

Картотека дидактических игр на развитие грамматического строя речи детей старшего дошкольного возраста

«Размытое письмо»

Цель: Упражнять в составлении распространенных упражнений.

Материал: Игрушечный мишка.

Ход игры:

Взрослый: - 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, взрослый интонацией побуждает детей дополнять предложения.

«Живые слова»

Цель: Упражнять в составлении предложений по структурной схеме.

Ход игры: Каждый ребёнок изображает слово. Взрослый:

- 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). Заменяем слово «мёд» другим. Катя будет теперь словом «кувыркаться». Прочитайте предложение (Кувыряться любит медвежонок). А теперь? (Медвежонок любит кувыряться).

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

«Напишем кукле письмо»

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 произвольную память.

«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)

«Прятки»

Цель: учить понимать и правильно использовать в речи предлоги с пространственным значением (в, на, около, перед, под).

Материал. Грузовик, мишка, мышка.

Ход игры: В гостях у детей Мишка и Мышка. Зверята стали играть в прятки. Мишка водит, а мышка прячется. Дети закрывают глаза. Мышонок спрятался. Дети открывают глаза. Мишка ищет: «Где же мышонок? Он, наверняка, под машинкой. Нет. Где же он, ребята? (В кабине) И т.д.

«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.

«Мой, моя, моё, мои»

Цель: закрепить согласования притяжательных местоимений с существительными.

Ход игры. Взрослый просит назвать предметы, про которые можно сказать: «это мой» (мой карандаш, мой мяч, мой мишка, мой дом, мой котенок и т. д.). «Это моя» (моя кукла, моя груша, моя сумка, моя машинка и т. д.). «Это мое» (мое платье, мое дерево, мое пальто, мое кашне и т. д.).

«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.

«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

«Один и много»

Цель: учить изменять слова по числам.

Ход игры : «Сейчас мы будем играть в такую игру: я назову словом один предмет, а вы назовете слово так, чтобы получилось много предметов. Например, я скажу «карандаш», а вы должны сказать «карандаши».

Слова для игры:

Книга ручка лампа стол окно
город стул ухо брат флаг
ребенок человек стекло трактор озеро
имя весна друг семя арбуз

«А теперь попробуем наоборот. Я буду говорить слово, обозначающее много предметов, а вы – один».

Слова для игры:

когти облака волны листья
цветы пила молодцы стебли

«Зайчик заблудился»

(по сказке «Заюшкина избушка»).

Цель: учить повышать и понижать силу голоса.

Ход игры: зайчик расстроился и потерялся в зимнем лесу, помогите ему. « Зайчик услышит наше «ау» - быстро найдется в холодном лесу»

«Домики для друзей - животных»

(по сказке «Теремок»)

Цель: развивать сенсомоторную координацию, конструктивный праксис, согласование слов во фразе.

Ход игры : нужно построить новые яркие домики для всех, кто жил в теремке.

Каждый ребёнок «строит» свой домик из различных разноцветных геометрических фигур разных по цвету и величине.

« Угости медведей»

(по сюжету сказки «Три медведя»).

Цель: развивать сенсорные представления, с опорой на зрительные и тактильные ощущения, закреплять умение согласовывать прилагательные с существительными в роде и числе.

Ход игры. принести угощения трём медведям, чтобы помирить их с Машей.

Дети выбирают одинаковые угощения для медведей, ориентируясь на цвет, форму, материал из которого изготовлены бумажные конфеты, печенья, пирожные.

«Лиса и петух».

Цель: Развивать речевое дыхание.

Ход игры : «Лиса с петушком вошла в темный лес. Как громко кричит петушок? (дети демонстрируют), а теперь лиса зашла за высокие горы, как сейчас звучит голос петушка?». Лиса идет через горы и поет песенку: «СА-СА-СА-СА»: дети поют, меняя высоту голоса: поднимаясь в гору, повышают тон голоса, спускаясь – понижают тон.

«Произнеси фразы»

(по сказке: «Репка»).

Цель: работать над длительностью речевого выдоха, развитие фразовой речи.

Ход игры: посадим репку, скажем слова: «пусть будет репка большая, крепкая», «пусть репка будет вкусная, сладкая».

Также используются игры и упражнения по развитию силы и длительности ротового выдоха, дифференциацию носового и ротового дыхания. Игра: «Катится колобок по дорожке», упр.: «Пыхтит мишка».

«Угадай, какая сказка?»

(по первому слогу)

Цель: развитие слухового внимания.

Ход игры: «Расколдуй сказку»: «Жарозко»- «Морозко», «Оле-Огурцое»- «Оле-Лукое», «Красная Тапочка»-«Красная Шапочка», «Серебряный замочек» - «Золотой ключик», «Кепка»- «Репка», «Коробок»-«Колобок». «Михаил Иванович сердится» (топни, если услышишь ошибки), «Угадай, кто идет», «Узнай нас».

« Кого встретил в лесу колобок».

Цель: тренировать употребление родительного падежа существительных, формировать простую фразу.

Ход игры: колобок катится по лесу, за деревья прячутся разные звери, поможем их узнать (хвост зайца, уши медведя, пасть волка, лапы лисы).

« Где прячется Маша? »

(по сказке: «Маша и медведь»).

Цель: развивать правильное употребление (понимание) простых предлогов, активизировать словарь по теме: мебель.

Ход игры: Маша прячется от медведя, назовите, где (под столом, в шкафу, под стулом, на печке, под кроватью).

«Только ласковые слова»

Цель: образование уменьшительно-ласкательных суффиксов.

Ход игры: дети по кругу называют слова из сказок: рукавичка, репка, лисичка, скалочка, Красная Шапочка, Хаврошечка, Дюймовочка и т.д.

«Длинные слова»

Цель: образование сложных слов.

Ход игры: у Буратино длинный нос. Какой Буратино? (длинноносый); у оловянного солдатика одна нога. Какой он? (одноногий), и т.д.

«Всё наоборот»

(по сказке «Баба Яга»)

Цель: образование антонимов.

Ход игры: (У дочки была добрая матушка, а мачеха - наоборот- ...(злая). Девочка была не глупа, а наоборот-...(умна), и т.д.).

«Если бы, да кабы...»

Цель: умение составлять сложноподчиненные предложения, логически мыслить, перевоплощаться, вставать на точку зрения другого.

Ход игры: вы должны закончить предложение: «Если бы я был(а) кем-то/чем-то, то я бы..., потому что(чтобы)...».(«Если бы я был бабой Ягой, то я был бы очень доброй и красивой, чтобы меня все любили»).

«Хорошо – плохо».

Цель: умение высказывать свое мнение, хорошее или плохое о предмете, образе, явлении, поступке. Учатся логически строить свои высказывания, правильно задавать вопросы, отстаивать свою точку зрения.

Ход игры: Мишка раздавил теремок – это плохо, потому что... Золушка была трудолюбивая – это хорошо, потому что...

«Слово-сказка».

Цель: умение сочинять сказку по одному слову.

Ход игры : Слово пишется на доске вертикально. Каждую букву «расшифровываем»: К-кот; Н-нитки; И-иголка; Г-горка; А-аптека. На основе этих пяти новых слов дети сочиняют сказку. Например : «Жил-был кот. Он очень любил играть с нитками. Однажды он увидел катушку с нитками, стал её катать по полу и уколол лапку. В катушке торчала иголка. Ему было очень больно. Кот загрустил, но вдруг он посмотрел в окно, увидел горку и побежал на улицу. Кот весело скатился с нее и попал прямо в аптеку. Там ему дали лекарство для лапки». Такие сказки дети любят сочинять коллективно, по кругу.

«Сказки перепутались»

Цель: развитие памяти, внимания и воображения.

Ход игры: предлагается взять имена героев из разных сказок и сделать их героями одной сказки. Для составления коллажа из сказок используются картинки с изображением героев сказок. Придуманные сказки дети часто инсценируют в группе с помощью настольного театра. Декорации при этом сводятся к минимуму. Кукол можно водить молча, под рассказ ведущего, а можно разыгрывать диалоги.

“Жадный медвежонок”

Цель: закреплять умение согласовывать существительные с местоимениями в роде и числе.

Ход игры:

Жил в лесу жадный медвежонок. Самыми любимыми его словами были слова “Мой!”, “Моя!”, “Мое!”

Шел он однажды по лесу, навстречу ему ежик бежит, на спине гриб несет. “Мой!” – заревел медвежонок и отнял у ежа гриб. Тот заплакал и свернулся клубочком. Медвежонок поддал его лапой и больно укололся. “Бедная моя лапа!” -зарычал он.

Прихрамывая, побрел медвежонок дальше. Видит: белочка скачет, полную корзинку земляники несет. “Моя!” – закричал медвежонок и отобрал у белочки корзинку.

Дальше идет медвежонок, а из кустов выпрыгнул зайчишка. В лапках яблоко держит. “Мое!” – свирепо проговорил медвежонок и выхватил у зайчишки яблоко. Тот, испугавшись, снова в кусты шмыгнул.

С тех пор никто не дружил с медвежоном, все обходили его стороной, а он все ходил по лесу и кричал: “Мой! Моя! Мое!”

После рассказа и показа этой сказки логопед спрашивает у детей: “Как вы думаете, о чем медвежонок мог кричать “Мой!”, “Моя!”, “Мое!”?”

Дети подбирают предметы или картинки, которые подходят для каждого из этих местоимений, называют их.

Игра “Красавица, рыцарь и чудовище”

Цель: закреплять умение согласовывать прилагательные с существительными в роде, числе и падеже.

Ход игры: В некотором царстве, в некотором государстве жили-были красавица принцесса, храбрый рыцарь и страшное чудовище.

Принцесса, как и полагается, жила в башне, рыцарь – в замке, а чудовище – в болоте.

А ещё в этом царстве — государстве жил бедный пастух, который очень любил принцессу, но не мог и мечтать о том, что когда-нибудь она станет его женой.

Каждый год король, отец принцессы, устраивал смотр женихов для своей дочери. Он собирал всех претендентов, давал им задания, а те старались их выполнить. Но то ли задания были слишком трудными, то ли женихи – глупыми, только никто из них мужем принцессы так и не стал: кого-то за неправильные ответы заточили в подвал башни, кого-то рыцарь победил на турнире, а кого-то забирало в плен чудовище.

И вот настал день, когда во всем государстве ни одного жениха не осталось. Один пастух ещё был на свободе. И решил он попытать счастья.

Логопед спрашивает детей: “Вы хотите, чтобы пастух взял принцессу в жены? Тогда давайте поможем ему выполнить задание короля”.

Первое задание. О чем из трех предметов: башне, замке или болоте (картинки даются на фланелеграфе) – можно сказать?

Холодный (-ое, -ая)..; мрачная (-ый, -ое).., тёмное (-ая, ый)..; страшный (-ое, -ая)..; дальние (-ая, -ий)..; неприступный (-ая, -ое)...

Второе задание. О ком из персонажей: рыцаре, принцессе, чудовище – можно сказать?

Жестокий(-ая, -ое)..; злая (-ое, -ой)..; суровое (-ый, -ая)..; бессердечная (-ое, -ый)..;

За каждый правильный ответ ребенок получает фишку. В конце занятия дети по количеству фишек определяют, кто же больше всех помог пастуху.

Игра “Принцесса Цифирь”

Цель: закреплять умение согласовывать порядковые числительные с существительными.

Ход игры: В одном сказочном царстве-государстве жила необыкновенно красивая принцесса Цифирь. Она была очень строга и пунктуальна. Все в ее королевстве считалось и подсчитывалось, была учтена каждая пылинка и травинка. Несколько сот придворных ходили по государству и считали, считали, считали...

Рядом с этим царством было другое. Оно называлось Хаос. В нем все предметы были свалены в кучу, и никто не знал, сколько чего есть.

Из-за грязи и полного отсутствия порядка в этом государстве разразилась жуткая эпидемия, после которой все его жители, как-то не блиставшие математическими способностями, напрочь разучились считать. Болезнь была так заразна, что перебралась через границы царства принцессы Цифирь. Сама принцесса, к счастью, не заболела, а вот придворные все как один свалились в тяжком недуге. Когда они смогла подняться на ноги, то обнаружили, что разучились употреблять числительные. Приходя на доклад к Цифири, они говорили: “Первая советник ещё болеет”; “Второй блюдо сегодня подгорело”; “Третья день идет дождь”; “Четвертый люстра в бальной зале не горит”; “Пятый ступенька парадной лестницы скрипит”; Шестая зеркала в ванной комнате разбилось”; “Седьмое книга на полке потерялась”; “Восьмая цветок на клумбе завял”;

“Девятое котенок вашей любимой кошки убежал”; “Десятое дерево в вашем парке упало”.

Слушая это, принцесса топала ногами и приказывала всех придворных заточить в темницу, где они должны будут заново научиться считать и правильно согласовывать слова. Только после этого они смогут выйти на свободу.

Бедных придворных ожидала страшная участь...

Дети, вы ведь не хотите, чтобы несчастные придворные всю жизнь провели в тюрьме? Давайте поможем им и научим правильно говорить!

Игра “Мальчик Ваня и мудрый учитель”

Цель: закрепить умение образовывать существительные, прилагательные, глаголы прошедшего времени множественного числа.

Ход игры: Жил-был мальчик Ваня, очень хороший, с добрыми и умными глазами. Только он почему-то всегда был грустный-прегрустный. И лишь мама понимала, в чем дело: Ваня не умел употреблять слова во множественном числе и не понимал значения слов во множественном числе.

Приходит он в магазин и говорит: “Давайте мне, пожалуйста, ботинок”. Удивленная продавщица продавала ему один ботинок, и он шел с ним домой. Мама только вздыхала, брала ботинок и шла обменивать его на ... (ботинки).

Идет Ваня в лес, набирает полную корзину грибов, а на вопрос бабушки: “Что ты нашел в лесу?” отвечает: “Гриб!” Мама снова вздыхает и покажет бабушке ... (грибы).

В школьной библиотеке он смог получить только один учебник. На помощь снова приходила мама и получала за сына ... (учебники).

Когда приходили гости, он приносил один стул, а надо было ... (стулья).

Весной территорию вокруг дома решили озеленить, и Ваня посадил одно дерево, а надо было ... (деревья).

Когда надо было проветрить квартиру, Ваня открывал только одно окно, а надо было ... (окна).

Мама не хотела никому рассказывать об этом, но в конце концов она поняла, что одной ей не справиться, и обратилась за помощью к Мудрому Учителю.

Мудрый Учитель, улыбнувшись, сказал, что через месяц Ваня даже не вспомнит о своих сегодняшних проблемах. И правда, через месяц мальчик уже все-все знал о множественном числе, а самое главное – мог правильно употребить слова во множественном числе и понимал их значение.

Давайте и мы с вами выполним упражнения, которые давал Мудрый Учитель Ване, и посмотрим, все ли с ними справляются.

Сказка “Кривое зеркало”

Цель: закреплять умение подбирать слова с противоположным значением.

Ход игры: Давным-давно существовало Королевство Кривых Зеркал. Однажды его жителям надоело все видеть в искаженном виде, и они решили избавиться от кривых зеркал. Разбивать зеркала, как известно, нельзя – это может привести к несчастью. Поэтому все зеркала отвезли в глухое, заброшенное место, сложили их в пещере, а вскоре совсем про них забыли.

В тех краях жила злая старуха Завида. Никого и ничего она не любила, поэтому поселилась в самой глуши, подальше от всех.

В одиночестве бродила она как-то по лесу и набрела на ту самую пещеру. Взяла Завида в руки одно из зеркал, посмотрелась в него и глазам своим не поверила: в зеркале она была совсем даже не старая, а ... (молодая), не толстая, а ... (худая), не горбатая, а ... (стройная).

Всю жизнь лицо у Завиды было мрачное и злое, а в зеркале она оказалось ... (веселое и доброе)! А уши – о, чудо! – не большие, а ... (маленькие), нос не кривой, а ... (прямой). Грязное платье Завиды в зеркале стало... (чистым), старые туфли ... (новыми), короткая юбка ... (длинной). Стоило Завиде направить свое зеркало на солнышко, как погода из ясной превращалась в ... (дождливую и пасмурную).

Но это ещё не все. Когда Завида смотрелась в зеркало, она чувствовала, что и в ней самой что-то меняется. Например, была она жадной, а стоило ей посмотреться в зеркало, как она становилась ... (щедрой).

Шла как-то Завида по лесу и встретила волка. Испугалась, потому что была трусливой, но когда достала зеркало, посмотрелась в него – стал сразу ... (храброй). А когда повернула зеркало и направила его на волка, тот из свирепого и хищного превратился в ... (смирного и миролюбивого).

Очень полюбила Завида зеркало и уже никогда с ним не расставалась.

А сейчас мы попробуем представить, что у нас есть тоже такое зеркало, и подберем к словам другие – с противоположным значением. Ее лучше всего проводить с мячом. Логопед говорит слово и бросает мяч ребенку, тот подбирает антоним, произносит его и возвращает мяч логопеду.

Игру можно проводить, согласуя подбор слов-антонимов с работой над определенными звуками. Например, если на занятиях по звукопроизношению изучается тема “Звуки [ш], [ж]”, набор слов может быть следующим: медлительный – шустрый, тихий – шумный, плохой – хороший, узкий – широкий, прочный – шаткий, гладкий – шершавый, легкий – тяжелый, сухой – влажный, холодный – жаркий, трусливый – отважный, простой – сложный, грубый – нежный.

Здесь можно провести работу по построению сложносочиненного предложения с противительным союзом “а”, детям предлагается составить предложения, используя пары слов-антонимов. Например:

– Гусь медлительный, а воробей ... (шустрый);

– Пух легкий, а камень ... (тяжелый);

– Деревня тихая, а город ... (шумный);

– Заяц трусливый, а лев ... (отважный). Дети с удовольствием подбирают слова-антонимы и составляют с ними предложения, причем варианты и построения предложений бывают порой и очень интересными.

Антонимы подбираем к существительным, прилагательным и глаголам. Примерный список слов может быть следующим.

Существительные: храбрость (отвага) – трусость; красавец – урод; доброта – злоба; щедрость – жадность; здоровье – болезнь; веселье – грусть; смех (радость) – печаль; ум – глупость; свет – тьма; тишина – шум; холод – жара; молодость – старость; чистота – грязь; сила – слабость; грубость – нежность.

Прилагательные: храбрый (отважный) – трусливый; красивый – уродливый; добрый – злой; щедрый – жадный; здоровый – больной; веселый – грустный; смешной (радостный) – печальный; светлый – темный; тихий – шумный; холодный – жаркий; твердый – мягкий; молодой – старый; чистый – грязный; сильный – слабый; грубый – нежный.

Глаголы: открыть – закрыть; отворить – затворить; отклеить – приклеить; оторвать – пришить; открутить – закрутить; отойти – подойти; любовь – ненависть; дать – взять; говорить – молчать; работать – бездельничать; болеть – выздоравливать; гасить – зажигать; запрещать – разрешать; мешать – помогать; уронить – поднять.

Игра “Мышинные проделки”

Цель: упражнять в подборе синонимов, развивать грамматический строй речи.

Ход игры: В маленьком городе, на тихой улочке, в уютном деревянном доме на книжной полке жил-был старый-престарый словарь-книга, где собраны все-все слова, какие только есть в языке.

Но повадились мыши грызть в словаре страницы: что ни день, то какое-нибудь слово пропадает, а его описание остается. Глотая слова, мыши надеялись научиться говорить. Но напрасно: почти все слова исчезли, но никто из мышиноного племени так и не заговорил.

Словарем этим пользовался старик-архивариус. С памятью у него было плохо: события давно минувших дней помнил, а вот отдельные слова забывал, поэтому словарем ему приходилось пользоваться очень часто. А как? Там, что ни слово, то дырка.

Давайте поможем старику-архивариусу восстановить слова по описаниям.

Логопед дает лексическое значение слов синонимического ряда, а дети подбирают известные им синонимы. Необязательно давать сразу много понятий, на одном занятии достаточно выстроить два-три синонимических ряда, подбирая слова, подходящие к теме и насыщенные отработанными звуками. Помимо подбора слов, дети составляют с ними предложения, а логопед обращает их внимание на оттенки в значении слов синонимического ряда.

Далее даются синонимические ряды существительных, глаголов и прилагательных, которые можно использовать на занятиях:

– Человек, который терпит постоянную нужду и лишения, голодает.

Бедняк, нищий, безработный, беженец, бездомный, голодающий.

– Сильно, ярко светит, светится, бросается в глаза.

Блестит, сияет, сверкает, искрится.

– Человек, который служит в армии, воюет, защищает кого-то или что-то.

Боец, солдат, воин, военный, защитник.

– Как можно сказать о предметах, имеющих значительную величину, размер?

Большой, огромный, громадный, гигантский.

– Когда человек испытывает страх, он что делает?

Бои́тся, трусит, пугается, опасается, робеет, страшится, дрожит от страха, трясется от страха.

– Пролить слезы от боли или горя.

Плакать, реветь, рыдать.

– Добиться победы или успеха в борьбе с кем-нибудь или чем-нибудь.

Победить, одолеть, побороть, осилить, сломить, преодолеть, пересилить, взять верх, одержать победу, справиться.

– Действия, происходящие в театре или цирке.

Спектакль, представление, зрелище.

– Что-то мешающее.

Препятствие, преграда, помеха.

– Человек, на которого можно опереться, положиться, которому можно доверять.

Твердый, крепкий, надежный, незыблемый.

– Воздействовать на кого-то страхом.

Пугать, страшить, грозить, устраивать.

– Человек, совершающий путешествие, странствующий.

Путешественник, турист, странник, ходок.

– Усилия, направленные на создание чего-нибудь.

Работа, труд, дело, занятие, служба, бизнес.

- Человек, занятый каким-то делом, работой.
Рабочий, труженик, служащий, работник, трудяга, бизнесмен.
- Вести разговор.
Разговаривать, говорить, беседовать, толковать, болтать.
- Приводить человека в хорошее настроение, привлекая его внимание чем-нибудь интересным, веселым.
Развлекать, забавлять, занимать, веселить, тешить, потешать.
- Намерено все портить и ломать.
Разрушать, рушить, крушить, громить.
- Мальчик и девочка в раннем возрасте.
Ребенок, дитя, младенец, чадо, малыши..
- Струя подземной воды, вырывающаяся на поверхность земли.
Родник, ключ, источник.
- Люди, соединенные кровными узами.
Семья, родня, родственник, сородичи, клан, фамилия, семейство.
- Отличающийся богатой, отделкой и убранством.
Роскошный, богатый, великолепный, дорогой, пышный.
- Не испытывающий страха, преодолевающий любые трудности.
Смелый, бесстрашный, безбоязненный, храбрый, неустрашимый, отважный, удалой, лихой.
- История, которая забавляет, вызывает смех, веселит.
Смешная, забавная, комичная, потешная, юмористическая, смехотворная, уморительная.
- Тот, кто вызывает смех, заставляет смеяться.
Весельчак, шутник, юморист, шут, комик, Петрушка, паяц.
- Состояние тревоги и беспокойства перед грозящей опасностью.
Страх, боязнь, испуг, ужас, жуть.
- Закрывающий тайну, неразгаданный.
Тайный, таинственный, секретный, загадочный, потаенный, потайной, чудесный.
- Что делает человек, когда быстрым движением куда-нибудь, какой-нибудь предмет?
Бросает, кидает, швыряет.
- Как называется сильный, разрушительный ветер?
Буря, ураган, шторм, тайфун.
- Женщина, которая обладает сверхъестественной силой и творит чудеса.
Волшебница, колдунья, чародейка, фея, ведьма.
- Как можно сказать о нагретом, очень теплом предмете, излучающим жар?
Горячий, жаркий, жгучий, обжигающий, знойный, раскаленный.
- Как говорят о человеке, который все выполняет с большой скоростью?
Быстрый, проворный, торопливый, стремительный, молниеносный.
- Как иначе называются маленькие дети?
Ребята, детвора, малыши, малютки.
- Человек, лишенный чувства жалости, сострадания, причиняющий боль другим.
Жестокий, безжалостный, бессердечный, бесчеловечный, лютый, свирепый.
- Что доставляет людям веселье?
Забавы, потеха, развлечение, увеселение.
- Как сказать о том, кто имеет густую, беспорядочную растущую шерсть или волосы?
Косматый, лохматый, мохнатый.
- Как сказать о человеке привлекательном, нравящимся своим внешним видом?
Красивый, прекрасный, пригожий, прелестный, хороший.

– Говорить очень громко.

Кричать, орать, вопить, галдеть, голосить.

– Человек тихий, мягкосердечный.

Добрый, добродушный, мягкий, мирный, кроткий, незлобивый.

– Кто-то или что-то движется по кругу.

Кружится, вьется, вертится, крутится, вращается.

– Снежная буря.

Метель, буран, вьюга, пурга.

– Небольшой по размерам предмет.

Маленький, крошечный, мелкий, карликовый.

– Плохой человек.

Отвратительный, скверный, гадкий, противный, мерзкий, гнусный.

– Что можно сказать о плохой погоде?

Пасмурная, хмурая, облачная, непогожая, дождливая, холодная.

– Когда человеку невесело, какой он?

Грустный, печальный, унылый, горестный, скорбный.

– Отсутствие света.

Темнота, мрак, темень, тьма, потемки.

– Требующий большого труда, больших усилий.

Трудный, непосильный, тяжкий, тяжелый, тягостный, каторжный.

– Отсутствие звуков.

Тишина, безмолвие, молчание, тишь, затишье.

– Обладающий умом.

Умный, понятливый, толковый, смысленный, разумный, головастый, башковитый.

– Нанести удар.

Ударить, стукнуть, двинуть, треснуть.

– Хороший результат.

Успех, удача, достижение, победа.

– Испытать упадок сил после работы.

Устать, измучиться, утомиться, умориться, замотаться, изнемогать.

– Человек, занимающийся обучением или воспитанием.

Учитель, преподаватель, педагог, наставник, воспитатель.

– Маленький дом.

Хижина, лачуга, домишко, халупа, хибарка.

– Физически неразвитый человек.

Хилый, слабый, чахлый, болезненный, худосочный, тощий, щуплый.

«Придумай умные вопросы»

Цель: закреплять умение задавать вопросы, используя в речи слово «почему».

Ход игры:

Логопед: К нам в гости пришел Знайка. Он очень любит отвечать на вопрос «почему?». Давайте придумаем ему трудные вопросы о предметах, которые лежат на столе (мяч, спички, часы, ключ, карандаш, резинка, нитки). Например: «Почему остановились часы?» (Часы остановились, потому что их забыли завести или потому что они сломались.)

«Почемучкины вопросы»

Цель: закреплять умение составлять сложноподчиненные предложения.

Ход игры: Детям предлагается ответить на вопросы:

Почему птицы улетают на юг? Почему медведь зимой спит?

Почему дома нельзя играть с мячом? Почему ночью темно?
Почему наступает зима? Почему заяц зимой белый?
Почему из трубы идет дым? Почему в доме делают окна?
Почему летом жарко? Почему зимой нельзя купаться в реке?
Почему листья на деревьях? Почему девочка гуляет под зонтом?
появляются весной?

«Незнайка пришел в магазин»

Цель: закрепить умение согласовывать прилагательное и существительное, развитие диалогической речи.

Ход игры:

Незнайка: Я забыл, как называется то, что я хотел купить.

Продавец: Ты хотел купить овощ или фрукт?

Незнайка: Я хотел купить фрукт.

Продавец: Какой он по цвету? Незнайка: Он желтый. Продавец: А какой он по форме?

Незнайка: Этот фрукт овальный.

Продавец: А какой он по вкусу?

Незнайка: Этот фрукт кислый.

Продавец: Наверное, ты хотел купить лимон.

Незнайка: Правильно, я хотел купить лимон. Это фрукт, он желтый, овальный и кислый.

«Волшебная радуга»

Цель: закрепить умение согласовывать прилагательное и существительное.

Ход игры: На большом плакате на доске изображена радуга. Уточняется название цветов радуги. Дети получают предметные картинки разного цвета.

Логопед: У каждого цвета радуги есть свои любимые предметы, которые всегда или почти всегда имеют этот цвет. Подберите картинки к каждому цвету радуги.

Дети распределяют картинки под цветами радуги и называют цвета предметов: помидор красный, апельсин оранжевый, лимон желтый, солнце желтое, лист зеленый, трава зеленая, небо голубое, незабудки синие, василек синий.

«Игра в неделю»

Цель: закреплять в речи предложно-падежные конструкции.

Ход игры: В игре принимают участие 7 детей. Каждый из них получает «имя» одного из дней недели. Логопед предлагает детям встать друг за другом так, как идут дни недели, затем задает такие, например, вопросы: «Вторник, скажи, кто идет за тобой? А кто перед тобой? Среда, кто приходит раньше тебя? А кто позже тебя?»

Аналогичным образом проводится игра в части суток, игра во времена года, в месяцы.

«Веселая полянка»

Цель: активизировать словарь по лексической теме «Насекомые», закреплять навыки употребления в речи предлогов.

Ход игры:

- Ребята, посмотрите внимательно на полянку и составьте предложение с предлогом. Логопед манипулирует насекомыми (которые прикреплены липучкой), тем самым моделирует различные ситуации: бабочка села на колокольчик, божья коровка заползла в цветок и т.д.

«Расположим красиво мебель в комнате»

(по сказке «Три медведя»)

Цель: закрепить предположно-падежные конструкций по теме «Мебель».

Используется игрушечная мебель. Игра может проводиться в двух вариантах.

Ход игры:

1-й вариант. Предлагается картинка, изображающая комнату. Логопед задает вопросы о расположении различных предметов (мебели) и просит детей использовать слова *справа, слева, спереди, позади*.

Затем на макете дети расставляют игрушечную мебель так же, как и на картинке. При этом дети комментируют свои действия: поставим стул перед столом и т. д.

2-й вариант. Самостоятельное расположение мебели. После того, как дети расположили мебель в комнате, логопед задает вопросы типа: «Где находится шкаф по отношению к стулу?», «Где расположен торшер по отношению к шкафу?» и т. д.

«Чьи хвосты?»

Цель: закрепить умение образовывать притяжательные прилагательные.

Ход игры:

Логопед рассказывает сказку «Хвосты».

Однажды проснулись животные в лесу и не нашли у себя хвостов. Они решили, что ночью ветер оторвал хвосты и разнес их по лесу. Вот и пошли звери по лесу искать свои хвосты. (Давайте мы поможем им.) Но хвосты спрятались в лесу и чтобы найти их, надо уметь их правильно называть и отвечать на вопрос: «Чей это хвост?» Например, хвост зайца надо назвать «заячий хвост».

Вот на дереве, на сосне, висит серенький, пушистенький хвост белки. Чей это хвост? (Беличий.) Белка нашла свой хвост. А под дубом лежит коричневый хвост медведя. Чей это хвост? (Медвежий.) Дадим медведю его хвост. В чаще леса нашелся хвост волка. Чей это хвост? (Волчий.) А вот во мху виднеется рыжий, пушистый хвост лисы. Чей это хвост? (Лисий.) А на пенечке — тоненький, маленький хвостик мышки. Чей это хвостик? (Мышиный.)

Все животные нашли свои хвосты и были очень рады.

Теперь вспомните, как называются хвосты у домашних животных.

Хвост собаки — собачий. Хвост кошки — кошачий.

Хвост коровы — коровий. Хвост лошади — лошадиный.

Хвост быка — бычий. Хвост козы — козий.

Хвост барана — бараний. Хвост овцы - овечий.

«Бросайка»

Цель: продолжать закрепление правильного употребления различных предлогов.

Ход игры: Логопед предлагает детям бросить кубик, на гранях которого изображены схемы предлогов, и придумать предложение (или выбрать подходящую картинку) с «маленьким словом», схема которого оказалась на верхней грани игрового кубика.

«Огород»

Цель: закреплять формы винительного падежа.

Ход игры: Логопед предлагает детям «посадить» овощи, затем спрашивает каждого ребенка, что он делает: «Лена, что ты сажаешь?» (Я сажаю огурцы.) «Ира, что ты посадила?» (Я посадила редис.) «Вова, что ты посадишь?» (Я посажу капусту) и т. д.

«Два брата ИК и ИЩ»

Цель: тренировать в умении образовывать слова с помощью суффиксов ИК, ИЩ.

Ход игры: Жили два брата. Одного звали ИК, он, был маленький и худенький. А другого звали ИЩ, он был высокий и толстый. У каждого из братьев было свое жилье. ИК имел домик, ИЩ — большой домище. Какой же дом был у брата ИК? (Маленький.) А какой дом был у брата ИЩ? (Большой.)

У ИКА был носик, а у ИЩА?..

В дальнейшем закрепляется дифференциация слов: ротик — ротище, лобик — лобище, глазик — глазище, ручки — ручищи, ножки — ножищи.

Делается вывод, если и слове слышится *ик*, это значит, что предмет маленький, а если *ищ* — значит предмет большой.

Я сейчас я буду говорить два слова и бросать мяч, а вы мне будете отвечать одним словом, используя *ик* или *ищ*. Например, я буду говорить *маленький стол*, а вы будете отвечать: *стол*. Я буду говорить *большой дом*, а вы будете отвечать: *домище*.

Предлагается следующий речевой материал: большой комар (комарище), маленький куст (кустик), большие усы (усищи), большой куст (кустище), маленький ковер (коврик), большая изба (избища), маленький винт (винтик), большой помидор (помидорище).

«Назвать животных парами»

Цель: закреплять умение образовывать слова с помощью уменьшительно-ласкательных суффиксов.

Ход игры:

Детям предлагается загадка:

Хвост пушистою дугой.

Вам знаком зверек такой?

Острозубый, темноглазый,

По деревьям может лазать,

Строит он свой дом в дупле,

Чтоб зимою жить в тепле.

Кто это? (Белка)

А как называют детеныша белки? (Бельчонок)

На доске картинки с изображением животных и их детенышей (белка — бельчонок, заяц — зайчонок, волк — волчонок, медведь — медвежонок).

Логопед показывает картинку дети называют пару слов: взрослого животного и детеныша.

У каких животных названия детенышей отличаются от названий взрослых животных? (Корова — теленок, лошадь — жеребенок, овца — ягненок, собака — щенок, свинья — поросенок).

«Одень сказочного героя?»

Цель игры: закреплять формы винительного падежа.

Ход игры: Логопед предлагает детям назвать как можно больше слов, отвечая на вопросы.

При этом можно использовать предметы или картинки.

Что можно шить? (Платье, пальто, сарафан, рубашку, шубу, сапоги, панаму, юбку, блузку и т. д.)

Что можно связать? (Шапочку, варежки, шарф, кофту, жилетку, платье, скатерть, салфетку и т. д.)

«Кого мы видели?»

Цель: закреплять умение правильно употреблять окончания существительных винительного падежа множественного числа по теме «Животные жарких стран».

Ход игры: На доске картинки с изображением различных животных. Логопед дает задание детям отобрать только животных, которые живут в жарких странах.

А кто из сказочных героев ездил в Африку лечить животных? (Айболит.) Представим себе, что мы вместе с Айболитом поехали в Африку и увидели там много разных животных. Мы видели много ... львов, тигров, носорогов, слонов, верблюдов, бегемотов, леопардов, крокодилов, кенгуру, обезьян и т. д.).

«Весёлый счёт»

Цель: закреплять формы существительных родительного падежа единственного и множественного числа.

Ход игры:

Детям раздают карточки лото с изображением двух и пяти предметов. Например, два помидора, пять вишен, два огурца, пять яблок и т. д. Логопед называет предмет. Дети находят на карточке изображение предмета и определяют количество, называют словосочетание числительного с существительным и закрывают картинку фишкой.

Выигрывает тот, кто правильно называл количество предметов и раньше других закрыл все карточки лото.

«Что в чем?»

(по сказке «Федорино горе»)

Цель: закреплять формы предложного падежа существительных по теме: «Посуда».

Ход игры:

На доске картинки с изображением посуды. Логопед задает вопросы. Дети отвечают, выбирая нужную картинку. В чем варят суп? (Суп варят в кастрюле.) В чем носят воду из колодца (Воду носят в ведре.) В чем кипятят воду? (Воду кипятят в чайнике.) В чем носят молоко? (Молоко носят в бидоне.) В чем хранят сахар? (Сахар хранят в сахарнице.) В чем подогревают еду? (Еду подогревают в миске.) Аналогичным образом используется вопрос «Где что лежит?» Где лежит хлеб? (Хлеб лежит в хлебнице.) Где лежит салат? (Салат лежит в салатнице.) Где лежат конфеты? (Конфеты лежат в конфетнице.) Где (на чем) жарится рыба? (Рыба жарится на сковороде.)

«Перевертыши»

Цель: закреплять умение дифференцировать предлоги, обозначающие направление движения: в — из, на — с, к — от.

Ход игры:

Логопед называет предложение и предлагает детям сказать наоборот.

Мальчик положил мяч в ящик. ...

Девочка налила воду в графин. ...

Мама положила яблоки на стол. ...

Брат поставил лампу на тумбочку. ...

Машина подъехала к дому. ...

Дедушка подошел к забору. ...