растения мы называем фруктами, какие - овощами. Для фруктов выбирается картинка «Сад», а для овощей – «Огород». Эти картинки выкладываются на разных краях стола. Предметные картинки, изображающие фрукты и овощи, лежат на столе стопкой изображенными вниз. По очереди дети берут из стопки по одной картинке, называют её, а также объясняют, к какой группе она относится. Объяснение должно быть полным: «Помидор – это овощ, потому что он растёт на огороде». Если ребёнок дал неправильный ответ, картинка возвращается на место, а если ребёнок верно назвал картинку и отнёс её к нужному понятию, он забирает её себе. Игра заканчивается после того, как всё картинки будут находиться у детей. Выигрывает тот, у кого окажется больше картинок.

Игра «Фрукты-ягоды» проводится так же, только перед игрой уточняются данные понятия и выбираются другие картинки-символы: кустик для ягод и дерево для фруктов.

**«Новоселье»**

**Цель:** дифференциация понятий «одежда» и «обувь».

**Ход игры.** Создаётся следующая игровая ситуация: «У куклы Кати новоселье. Ей надо собрать свои вещи для переезда на новую квартиру. Помогите уложить вещи правильно, чтобы на новом месте ей было легко отыскать все свои платья и туфли. Одежду будем складывать в одну коробку, а обувь – в другую». Затем ребёнку дается два набора предметных картинок и две коробочки, на каждой помещён свой символ: для одежды платье, для обуви – сапожки.

**Лото «В мире растений»**

**Цель игры:** Закрепление слов-обобщений: цветы, деревья, овощи, фрукты, ягоды; активизация словаря по данным темам.

**Описание игры.** Лото состоит из шести больших карт, в середине которых дана сюжетная картинка, изображающая данную группу растений в природе. По краям расположены предметные картинки, относящиеся к какому-нибудь одному родовому понятию, например, цветы или деревья. Кроме больших карт есть маленькие карточки с такими же предметными картинками.

**Ход игры.** Игра проходит по общему правилу игры в лото. Когда все маленькие карточки будут розданы, каждый играющий должен назвать одним словом всю группу своих слов - названий растений.

**«Летает, а не птица»**

**Цель:**дифференциация понятий «птицы» и «насекомые».

**Ход игры.** Ведущий загадывает загадки про птиц и насекомых, Дети разгадывают загадки и объясняют, к какой тематической группе относится данное животное. Если ответ правильный, ведущий дает ребенку фишку или символ данного животного. Выигрывает тот, кто наберёт больше фишек. Перед игрой ведущий напоминает детям опознавательные признаки птиц: имеют перья, клюв, когти, крылья, вьют гнёзда и высиживают птенцов, умеют петь, они большие. Насекомые же маленькие, имеют шесть ног, не высиживают птенцов, у них нет перьев.

***3. Игры для развития грамматического строя речи***

**«Живые слова»**

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

Организация. 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»**

**Дидактическая задача:**Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.

**Игровые правила.** Нужно найти и сказать такое слово, чтобы получилось законченное предложение. Добавлять нужно только одно слово.

**Игровые действия**. Бросание и ловля мяча.

**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.

**«Придумай предложение»**

**Дидактическая задача:**Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.

**Игровое правило**. Передавать камешек другому играющему можно только после того, как придумал предложение с названным ведущим словом.

**Ход игры.** Дети и Воспитатель садятся в круг. Воспитатель объясняет правила игры:

- Сегодня мы будем придумывать предложения. Я скажу какое-либо слово, а вы быстро придумаете с этим словом предложение. Например, я скажу слово «близко» и передам Даше камешек. Она возьмет камешек и быстро ответит «Я живу близко от детского сада». Затем она назовёт свое слово и передает камешек рядом сидящему. Слово в предложении должно употребляться в той форме, в какой его предлагает загадывающий. Так по очереди по кругу камешек переходит от одного играющего к другому. Если дети затрудняются при ответе, воспитатель помогает им.

***4. Игры для развития связной речи***

**«Найди картинке место»**

**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.

Наборы серийных картинок для выкладывания

**«Исправь ошибку»**

**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?»**

**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 расск

**Развивающий этап**

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

**«Повтори»**

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

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»**

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»**

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 – А

**Лото «Назови картинку и найди гласный звук»**

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

**Описание игры.**У детей – карты с нарисованными картинками (по четыре в каждой карте). Ведущий 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.

Этот же набор лото применяется для узнавания в слове согласных звуков. Игра проводится так же: ведущий называет изолированный согласный звук (в словах-названиях картинок из данного лото можно выделить звуки: Р, К, К, Л, Л, М, Щ, С, С, Т, Б, Н, Ж, Д, Ш, П, Б), а дети должны назвать нужную картинку.

**«Кто найдёт двадцать предметов, названия которых содержат звук С»**

**Цель:** закрепление умения выделять заданный звук в слове по представлению, развитие зрительного внимания, обучение счету.

**Описание игры.** Дана сюжетная картинка, на которой много предметных картинок, в том числе и содержащих в названии звук С (таких картинок должно быть двадцать)

**Ход игры**. Детям дают рассмотреть картинку и назвать нужные предметы. Выиграет тот, кто назовет больше предметов. Дети накладывают фишки на найденные картинки, а ведущий затем проверяет правильность выполнения задания и определяет победителя.

**Лото «Назови картинку и найди первый звук»**

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

**Описание игры.** У детей – карты с нарисованными картинками (по четыре на каждой карте). Ведущий 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.

**«Замкни цепочку»**

***2. Игры для развития лексической стороны речи (обогащение словарного запаса)***

**«Собери пять»**

**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»**

**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.

**«Эстафета»**

**Цель:** активизация глагольного словаря.

**Ход игры**. Играющие стоят в кругу. У ведущего палочка-эстафета. Он произносит какое-нибудь слово и передаёт эстафету рядом стоящему ребёнку. Тот должен подобрать подходящее слово- действие и быстро передать палочку дальше. Когда эстафета вернётся к ведущему, он задаёт новое слово, но палочку передаёт в другом направлении. Если кто-то затрудняется назвать слово или подбирает неподходящее слово, ему дают штрафное очко. После того как игрок набрал три штрафных очка, он выходит из игры. Выигрывает тот, у кого в концеигры будет меньше штрафных очков.

**Ход игры:** собака – лает, кусает, бежит, сторожит, скулит, воет; кошка – мурлыкает, охотится, играет, дремлет, мяукает, царапается.

**«Наоборот»**

**Дидактическая задача:**Развивать у детей сообразительность, быстроту мышления.

**Игровое правило.** Называть слова только противоположные по смыслу.

**Игровые действия**. Бросание и ловля мяча.

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.

**«Кто больше знает»**

**Дидактическая задача:** Развивать память детей; обогащать их знания о предметах, воспитывать такие качества личности, как находчивость, сообразительность.

**Игровое правило**. Вспомнить и назвать, как один и тот же предмет может быть использован.

Игровое действие. Соревнование – кто больше назовёт, как можно использовать предмет.

**Ход игры.** Дети вместе с воспитателем садятся на стулья (на ковёр) в кружок. Воспитатель говорит:

- У меня в руках стакан. Кто скажет, как и для чего его можно использовать?

Дети отвечают:

- Пить чай, поливать цветы, измерять крупу, накрывать рассаду, ставить карандаши.

- Правильно, - подтверждает воспитатель и если нужно, дополняет ответы ребят. Теперь давайте поиграем. Я буду называть различные предметы, а вы вспомните и назовите, что с ними можно делать. Постарайтесь сказать как можно больше. Воспитатель заранее подбирает слова, которые он предложит детям во время игры.

***3. Игры для развития грамматического строя речи***

**«Доскажи словечко»**

**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)

**«Распутай слова»**

**Цель:** учить составлять предложения, используя данные слова.

**Ход игры.** Слова в предложении перепутались. Попробуйте расставить их на свои места. Что получится?

**Предложения для игры:**

1. Дымок, идёт, трубы, из.

2. Любит, медвежонок, мёд.

3. Стоят, вазе, цветы, в.

4. Орехи, в, белка, дупло, прячет.

**«Найди ошибку»**

**Цель: учить** находить смысловую ошибку в предложении.

**Ход игры.** «Послушайте предложения и скажите, все ли в них верно. Как нужно исправить предложение?»

1. Зимой в саду расцвели яблоки.

2. Внизу над ними расстилалась ледяная пустыня.

3. В ответ я киваю ему рукой.

4. Самолёт сюда, чтобы помочь людям.

5. Скоро удалось мне на машине.

6. Мальчик стеклом разбил мяч.

7. После грибов будут дожди.

8. Весной луга затопили реку.

9. Снег засыпало пышным лесом

**«Правильно или нет?»**

**Цель:** учить находить грамматические ошибки.

**Ход игры.** «Как вы думаете, можно ли так сказать?»

1. Мама ставит вазу с цветами в стол.

2. Когда хотят что-то купить теряют деньги.

3. Под домиком на опушке живут бабушка и дедушка.

4. В полу лежит красивый ковер.

«Почему предложения неточные? – воспитатель дополнительно спрашивает у детей.

**Закрепляющий этап**

***1. Игры для развития фонетико-фонематической стороны реч*и**

**«Составь слово»**

**Цель: учить** выделять в словах первый звук и составлять из полученных звуков слова.

**Ход игры.** У детей по одной карте, у ведущего – буквы. Он называет букву, а дети просят себе нужные буквы и накладывают на нужные картинки. Когда все буквы будут собраны, ребёнок должен прочитать получившееся слово. Если он затрудняется сам прочесть слово, взрослый ему помогает, и таким образом обучает его первоначальному чтению.

**«Из слогов - предложение»**

**Цель:**научить выделять первый слог из слова, составлять по первым слогам слова, а из них - предложения.

**Ход игры.**Ребёнку даётся карточка-ребус, на которой зашифровано целое предложение. Каждое слово в данном предложении помещено на отдельной строчке. Ребёнок выделяет первые слоги каждой картинки, относящейся к одному слову, составляет из них слово и запоминает его. Затем на следующей строчке анализирует следующую группу картинок, составляет второе слово из первых слогов и так далее, пока не расшифрует все слова. Потом называет полученные слова по порядку, образуя предложение.

***2.******Игры для развития лексической стороны речи***

**«Четвёртый лишний»**

Цель: учить устанавливать сходство и различие предметов по существенным признакам, закрепление слов-обобщений.

**Ход игры.** На столе выкладывается по четыре картинки, три из них относятся к одной тематической группе, а четвёртая к какой-нибудь другой группе. Детям дается задание: рассмотрите картинки и определите, какая из них лишняя. Неподходящую картинку переверните, а оставшиеся назовите одним словом».

Каждый участник исключает лишнюю картинку по очереди. Если он ошибается или не выполняет задание, его вариант предлагают выполнить следующему игроку. За каждое правильное выполнение дают фишку. Выигрывает тот, кто наберёт больше фишек.

**«Верно ли это?»**

**Цель:** развитие слухового внимания, активизация глагольного словаря.

**Ход игры.** Детям читают стихотворение, содержащее нелепые ситуации. Дети должны ответить на вопрос: «Верно ли это? – после каждого предложения и доказать, почему они так считают. За правильный ответ получают фишку. Выигрывает тот, кто получит больше фишек.

Верно ли это?

Собирают сыр с кустов.

С зайцами пасут коров.

На лугу доят волов.

В пляс пускается медведь.

Тыквы стали песни петь.

Косят косари леса.

На снегу лежит роса.

Верно ли, что как-то раз

От дождя нас зонтик спас?

Что луна нам ночью светит?

Что конфет не любят дети? Л.Станчев

**«Найди лишнее слово»**

**Цель:** упражнять на развитие мыслительных процессов обобщения, отвлечения, выделения существенных признаков.

**Ход игры.** Предложите ребёнку определить слово, которое является лишним. Читайте ребёнку серию слов. Каждая серия состоит из 4 слов. 3 слова в каждой серии являются однородными и могут быть объединены по общему для них признаку, а 1 слово отличается от них и должно быть исключено.

**Перечень серий слов:**

1. Старый, дряхлый, маленький, ветхий.

2. Храбрый, злой, смелый, отважный.

3. Яблоко, слива, огурец, груша.

4. Молоко, творог, сметана, хлеб.

5. Час, минута, лето, секунда.

6. Ложка, тарелка, кастрюля, сумка.

7. Платье, свитер, шапка, рубашка.

8. Мыло, метла, паста зубная, шампунь.

9. Береза, дуб, сосна, земляника.

10. Книга, телевизор, радио, магнитофон.