

**Рекомендации для родителей:  
«КАРТОТЕКА ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР  
И УПРАЖНЕНИЙ ПО РАЗВИТИЮ  
СВЯЗНОЙ РЕЧИ У ДОШКОЛЬНИКОВ»**

*Эти игры позволяют расширить словарный запас ребёнка, научат правильно сочетать слова в устной речи активизируют коммуникативные навыки дошкольников. В игре процесс расширения словарного запаса ребёнка происходит естественно и очень эффективно.*



**Игра «Какой? Какая?»**

**Цель:** Учить согласованию в речи существительного с прилагательным, обозначающим цвет, форму, вкус.

**Ход игры:** На доске картинки с изображением овощей и фруктов. Воспитатель спрашивает: - Морковь (какая?)... (оранжевая); огурец (какой?)... (зеленый)... и т.д.

**Игра «Скажи, какой?»**

**Цель:** Учить детей выделять признаки предмета.

**Ход игры:** Воспитатель (либо ребёнок) вынимает из коробки предметы, называет их, а дети указывают на какой-либо признак этого предмета. Если дети затрудняются, воспитатель помогает: «Это кубик. Какой он?»

**Игра «Волшебный мешочек»**

**Цель:** развивать речь ребенка, обучать детей описывать предмет, усвоить окончание существительных в дательном падеже.

**Оборудование:** мешочек с игрушками: овощи, фрукты, ягоды, сладости.

**Ход игры:** Взрослый достаёт из мешочка картинку и говорит: «Вот капуста. Какая она? Кому её отдадим?» Ребёнок рассказывает, какая капуста, и кто её любит кушать.

**Игра «Расскажи про животного»**

**Цель:** Учить подбирать однородные прилагательные к существительному.

**Материал:** Картинки «животных».

**Ход игры:** На доске картинка «Заяц». Воспитатель дает задание детям придумать слова, описывающие внешний вид зайца, его повадки, настроение, «характер».

В процессе игры педагог меняет картинки:

«Какой заяц?» (серый, белый, длинноухий, пугливый).

«Какая шубка у зайца?» (серая летом, белая зимой, пушистая, мягкая, гладкая).

«Какое у зайца может быть настроение?» (веселое, грустное, хорошее, плохое).

«Какие зайчата у зайца?» (быстрые, шустрые, веселые, маленькие, длинноухие).

#### **«Отгадай-ка»**

**Цель игры:** обучать детей описывать предмет, не глядя на него, находить в нем существенные признаки; по описанию узнавать предмет.

**Ход игры.** Воспитатель напоминает детям, как они рассказали о знакомых предметах, загадывали и отгадывали о них загадки и предлагает: «Давайте поиграем. Пусть предметы нашей комнаты расскажут о себе, а мы по описанию отгадаем, какой предмет говорит. Надо соблюдать правила игры: когда будете рассказывать о предмете, не смотрите на него, чтобы мы сразу не отгадали. Говорите только о тех предметах, которые находятся в комнате».

После небольшой паузы (дети должны выбрать предмет для описания, приготовиться к ответу) воспитатель кладет камешек на колени любому играющему. Ребёнок встает и дает описание предмета, а затем передает камешек тому, кто будет отгадывать.

Отгадав, ребёнок описывает свой предмет и передаёт камешек другому играющему, чтобы тот отгадал.

*План описания предмета.* Он разноцветный, круглой формы. Его можно бросать вверх, катать по земле, а в группе нельзя им играть, так как можно разбить стекло.

#### **«Опиши куклу».**

**Цель:** Учить называть разнообразные признаки внешнего вида игрушки или объекта.

**Ход игры.** Взрослый показывает куклу и просит рассказать о ней, какая она.

-Кто это? (Кукла.) Какая она? (Нарядная, красивая.) Что Таня умеет делать? (Играть, рисовать, петь, танцевать.) Давай вместе расскажем про Таню. Взрослый начинает: «Наша Таня (самая красивая). У нее (нарядное платьице красного цвета, белый бантик, коричневые туфельки, белые носочки)».

#### ***Игра «Подбери картинки»***

**Цель.** Практическое усвоение слов, обозначающих признак предмета. Развивать мыслительные процессы.

**Оборудование.** Предметные картинки.

**Ход игры.** Педагог читает слова, дети подбирали соответствующие картинки;

- Высокий, тонкий, пятнистый ... (жираф)
- Лохматый, косолапый ... (медведь)
- Голодный, серый, злой ... (волк)
- Маленькая, быстрая, проворная ... (белка)
- Хищный, сильный, полосатый ... (тигр)
- Серый, колючий ... (еж)
- Яркое, теплое ... (солнце)

#### **«Сравни животных».**

**Цель:** Учить детей сравнивать разных животных из сказок, выделяя противоположные признаки, опираясь на книжные иллюстрации из сказок.

**Ход игры.** Воспитатель предлагает детям рассмотреть Мишку и мышку из сказки «Теремок».

- Мишка большой, а мышка ... (маленькая). Какой еще Мишка? (Толстый, толстопоятый, косолапый). А какая мышка? (Маленькая, серенькая, быстрая, ловкая.) Что любит Мишка? (Мед, малину, а мышка любит (сыр, сухарики) .

- Лапы у Мишки толстые, а у мышки (тоненькие). А у кого хвост длиннее? У мышки хвост длинный, а у Мишки ... (короткий) .

Аналогично можно сравнить и других животных из сказок – лису и зайца, волка и медведя.

#### «Кто больше действий назовёт»

**Цель:** активно использовать в речи глаголы, образуя различные глагольные формы.

**Материал.** Картинки: предметы одежды, самолёт, кукла, собака, солнце, дождь, снег.

**Ход игры.** Приходит Неумейка и приносит картинки. Задача детей подобрать слова, которые обозначают действия, относящиеся к предметам или явлениям, изображённым на картинках.

*Например*

- *Что можно сказать о самолёте? (летит, гудит, поднимается)*
- *Что можно делать с одеждой? (стирать, гладить, зашивать)*
- *Что можно сказать о дожде? (идёт, капает, льёт, моросит, стучит по крыше) И т.д.*

- 

#### «Как назвать того, кто...?»

**Цель:** Развивать мышление, активизировать словарный запас.

**Ход игры:**

Взрослый предлагает детям назвать того, кто ...

- Кто на паровозе ездит? (Машинист)
- Кто утром делает зарядку? (Физкультурник, спортсмен)
- Кто песни сочиняет? (Композитор)
- Кто играет на рояле? (Пианист)
- Кто все ломает? (Хулиган)
- Кто водит самолет? (Летчик, пилот)
- Кто такой полководец?
- Кто главнее: маршал или полководец?

*Вариант 2.*

Можно назвать глагол, а ребенок профессию (продает – продавец)

#### «Кто где живет?»

**Цель:** Закреплять формы существительных предложного падежа.

**Материал:** Картинки с изображением жилищ животных.

**Ход игры:** Педагог предлагает детям ответить на вопрос: «Где кто живет (или зимует)?»

Собака живет в конуре.

Белка живет в дупле.

Лиса живет в норе.

Ежик живет в гнезде.

Медведь зимует в берлоге.

Мышка живет в норе.

Волк живет в логове.

Лошади живут в конюшне.

Корова живет в коровнике.

Свиньи живут в свинарнике.

Телята живут в телятнике.

Кролики живут в крольчатнике.

#### «Назови ласково»

**Цель:** Закреплять согласование прилагательного с существительным, образование уменьшительных форм прилагательных.

**Ход игры:** Взрослый произносит часть фразы, а дети ее заканчивают, добавляя слово.

Цветок красный, а цветочек (красенький).

Яблоко сладкое, а яблочко (сладенькое).

Чашка синяя, а чашечка (синенькая).

Груша желтая, а грушка (желтенькая).

Ведро синее, а ведерко (синенькое).

Солнце теплое, а солнышко (тепленькое).

Цыпленок пушистый, а цыпленочек (пушистенный).

Дом низкий, а домик (низенький).

Морковь вкусная, а морковочка (вкусненькая).

#### Кто кем был?

**Цель:** развитие мышления, расширение словаря, закрепление падежных окончаний.

**Ход игры:** Взрослый называет предмет или животное, а ребёнок, отвечает на вопрос, кем (чем) был раньше названный объект:

**Пример:**

<i>Цыплёнок – яйцом</i>	<i>Шкаф – доской</i>
<i>Лошадь – жеребёнком</i>	<i>Велосипед – железом</i>
<i>Корова – телёнком</i>	<i>Дуб – жёлудем</i>
<i>Дуб – жёлудем</i>	<i>Рубашка – тканью</i>
<i>Дом – кирпичом</i>	<i>Бабочка – гусеницей</i>
<i>Сильный – слабым</i>	<i>Взрослый – ребёнком</i>
<i>Рыба – икринкой</i>	<i>Ботинки – кожей</i>
<i>Хлеб – мукой</i>	<i>Яблоня – семечком</i>

#### Обобщающие понятия

**Цель:** расширение словарного запаса за счёт употребления обобщающих слов, развитие внимания и памяти, умение соотносить родовые и видовые понятия.

**Ход игры:** Взрослый называет обобщающее понятие. Ребёнок должен назвать относящиеся к тому обобщающему понятию предметы.

**Пример:**

<b>Взрослый</b>	<b>Дети</b>
<i>Овощи</i>	<i>картофель, капуста, помидор, огурец, редиска.</i>
<i>Ягоды</i>	<i>малина, клубника, ежевика, арбуз, черника.</i>
<i>Деревья</i>	<i>берёза, ель, сосна, дуб, липа, тополь, орех.</i>
<i>Домашние животные</i>	<i>корова, лошадь, коза, овца, кролик, баран, кошка, собака</i>
<i>Перелётные птицы</i>	<i>стриж, ласточка, грач, скворец, аист, цапля, журавль</i>
<i>Зимующие птицы</i>	<i>голубь, ворона, сорока, воробей, дятел, сова</i>
<i>Мебель</i>	<i>стул, стол, кресло, диван, шкаф, кровать, софа</i>
<i>Посуда</i>	<i>тарелка, ложка, вилка, нож, чайник, чашка, блюдце</i>
<i>Одежда</i>	<i>пальто, платье, свитер, юбка, брюки, майка, трусы</i>
<i>Обувь</i>	<i>туфли, сапоги, ботинки, тапочки, босоножки.</i>
<i>Игрушки</i>	<i>кукла, машинка, мишка, пирамидка, юла, мяч.</i>
<i>Дикие животные</i>	<i>тигр, лев, волк, лиса, белка, заяц, медведь, лось.</i>
<i>Фрукты</i>	<i>яблоко, груша, лимон, апельсин, абрикос, слива.</i>
<i>Инструменты</i>	<i>пила, топор, дрель, рубанок, молоток, плоскогубцы</i>
<i>Транспорт</i>	<i>трамвай, троллейбус, автобус, поезд, самолёт, пароход</i>

**Вариант 2.** Взрослый называет видовые понятия, а дети – обобщающие слова.

<b>Взрослый</b>	<b>Дети</b>
-----------------	-------------

<i>Огурец, помидор</i>	<i>Овощи</i>
------------------------	--------------

### Что происходит в природе?

**Цель:** закрепление употребления в речи глаголов, согласования слов в предложении.

**Ход игры:** Взрослый, задаёт вопрос, а ребёнок должен на заданный вопрос ответить. Игру желательно проводить по темам.

**Пример:** Тема «Весна»

<b>Взрослый</b>	<b>Дети</b>
<i>Солнце – что делает?</i>	<i>Светит, греет</i>
<i>Ручьи – что делают?</i>	<i>Бегут, журчат</i>
<i>Снег – что делает?</i>	<i>Темнеет, тает</i>
<i>Птицы – что делают?</i>	<i>Прилетают, вьют гнёзда, поёт песни</i>
<i>Капель – что делает?</i>	<i>Звенит, капает</i>
<i>Медведь – что делает?</i>	<i>Просыпается, вылезает из берлоги</i>

### Кто как передвигается?

**Цель:** обогащение глагольного словаря детей, развитие мышления, внимания, воображения.

**Ход игры:** Взрослый называет какое-либо животное, а ребёнок произносит глагол, который можно отнести к названному животному.

**Пример:**

<b>Взрослый</b>	<b>Дети</b>
<i>Собака</i>	<i>стоит, сидит, лежит, идёт, спит, лает, служит</i>
<i>Кошка</i>	<i>мяукает, ласкается, царапается, лакает</i>
<i>Мышка</i>	<i>шуршит, пищит, грызёт, прячется, убегает</i>
<i>Змея</i>	<i>ползёт, шипит, извивается, жалит, нападает</i>

### Кто может совершать эти действия?

**Цель:** активизация глагольного словаря детей, развитие воображения, памяти.

**Ход игры:** Взрослый называет глагол, а ребёнок называет существительное, подходящее к названному глаголу.

**Пример:**

<b>Взрослый</b>	<b>Дети</b>
<i>Идёт</i>	<i>человек, животное, поезд, пароход, дождь...</i>
<i>Бежит</i>	<i>ручей, время, животное, человек, дорога...</i>
<i>Летит</i>	<i>птица, бабочка, стрекоза, муха, жук, самолёт...</i>
<i>Плывёт</i>	<i>рыба, кит, дельфин, лодка, облако, человек</i>

### Лови да бросай – цвета называй

**Цель:** подбор существительных к прилагательному, обозначающему цвет. Закрепление названий основных цветов, развитие воображения у детей.

**Ход игры:** Взрослый, бросая мяч ребёнку, называет прилагательное, обозначающее цвет, а ребёнок, возвращая мяч, называет существительное, подходящее к данному прилагательному.

**Пример:**

<b>Взрослый</b>	<b>Дети</b>
<i>Красный</i>	<i>мак, огонь, флаг</i>
<i>Оранжевый</i>	<i>апельсин, морковь, заря</i>
<i>Жёлтый</i>	<i>цыплёнок, солнце, репа</i>
<i>Зелёный</i>	<i>огурец, трава, лес</i>
<i>Голубой</i>	<i>небо, лёд, незабудки</i>

<i>Синий</i>	<i>колокольчик, море, небо</i>
<i>Фиолетовый</i>	<i>слива, сирень, сумерки</i>

### Что бывает круглым?

**Цель:** расширение словаря детей за счёт прилагательных, развитие воображения, памяти.

**Ход игры:** Взрослый задаёт вопрос, ребёнок должен на него ответить.

-что бывает круглым? (мяч, шар, колесо, солнце, луна, вишня, яблоко...)

-что бывает длинным? (дорога, река, верёвка, лента, шнур, нитка...)

-что бывает высоким? (гора, дерево, скала, человек, столб, дом, шкаф...)

-что бывает колючим? (ёж, роза, кактус, иголки, ёлка, проволока...)

### Весёлый счет

**Цель:** закрепление в речи детей согласования существительных с числительными.

**Ход игры:** Взрослый произносит сочетание существительного с числительным «один», а ребёнок в ответ называет это же существительное, но в сочетании с числительным «пять», «шесть», «семь», «восемь».

**Пример:**

Один стол – пять столов	Один цыплёнок – пять цыплят
Один слон – пять слонов	Один заяц – пять зайцев
Один журавль – пять журавлей	Одна шапка – пять шапок
Один лебедь – пять лебедей	Одна банка – пять банок

### «Магазин»

**Цель:** Учить подбирать однородные определения.

**Ход игры:** «Покупатель» описывает вещь, которую он хочет купить:

— Мне нужен длинный, тёплый, полосатый ... (шарф).

— Мне нужно голубое, кружевное, нарядное ... (платье).

— Мне нужна меховая, зимняя, черная ... (шапка).

### «Зоопарк»

**Цель:** развитие умения строить рассказ-описание с опорой на картинку.

**Ход игры.** 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.

### «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. Ряд картинок для игры:

1. Рубашка, туфли, брюки, пиджак.
2. Яблоко, крыжовник, смородина, малина.
3. Телевизор, Шкаф, стул, кровать.
4. Кукушка, сова бабочка, сорока.
5. Тарелка, хлеб, кастрюля, ложка.

6. Ромашка, береза, ель, тополь.
7. Помидор, огурец, морковь, слива.
8. Шапка, берет, шляпа, носок.
9. Топор, пила, ручка, рубанок.
10. Медведь, лиса, мишка плюшевый, заяц.

### «Профессии»

---

**Задача:** научить детей составлять предложения о людях знакомых ребенку профессии.

**Оборудование:** сюжетные картинки с изображением людей, определенных профессий: продавец, повар, учитель, шофер, милиционер, строитель, парикмахер, художник, пожарник.

**Ход игры.** Ребенок должен составить предложение по картине об обязанностях человека данной профессии. *Например* «Шофер водит машину»; «Строитель строит дом»; «Учитель учит детей в школе».

#### «Кто подберет больше слов?»

**Цель:** Развивать мышление, активизировать словарный запас.

**Ход игры:** Взрослый предлагает детям назвать как можно больше слов, отвечая на вопросы. При этом можно использовать предметы или картинки.

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

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

- Что можно штопать? (Носки, чулки, варежки, шарф и т. д.)

- Что можно завязывать? (Шапку, шарф, ботинки, платок, косынку и т. д.)

- Что можно надеть? (Пальто, платье, кофту, шубу, плащ, юбку, колготки и т. д.)

- Что можно обуть? (Тапки, туфли, ботинки, сапоги и т. д.)

- Что можно «надвинуть» на голову? (Шапку, фуражку, панаму, кепку и т. д.)

Побеждает тот, кто подобрал больше слов.

### «Кто это? Что это?»

---

**Цель:** познакомить детей с понятием «слово», обозначающее живой или неживой предмет.

**Оборудование.** Одушевленные и неодушевленные предметы (стол, книга, игрушки, птицы, рыбки и т.д.)

**Ход игры.** Говорим детям, что: «Вокруг нас много разных предметов. И о каждом предмете можем спросить. Я вас буду спрашивать, а вы мне отвечайте одним словом: «Что это?». Показываем разные предметы, например: книга, стол и т.д. «Как можно спросить про эти предметы?» - «Что это?».

Далее спрашиваем: «А сейчас я вас спрошу иначе. Кто это?» и показываем на одушевленные предметы: птичку, рыбку, няню и т.д. и спрашивали у детей: «Как можно спросить? (Кто это?)» Называем разные предметы, а дети ставят вопрос «Кто?». Таким образом, мы постепенно подводим детей к понятиям «живой - неживой».

Далее приглашаем девочку, рядом ставим куклу и обращаемся к детям с вопросом: «Чем отличается Наташа от куклы?». Дети называют различия и вместе приходят к выводу, что девочка живая, а кукла – игрушка, неживая. Далее сравниваем игрушку – медведя и медведя, изображенного на картине. Таким образом, выясняем, что медведь – игрушка неживая, а картинка изображает живого медведя. Подводим итог, что все слова, обозначающие неживые предметы отвечают на вопрос «что?», а слова обозначающие живые предметы – «Кто?»

### «Закончи предложение»

---

**Цель.** Учить детей составлять сложносочиненное предложение; развивать память, внимание, мышление.

Оборудование. Предметные картинки.

**Ход игры.** Показываем детям две картинки с изображением фруктов и овощей и начинаем предложение, а дети должны закончить и повторить целиком.

Лимон кислый, а арбуз ... (сладкий).

Дыня сладкая, а редька ... (горькая).

Рыба соленая, а сахар ... (сладкий).

Виноград сладкий, а лук ... (горький).

Перец горький, а мед ... (сладкий) и т.д.