**Развивающие игры для детей старшего дошкольного возраста в детском саду. Картотека с целями**

[Узнать больше](https://yandex.ru/an/count/WgOejI_zOoVX2Lb60iKK08FbaisvD34k1BmL4D11C46Vp-NEdkrtxhpXpjVlUBtX3lT8HfN8Y8YA9CC8wQXECf918gd8I4WfY4eY2OaQH689QGIrIXqQOQIqHAr7M1hwO0TCsLIWIr42ET2KIkO2aZ5u5Z3eE7eXXMzkJtnAdj3fRBrOt9LVujJvZqb7Qy99MWqEmmVIc1okbEP2WC1FhG0j14IW2j12GEIf02q4H9eAq49015k05e8mkGAq48J55Q2580ok06q7hXvtH8fWXUmLa8KW2LdEruIU22CG3rpvajDL-WgH-X3-7xpU0zT44m3WUGNt80VuaeuG0GKXt70YJS03mOiAEDW9Ff8iGcN32hFSU5Ti4Kj9Da5ACjxiVKIUl53nuk7fYOYDrtCH0zZ09N75omx4By4vxlTikCP6M1Lb3maDbwRPAd2cQdb0xWANFyC7qcfm60RmPO6kS_S7xABE51ktL67GDkSUjIp1aFr0yay7LoIFALKiR0zmSiU1fh3zOvgB8JTrx9skHyN5Y9inEWrZFZyzPfTcvW8mtG-wG32rEu5KfQdNR7uz5x79zLp4vjx2-yKJXa3zy8wNoG_sZqp_wn-PljS_CdqkBLR-EupTuTV2NEduMHYxGwOvfenPPYwzpUL-fEkwZgNDC8jYVKteHXaQB80Orapl0eXXpVIs0ftrTOXVWjwCmfUzMHyLH4_sIwWcq_oOzc04jBZ-9FqtHwCFBCb67rYENklrq2QhmFcizxg7R9FRWHRtUBLN0oYPAvLAfGmfgmxsKeNo8yx1C61f2TOF6Vp9FPV6RZanUmArU2pemdLZjbm7PnreG_b5yLzd9wD1_J5pOh-G6-v-oamqESS9Z1vwPcvneo0T8vR3I15S-9E3d_5U9LblQG40~2?test-tag=3848290697265&banner-sizes=eyI3MjA1NzYxMDc5ODU0MDA4OSI6IjI3OHgzMDAifQ%3D%3D&ctime=1737200156802&actual-format=14&pcodever=1190919&banner-test-tags=eyI3MjA1NzYxMDc5ODU0MDA4OSI6IjI1Mzk3MSJ9&width=845&height=300&stat-id=12)

**Игры для детей 5-7 лет**

***Игра «Кондуктор и зайцы»***

**Цель:** развитие умения складывать и вычитать.

**Ход игры**

*Ведущий (взрослый) при помощи считалочки выбирает «кондуктора» и перед началом игры произносит такой текст:*

Зайцы прыг да скок в трамвай!

Эй, кондуктор, не зевай!

Ты билеты проверяй —

И всех зайцев выгоняй.

Наш кондуктор очень строг,

Всех он зайцев выгнать смог.

До свиданья, зайчики!

Нет места вам в трамвайчике!

Ведущий даёт «кондуктору» жетон с цифрой, а игрокам раздаёт «билеты» — заранее приготовленные карточки с примерами на сложение и вычитание. Игроки заходят в воображаемый автобус, и «кондуктор» проверяет «билеты». Если ответ в примере не совпадает с цифрой на жетоне, то обладатель «билета» — заяц. Если дети считают медленно, то можно выбрать несколько «кондукторов» или уменьшить количество «пассажиров».

***Игра «Зашифруй сказку или рассказ»***

**Цель:** развитие логики, внимания, памяти и речи.

Ведущий (взрослый) читает игрокам небольшую сказку или рассказ, а дети схематично изображают содержание. Затем каждый игрок, пользуясь своей схемой, пересказывает услышанное. Выигрывает автор самой оригинальной схемы и самого полного пересказа.

***Игра «Переназывалки»***

**Цель:** развитие речи, логики, фантазии.

**Ход игры**

Для проведения этой игры понадобится мяч. Ведущий (взрослый) бросает игроку мяч и называет какой-нибудь предмет, а игрок должен придумать для этого предмета новое название. Перед началом игры ведущий должен привести детям несколько примеров переназывания слов и объяснить, почему он в шутку предлагает именно такие варианты. Например, кошка — мурчалка, т. к. она мурлыкает, когда её гладят; форточка — проветренница, потому что её открывают, чтобы проветрить помещение и т. д. Игрок, который не смог придумать новое название, выбывает из игры. Побеждает тот, кто придумает большее количество новых названий.

*Примерные варианты новых названий:*

Молоток — стучалка

Заяц — ушастик

Лиса — хитрюля

Дверь — закрывашка

Ваза — подцветочник

Таблетка — лечилка

Зонт — поддождник

Конфета — сластюшка

Веник — выметатель

Мороженое — холодинка

Лестница — ступенница

***Игра «Трамвай»***

**Цель:** развитие умения складывать, изучение состава числа.

**Ход игры**

Ведущий (взрослый) при помощи считалочки выбирает несколько игроков. Они становятся «трамваями». Игроки-«трамваи» берут в руки заранее приготовленные большие карточки с цифрами. Эти цифры — номера трамваев. Остальных игроков ведущий разбивает на пары и раздаёт им тоже заранее приготовленные карточки с несколькими цифрами. Игроки с ведущим произносят текст:

— Трам-рам-тара-рам!

Приезжайте в гости к нам!

— Обязательно приедем!

А на чём же мы поедем?

— Девочки и мальчики!

Конечно, на трамвайчике!

— Трам-рам-тара-рай!

В гости нас везёт трамвай!

Затем «трамваи» по очереди подходят к остановке. В трамвай № 10 могут сесть только те игроки, у которых сумма цифр на карточках равна 10. В трамвай № 6 только те игроки, у которых сумма цифр на карточках равна 6, и т. д. Выигрывают те игроки, которые ни разу не ошиблись. В качестве поощрения они могут стать «трамваями».

***Игра «Скажи наоборот»***

**Цель**: развитие речи, логики фантазии.

**Ход игры**

Для проведения игры понадобится мяч Ведущий (взрослый) бросает мяч игроку, называя какое-нибудь слово, а игрок должен придумать слово с противоположным значением и бросить мяч обратно ведущему.

Игрок, не сумевший придумать слово с противоположным значением, выбывает из игры или пропускает ход.

*Например:*

День — ночь

Девочка — мальчик

Умный — глупый

Мягкий — твёрдый

Говорить — молчать

Стоять — сидеть

Много — мало

Высоко — низко

Далеко — близко

***Игра «Магазин»***

**Цель:** развитие математических способностей, навыка практического пользования деньгами.

**Ход игры**

Для проведения этой игры понадобятся монеты и бумажные купюры различного достоинства (можно нарисовать деньги и использовать «игрушечные»). Ведущий (взрослый) выдаёт деньги игрокам и предлагает им купить какой-нибудь товар в магазине. Предварительно нужно изготовить ценники. (На ценниках стоимость товара лучше записать в рублях, без копеек. С копейками детям трудно будет считать).

В игре отрабатываются навыки приобретения товара: получение сдачи, оплата покупки несколькими монетами или купюрами, покупка двух и более предметов.

Желательно, чтобы в роли продавца выступал взрослый, который в случае затруднения сможет помочь детям справиться с заданием.

***Игра «Потерянный слог»***

**Цель:** развитие фонематического слуха, умения делить слова на слоги, внимания.

**Ход игры**

Ведущий (взрослый) называет слог (лучше использовать открытые слоги, т. е. слоги «согласный + гласный»). Например, «на», а затем называет разные слова, в числе которых слова, содержащие слог «на». Услышав слово, в котором есть этот слог, игроки должны хлопнуть в ладоши. Игроки, допустившие ошибку, выбывают из игры. Побеждает самый внимательный игрок.

*Варианты слов со слогом «на»:*

Наташа

Надежда

Карнавал

Сметана

Комната

Нахал

Машина

Картина

Начальник

Занавеска

Бананы

Накидка

Зина

Нина

Нарисовать

Нашёл

Луна

Смена

Семена

***Игра «Баба Яга»***

**Цель:** развитие координации движений.

**Ход игры**

*В эту игру можно играть во время прогулки. Игроки встают в крут и вместе с ведущим (взрослым) при помощи считалочки выбирают «Бабу Ягу»:*

Раз, два, три, четыре, пять —

Ягу станем выбирать.

Где же ты, Яга Костяная нога?

Пять, четыре, три, два, раз —

Кто Ягою стал из нас?

Поскорее выходи

И в игре нашей води.

*Игроки рисуют на земле круг. «Баба Яга» берёт в руки веточку — «помело» и становится в круг.*

*Игроки бегают, не заходя в круг и дразнят «Бабу Ягу»:*

Баба Яга

Костяная нога

Печку топила,

Кашу варила.

С печки упала —

Ножку сломала.

Пошла на базар —

Раздавила самовар.

Пошла на улицу —

Раздавила курицу.

Пошла на лужайку —

Раздавила зайку.

Пошла гулять в сад —

Насмешила всех ребят.

Пошла в огород —

Насмешила весь народ!

«Баба Яга» скачет в кругу на одной ноге и старается коснуться детей «помелом». До кого она дотронется, тот должен замереть на месте. Игрок, кто возьмёт за руку «запятнанного», заведёт в круг и сам при этом не будет запятнан, становится следующей «Бабой Ягой».

***Игра «Не замочи ноги!»***

**Цель:** развитие координации движений.

**Ход игры**

*Ведущий (взрослый) на площадке рисует ручеёк. Дети встают вдоль «ручья» друг за другом, держась за пояс впереди стоящего. Все приговаривают такой текст:*

Разливался родник ключевой,

Белый, снеговой.

По чистым полям,

По синим морям,

По мхам да болотам,

По зелёным колодам.

Царь едет жениться,

Царевна велит воротиться:

«Сама к тебе буду.

Летом — в карете,

Зимой — в возочке,

Весной — в челночке!»

Дети должны постараться боком перепрыгнуть «ручей» «не замочив ноги». При этом каждый старается помешать своему соседу. Кто ступит ногой за черту — «зайдёт в воду», выходит из игры.

***Игра «Весёлый счёт»***

**Цель**: развитие внимания, навыков счёта, закрепление знания цифр.

Для проведения игры понадобятся две таблицы, расчерченные на 10 квадратов. В каждом квадрате написано число от 1 до 10 в произвольном порядке. В зависимости от подготовленности детей количество квадратов в таблице и цифр может быть больше. В состязании принимают участие два игрока. По сигналу они начинают считать от 1 до 10, указывая на соответствующие цифры карандашами. Выигрывает тот, кто быстрее и без ошибок справится с заданием.

***Игра «Дрессированный жук»***

**Цель**: развитие внимания, умения ориентироваться в пространстве и на листе бумаги.

Для проведения этой игры понадобятся лист бумаги, расчерченный на 16—20 клеток, и игрушечный жук (его можно заменить пуговицей).

Ведущий (взрослый) сажает жука на любую клетку игрового поля и выбирает двух игроков. Один из игроков говорит, на сколько клеточек и в каком направлении должен переместиться жук, а второй игрок передвигает жука на нужную клетку. Затем игроки меняются ролями.

***Игра «Архитекторы»***

**Цель**: развитие внимания, логики и пространственного мышления.

**Ход игры**

Перед началом игры ведущий (взрослый) рассказывает детям о профессии архитектора. А затем каждому из них предлагает построить дом из кубиков или строительного конструктора по чертежу. Когда дети хорошо научатся строить домики по чертежу, можно предложить им другие варианты этой игры.

1. Дети рисуют чертёж готовой постройки.

2. Дети рисуют чертежи друг для друга, а затем строят по ним домики.

3. Из нескольких домиков дети находят тот, который соответствует чертежу.

4. По чертежу дети ищут ошибки в постройке дома.

***Игра «Светофор»***

**Цель:** закрепление знания цветов.

Ведущий (взрослый) при помощи считалочки выбирает ребёнка, который будет «светофором». Остальные игроки выстраиваются в линию. «Светофор» стоит в 10—15 шагах от них. Он называет какой-нибудь цвет (желательно, чтобы он не совпадал с цветом одежды игроков). Если названный цвет есть на одежде игрока, то он, показывая на него, спокойно проходит мимо «светофора», который не имеет права его трогать. Игроки, у которых нет на одежде названного цвета, должны пробежать мимо «светофора». Пойманный игрок становится «светофором».

***Игра «Краски»***

**Цель:**закрепление знания цветов, развитие навыков общения, речи.

**Ход  игры**

Ведущий (взрослый) выбирает «хозяина магазина» и двух «покупателей». Остальные игроки становятся «красками». Каждая «краска» придумывает себе цвет и тихо, чтобы не слышали остальные игроки, называет его «хозяину». Когда все «краски» выбрали себе цвет (не повторяясь) и сказали его «хозяину», тот приглашает «покупателя». «Хозяин» с «покупателем» разыгрывают такой диалог:

— Тук! Тук!

— Кто там?

— Я монах

В синих штанах,

В красной рубашке,

В зелёной фуражке

Приехал на коняшке.

— За чем пришёл?

— За краской!

— За какой?

— За красной.

Если есть «краска» такого цвета, то «покупатель» забирает её себе. Если такой нет, то «хозяин» говорит:

— Иди по красной дорожке,

Найди красные сапожки,

Поноси да назад приноси!

Со вторым «покупателем» происходит тот же диалог. Выигрывает тот «покупатель», кто набрал больше «красок».

***Игра «Я знаю пять имён…»***

**Цель:**развитие речи, расширение кругозора, закрепление навыков счёта до 5, развитие навыков ведения мяча.

**Ход игры**

Для проведения игры понадобится мяч. Ударяя мяч об пол, игрок произносит такой текст:

— Я знаю пять имён девочек: Катя — раз, Полина — два, Ира — три, Оля — четыре, Юля — пять. Я знаю пять имён мальчиков... Я знаю пять названий городов... Я знаю пять названий рек... Я знаю пять названий стран... и т. д.

Игрок произносит текст до тех пор, пока не уронит мяч. После этого наступает очередь другого игрока.

***Игра «Садовник»***

**Цель:**развитие внимания, закрепление знания цветов, развитие навыков общения.

**Ход игры**

*Ведущий (взрослый) при помощи считалочки выбирает «садовника». Остальные игроки становятся «цветами». Названия им придумывает «садовник». Затем он произносит текст:*

Я садовником родился,

Не на шутку рассердился.

Все цветы мне надоели,

Кроме... (Например, Василька.)

— Ой! (Откликается «Василёк».)

— Что с тобой?

— Влюблён!

— В кого?

— В ... (Например, Розу.)

— Ой! (Откликается «Роза» и произносит такой же текст).

Игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь не собьётся.

***Игра: «Испорченный телефон»***

**Цель**: развитие навыков общения, внимания.

Ведущий (взрослый) сажает игроков в ряд на стулья. Сидящий с левого края игрок очень тихо говорит любое слово или предложение на ухо своему соседу, а тот говорит то, что услышал, следующему игроку и т. д. Игрок, сидящий крайним справа, произносит вслух то, что до него дошло, а первый игрок называет своё слово или предложение. Затем игроки сравнивают, что было вначале и что получилось в конце.

***Игра «Запрещённая буква»***

**Цель**: развитие фонематического слуха, развитие внимания.

Ведущий (взрослый) при помощи считалочки выбирает водящего. Затем игроки выбирают любую букву алфавита. Эта буква будет запрещённой. Водящий каждому игроку задаёт вопрос. Например: «Как тебя зовут? », «Какая у тебя любимая игрушка?», «Какие конфеты ты любишь? » и т. п. Каждый из игроков должен дать ответ на вопрос водящего, но в слове-ответе не должно быть запрещённой буквы.

***Игра «Весёлый телефон»***

**Цель:**развитие навыков общения, развитие речи и внимания.

Ведущий (взрослый) при помощи считалочки выбирает водящего, остальные игроки садятся в ряд на стулья. Каждому игроку его сосед справа в тайне от водящего сообщает слово. Затем водящий задает вопросы. Например: «С кем ты играл в прятки?», «Что у тебя в кармане?», «Что тебе подарили на день рождения? », «Что ты видел сегодня во сне? » и т. д. Игрок должен ответить словом, которое было сказано его соседом. Затем вновь выбирается водящий.

***Игра «Карлики и великаны»***

**Цель:** развитие внимания и фонематического слуха.

**Ход игры**

Ведущий (взрослый) при помощи считалочки выбирает водящего. Если водящий произносит слово «карлики», все игроки должны присесть на корточки, если водящий говорит «великаны», то все игроки должны подняться на носочки. Водящий, желая обмануть игроков, может называть неправильные слова, начинающиеся на соответствующие буквы. Игроки, которые ошибаются, выбывают из игры. Победителем считается игрок, оставшийся последним.

*Примерные слова - «обманщики»:*

кар...тон

кар...ман

кар...тина

кар...амель

кар...та

кар... тошка

ве...лосипед

ве...чер

ве...рба

ве...нок

ве...ер

ве...сна

ве...рёвка

***Игра «Инопланетяне»***

**Цель**: развитие речи, логики и фантазии.

**Ход игры**

Ведущий (взрослый) при помощи считалочки выбирает водящего — командира инопланетного летательного корабля. Остальные игроки становятся членами команды инопланетного корабля, научными сотрудниками, прилетевшими на Землю, чтобы изучать нашу планету.

«Командир корабля» выбирает любой понравившийся ему предмет (утюг, зонтик, книга, чашка и т. д.) и говорит: «Наша летающая тарелка прибыла на планету Земля. Здесь так много непонятного. Скажите, коллеги, для чего землянам этот предмет? » Игроки придумывают названному предмету какое-нибудь необычное назначение. Например, утюг можно использовать, как гирю, как приспособление для выравнивания теста, как зеркало, как грузило при ловле рыбы и т. д.

Побеждает тот игрок, который придумает самое оригинальное применение для названного предмета.

***Игра «Повторюшка – тётя Хрюшка»***

**Цель:** развитие внимания и памяти.

Ведущий (взрослый) при помощи считалочки выбирает водящего и «тётю Хрюшку». Водящий выполняет ряд любых действий, например, обходит стол, садится на стул, листает журнал, звонит по телефону, смотрит в окно и т. д. «Тётя Хрюшка» смотрит на него и запоминает. А затем она должна повторить все действия водящего. Если она всё выполняет безошибочно, то при помощи считалочки выбирается новая «тётя Хрюшка», а этот игрок становится водящим.

***Игра «Король тишины»***

**Цель**: развитие внимания и координации движений.

**Ход игры**

В эту игру полезно играть, когда дети слишком расшумелись, и их следует немножко успокоить.

Ведущий (взрослый) при помощи считалочки выбирает «Короля (Королеву) Тишины». «Король» садится на стул. Другие игроки сидят неподалёку от него. «Король Тишины» молча указывает рукой на одного из игроков, назначая его «Первым министром», и жестом подзывает его к себе.

«Первый министр» должен бесшумно подкрасться к трону и сесть около него. Если он издаст хоть малейший шорох, то «Король» опять жестом отсылает его на место и назначает нового «Первого министра». Если при этом сам «Король» издаст хоть какой-нибудь шум, то его свергают. А новым «Королём» провозглашают «Первого министра».

***Игра «Робот»***

**Цель:** развитие внимания, умения ориентироваться в пространстве.

Ведущий (взрослый) при помощи считалочки выбирает «робота» и того, кто будет им управлять. Задача управляющего — привести «робота» к определённому предмету в комнате. Управляющий подает команды «роботу»: «Прямо», «направо», «налево» и т.д. Если «робот» справляется с заданием, он становится управляющим и выбирает себе «робота» из числа других игроков.

***Игра «Расшифруй слово»***

**Цель:**закрепление знания букв русского алфавита, развитие логики и внимания.

Ведущий (взрослый) зашифровывает буквы любыми значками или рисунками и, используя эти обозначения, «записывает» слово. Игроки пытаются разгадать слово, сравнивая значки с обозначаемыми ими буквами. Схема замены букв на знаки должна быть у каждого из игроков. Выигрывает тот игрок, который первым расшифрует слово. Он получает право под руководством ведущего зашифровать свое слово.

***Игра «Колечко-колечко, выйди на крылечко»***

**Цель:**развитие умения сравнивать числа, развитие речи.

**Ход игры**

Дети садятся или встают в круг. Они держат перед собой ладошки лодочкой. Ведущий (взрослый) держит в своих ладошках колечко (или любой мелкий предмет). Он проводит своими ладошками между ладошек игроков и произносит такой текст:

— Я по лавочке иду,

Я колечко хороню,

В матушкин теремок

Под батюшкин замок.

Вам не отгадать,

Мне вам не сказать!

Дети отвечают:

Мы давно уже гадали,

Мы кольцо давно искали.

Всё за крепкими замками,

За дубовыми дверями.

*Ведущий (взрослый) незаметно подкладывает в ладошки одного из игроков колечко. Все говорят:*

— Колечко, колечко!

Выйди на крылечко.

Игрок, у которого оказалось колечко, выходит — он теперь будет играть в паре с ведущим. Они загадывают число так, чтобы его не слышали игроки.

Каждый из игроков по очереди называет число, а водящие сравнивают с ним своё число, говоря, больше оно или меньше числа, названного другим игроком. Числа могут быть загаданы как из первого десятка, так и более, в зависимости от подготовленности игроков.

Когда кто-то из игроков отгадывает число, водящие спрашивают: «Что угодно? » Игрок, отгадавший число, заказывает себе какую-нибудь вещь. Например, платье. В тайне от игроков каждый из двух водящих придумывает свое описание заказанной вещи. Затем один из водящих проговаривает оба описания, а заказавший должен выбрать по описанию одну вещь. Выбрав, он становится водящим в паре с тем, чью вещь он выбрал.

***Игра «Чемодан»***

**Цель**: развитие памяти, внимания и фантазии.

Для этой игры нужно несколько игроков. Первый игрок говорит: «Я беру с собой чемодан и кладу в него ботинки». Второй игрок продолжает: «Я беру с собой чемодан и кладу в него ботинки и свитер». Третий игрок говорит: «Я беру с собой чемодан и кладу в него ботинки, свитер и шарф» и т. д. Каждый последующий игрок должен запомнить и повторить всё, что «положили» в чемодан предыдущие игроки, а также добавить свой предмет. Игроки, которые сбились, выбывают.

***Игра «Кляксография»***

**Цель:** развитие фантазии.

Ведущий (взрослый) раздаёт игрокам листочки с кляксами, либо просит каждого из детей самостоятельно нарисовать пятно на листе бумаги. Затем он предлагает детям дорисовать кляксу — превратить её в какой-либо предмет. Выигрывает тот, чей рисунок будет самым оригинальным. Аналогичную игру можно проводить с использованием геометрических фигур. В этом случае игрокам нужно предложить превратить в предмет какую-нибудь геометрическую фигуру, например, треугольник.

***Игра «Вам барыня прислала 100 рублей»***

**Цель:**развитие внимания, речи, закрепление знания цветов.

**Ход игры**

*Ведущий (взрослый) при помощи считалочки выбирает водящего. Водящий произносит такой текст:*

Вам барыня прислала 100 рублей.

Что хотите, то купите,

«Да» и «нет» не говорите,

В чёрном, белом не ходите,

О красном не вспоминайте.

Вы поедете на бал?

Каждому игроку водящий задает вопрос, стараясь сформулировать его так, чтобы игрок в ответе использовал запрещённые слова: «да», «нет», «красный», «чёрный», «белый». Игроки должны быть очень внимательными и в своих ответах избегать этих слов. Например: «Вы поедете на бал? — Возможно». Побеждает самый внимательный игрок.

***Игра «Ты – цветок, а я – пчела»***

**Цель:** развитие ассоциативного мышления, развитие речи.

В эту игру можно играть вдвоём. Один из игроков придумывает себе любой образ и называет его. Например: «Я облако».

Второй игрок тут же должен назваться предметом, который каким- то образом связан с облаком. Например: «А я небо».

Первый продолжает: «Я самолёт». «А я пассажир!» — отвечает второй. «Я лётчик»... и т. д.

***Игра «Лилипутики»***

**Цель**: развитие умения образовывать слова с уменьшительно-ласкательным значением, развитие речи, логики и фантазии.

**Ход игры**

Ведущий (взрослый) рассказывает детям о том, что в стране, где живут лнлипутики, все предметы маленькие. В стране лилипути- ков не дома, а домики, не магазины, а магазинчики, не трамваи, а трамвайчики, не машины, а машинки. Ведущий предлагает игрокам отправиться в страну лилипутиков и представить то, что можно там увидеть. Затем каждому из игроков он даёт задание. Например: «Представь, что мы зашли в дом к лилипутику. Что мы там видим? » Игрок должен описать дом лилипутика, используя слова с уменьшительно-ласкательными суффиксами.

Например: «В домике у лилипутика стоит столик, стульчик, шкафчик и кроватка. На кроватке одеяльце и подушечка, на столике лежит скатёрочка и стоит вазочка с цветочками».

Ведущий должен внимательно следить, чтобы игроки правильно называли предметы. Выигрывает тот, кто справится с заданием без ошибок.

Если эта игра окажется для детей сложной, можно сначала потренироваться. Например, ведущий называет предмет и бросает мяч игроку, тот называет этот предмет так, чтобы слово приобрело уменьшительно-ласкательное значение, и бросает мяч обратно ведущему. Затем можно поменяться ролями.

*Варианты слов для тренировки:*

Конфета — конфетка

Вода — водичка

Ковёр — коврик

Булка — булочка

Трава — травка

Книга — книжечка

Кошка — кошечка

Собака — собачка

Облако — облачко

Дверь — дверка

Солнце — солнышко

Мама — мамочка

Рыба — рыбка

***Игра «Три Ивана»***

**Цель:**развитие умения произносить предложения с разной интонацией.

**Ход игры**

*Ведущий (взрослый) при помощи считалочки выбирает среди игроков трёх «Иванов»: «Весёлкина», «Грустнова» и «Вопросова». Ведущий произносит текст:*

Аты-баты! Аты-баты!

Жили на селе три брата!

Первый брат — Иван Весёлкин,

Танцевал, пел песни звонко,

Очень пошутить любил

И всегда весёлым был.

*Выходит игрок, который будет «Иваном Весёлкиным».*

Брат второй — Иван Грустнов,

Был печален и суров.

Было всё ему не мило,

Он глядел на мир уныло.

*Выходит игрок, который будет «Иваном Грустновым».*

Третий брат — Иван Вопросов

Ничего не брал без спросу.

Всем вопросы задавал

И, наверно, много знал.

*Выходит игрок, который будет «Иваном Вопросовым».*

Затем ведущий просит каждого из «Иванов» произнести предложенную им фразу с различной интонацией. «Иван Весёлкин» должен произнести фразу радостно, «Иван Грустнов» — грустно, а «Иван Вопросов» — с вопросительной интонацией. Если дети без труда справляются с заданием, можно предложить им произносить не одну фразу, а, например, три или пять.

*Примерные варианты фраз:*

Идёт дождь.

Пойдём гулять.

К нам придут гости.

Надо купить торт.

Мне подарили книгу.

У Васи есть конструктор.

Таня играет с котёнком.

Коля учит уроки

***Игра «Тили-тили! Где мы были?»***

**Цель:**расширение кругозора.

**Ход игры**

Ведущий (взрослый) при помощи считалочки делит игроков на две команды. Первая команда задумывает страну. При этом игроки должны знать название столицы этой страны, а также, на каком языке говорят в этой стране. Например, игроки первой команды задумали Китай. Они произносят такой текст:

Тили-тили! Тили-тили!

Мы вчера в Пекине были!

Тили-тили! Тили-тили!

По-китайски говорили!

Тили-тили! Тили-тили!

А в какой стране мы были?

Игроки второй команды должны ответить: «В Китае!»

Если игроки второй команды отвечают правильно, то команды меняются ролями.

*Варианты стишков о странах:*

Тили-тили! Тили-тили!

Мы вчера в Берлине были!

Тили-тили! Тили-тили!

По-немецки говорили!

Тили-тили! Тили-тили!

А в какой стране мы были?

Тили-тили! Тили-тили!

В Лондоне вчера мы были!

Тили-тили! Тили-тили!

По-английски говорили!

Тили-тили! Тили-тили!

А в какой стране мы были?

Тили-тили! Тили-тили!

Мы вчера в Париже были!

Тили-тили! Тили-тили!

По-французски говорили!

Тили-тили! Тили-тили!

А в какой стране мы были?

Тили-тили! Тили-тили!

В Токио вчера мы были!

Тили-тили! Тили-тили!

По-японски говорили!

Тили-тили! Тили-тили!

А в какой стране мы были?

***Игра «Начало, середина, конец»***

**Цель:**развитие фонематического слуха и внимания.

**Ход игры**

Для игры понадобится коробка, разделённая на три секции, обозначающие начало, середину и конец слова. Ведущий (взрослый) при помощи считалочки выбирает игрока. Тот подходит к столу, на котором лежат предметы. Ведущий произносит ему какой-либо звук или показывает карточку с буквой (если дети уже знакомы с буквами). Игрок должен положить в первый отсек коробки предметы, названия которых начинаются с заданного звука (буквы), во второй отсек — предметы, в названиях которых этот звук (буква) стоят в середине слова, и в третий отсек — предметы, названия которых заканчиваются на этот звук (букву). Желательно не загадывать звонкие согласные звуки, имеющие глухие пары, т. к. на конце слов они оглушаются. Также вместо предметов можно использовать карточки с картинками.

*Возможные предметы:*

«М»— машинка, фломастер, альбом

«Н» — нитки, книжка, флакон

«К» — карандаш, очки, платок

«Т» —точилка, конфета, бант

«Р» — ручка, карандаш, фломастер

***Игра «АБВГД – стоп»***

**Цель:**закрепление знания алфавита, расширение кругозора, развитие фонематического слуха.

**Ход игры**

Ведущий (взрослый) при помощи считалочки выбирает двух игроков, один из них получает в руки табличку с русским алфавитом. Он садится так, чтобы второй игрок не видел таблицу, и ведёт пальчиком от буквы к букве, не произнося названий букв вслух. Он может перемещать палец от буквы к букве медленно, а может быстро, как ему хочется. Второй игрок в любой момент говорит «стоп». Первый игрок должен назвать выпавшую букву, а второй игрок должен быстро назвать на эту букву имя девочки, имя мальчика, названия предмета, цветка, города.

Если игрок, называющий слова на заданную букву, безошибочно справляется с заданием, то в следующем туре игры он ведёт пальчиком по таблице с алфавитом.

В зависимости от уровня подготовленности детей в список можно добавить такие пункты, как река, дерево, рыба, животное, или убрать наиболее сложные, такие как город и цветок.

При выпадении «ъ», «ь» и «ы» игрок придумывает слова на любую букву по его желанию, не повторяясь с предыдущими игроками.

***Игра «Лягушачий словарь»***

**Цель**: развитие фонематического слуха, внимания, памяти, расширение активного словаря.

**Ход игры**

Ведущий (взрослый) при помощи считалочки делит игроков на несколько команд. Затем ведущий даёт название каждой команде. Например: «лягушата», «коровки», «гуси» и т. д.

Игроки каждой из команд должны составить свой словарь.

В «словаре лягушек» должны быть слова, в составе которых есть буквосочетание «ква», в «словаре коровок» должны быть слова, в составе которых есть «му», в «словаре гусей» — слова, в составе которых есть «га», и т. д. Побеждает команда, которая придумает больше слов для своего словаря.

*«Словарь лягушек»*

Квадрат

Квартира

Квартал

Квас

Тыква

Брюква

Клюква

*«Словарь коровок»*

Музыка

Мультик

Муфта

Мука

Хомут

Муха

Кормушка

Кумушка

*«Словарь гусей»*

Гардероб

Гараж

Гастроном

Вьюга

Радуга

Гармошка

Цыган

*«Словарь козочек»*

Белила

Берёза

Бездна

Беда

Берег

Побег

Победа

Рубеж

*«Словарь филинов»*

Ухват

Уха

Ухо

Петух

Кожух

Труха

Сухой

Старуха

*«Словарь овечек»*

Мел

Смех

Мельница

Мечта

Метро

Комета

Сметана

Семечки

***Игра «Составляем слова»***

**Цель:**развитие умения делить слова на слоги, расширение активного словаря, развитие внимания и фантазии.

Для проведения этой игры понадобится мяч. Ведущий (взрослый) при помощи считалочки делит игроков на две команды. По жребию выбирается команда, которая начинает игру. Игроки встают в две шеренги друг напротив друга. Один из игроков первой команды произносит слог (например — «ру») и бросает мяч игроку второй команды. Этот игрок ловит мяч и составляет слово с заданным слогом (например — рука, рукав, руда, ручей и т. д.), а затем быстро придумывает и называет свой слог и бросает мяч игроку противоположной команды. За задержку с ответом командам начисляются штрафные баллы. Выигрывает команда, набравшая меньшее количество штрафных баллов.

***Игра «Что такое, кто такой»»***

**Цель:** развитие речи, логики и фантазии.

Игроки по очереди изображают друг для друга различные предметы, животных или людей (чайник, телефон, кастрюлю, кошку, продавца, милиционера, учителя и т. д.) При этом они могут использовать только жесты, мимику и некоторые звуки (могут шипеть, булькать и т. д.) Побеждает тот, кто отгадает большее число предметов.

***Игра «Что за фрукт этот шкаф?»***

**Цель:** развитие речи, логики и фантазии.

**Ход игры**

Ведущий (взрослый) при помощи считалочки выбирает водящего. Водящий выходит за дверь, а игроки загадывают известного им всем человека. Потом водящий возвращается. Его задача — отгадать, кого загадали игроки. Он может задать каждому игроку по одному вопросу. Если водящий опросил каждого, но не отгадал, кого загадали игроки, то он водит ещё раз.

*Примерные вопросы:*

Если бы этот человек был животным, то каким?

Если бы этот человек был книгой, то какой?

Если бы этот человек был фруктом, то каким?

Если бы этот человек был шкафом, то каким?

Если бы этот человек был временем года, то каким?

***Игра «Три слова»***

**Цель**: развитие речи и фантазии.

**Ход игры**

Ведущий (взрослый) придумывает и называет игрокам три слова, не связанных между собой по смыслу. Например: «заяц», «чемодан» и «верёвка». Каждый из игроков должен придумать предложение, используя эти три слова. (Можно добавлять другие слова и менять форму заданных слов). Игрок, который не сумел придумать предложение, выбывает из игры.

*Варианты предложений:*

Заяц тащил чемодан за верёвку. У зайца сломался замок на чемодане, и он перевязал его верёвкой. Петя дрожал, как заяц: он потерял чемодан, от него осталась только бирка на верёвке. К чемодану за верёвку был привязан игрушечный заяц.

***Игра «Чепуха»***

**Цель**: развитие речи и фантазии.

Ведущий (взрослый) придумывает и произносит какую-нибудь нелепую фразу (небылицу). Например: «Сегодня я видел в парке корову в сарафане». Каждый из игроков должен ответить фразой примерно такого же содержания. Например: «А я встретил осла во фраке» или «А я видел в фонтане рыбу под зонтиком» и т. д. Тот, кто не сумел придумать небылицу, выбывает.

***Игра «На что это похоже?»***

**Цель**: развитие речи, логики и фантазии.

**Ход игры**

Ведущий (взрослый) задумывает какой-нибудь предмет и записывает его название на листочке. Игроки, не зная, что задумано, наугад говорят, на что этот предмет похож. У каждого из них должна быть своя версия. Затем ведущий называет предмет и предлагает игрокам доказать своё утверждение: чем загаданный предмет похож на названные игроками предметы. Например, задуман «мяч». Игрок сказал, что он похож на солнце. Тогда нужно найти сходство между мячом и солнцем: они оба круглые. Если игрок сказал, что мяч похож на птичку, то он может сказать, что и мяч, и птичка умеют прыгать и т. д. Игрок, не сумевший доказать своё утверждение, выбывает из игры.