

# *Картотека речевых игр*



*учитель- логопед МАДОУ № 8  
Брындикова Н.А.*

### Игра «Какой? Какая? Какое?»

- Цель:**
1. Закрепить умение соотносить предмет и его признак.
  2. Закрепить согласование прил. с сущ. в роде, числе.
  3. Упражнять детей в постановке вопросов «какой?», «какая?», «какое?», «какие?».
  4. Развивать наблюдательность.

**Материал:** картинки с изображением дерева, гриба, пня, солнца, девочки, корзинки, картинки – символы качества предметов.

**Ход игры:** в центре - -картинки с изображением предметов, отдельно – символы качеств. Детям предлагается найти предметы, к которым можно задать вопрос «какой?» и ответить на вопрос, подбирая символы качеств. (Пень –какой? Пень низкий, твердый, круглый и т.д.). Аналогична работа с предметами женского и среднего рода.



### Дидактическая игра «Цепочка слов»

**Цель:** закреплять умение подбирать слова – существительные и прилагательные, характеризующие в своем объединении какой-либо объект сходными качественными признаками.

**Ход игры:** дети составляют цепочку слов, где слова соединены между собой.

Например, исходное слово «кошка».

Кошка бывает какая? – Пушистая, ласковая, разноцветная.

Что еще бывает разноцветным? Радуга, платье, телевизор.

Какие еще бывают платья? ... и т.д.



### Дидактическая игра «Подбор прилагательных»

- Цель:** 1. Активизировать словарь детей за счет слов, обозначающих разные части речи.  
2. Согласовывать существительные, прилагательные в роде, числе.  
3. Подбирать определение к предмету.

**Материал:** игрушки или картинки.

**Ход игры:** ведущий показывает игрушку, картинку или называет слово, а участники по очереди называют как можно больше признаков, соответствующих предложенному объекту. Выигрывает тот, кто назовет для каждого из предъявленных предметов как можно больше признаков.

Например, собака – большая, лохматая, добрая, веселая, охотничья, старая.



### Игра «Кто как передвигается?»

- Цель:** 1. Активизация словаря, расширение употребления глаголов и речи.  
2. Развитие умения соотносить название предмета и действия.  
3. Закрепление навыка правильной постановки вопроса к действию  
4. Развитие умения опираться на опыт. Развитие наблюдательности.

**Материал:** три стола, картинки с изображением животных: зайца, бабочки, змеи, кита, черепахи, жука, птицы, медведя, улитки, слона, рыбы.

**Ход игры:** картинки с изображением животных – на большом столе. Дети делятся на две команды, выделяя каждой по столу для работы. Каждому участнику предлагается выбрать себе картинку с изображением животного и объяснить, как оно передвигается.

Например, ребенок кладет на стол своей команды картинку, объясняет: «Улитка ползает» и т.п.

После того, как основное задание будет выполнено, воспитатель предлагает детям быстро назвать животных, которые «ползут», «летят», «плывут» и т.д. Побеждает команда, участники которой допустили меньше ошибок.



### Дидактическая игра «Если бы...»

**Цель:** развивать высшие формы мышления – синтез, анализ, прогнозирование, экспериментирование.

**Ход игры:** предложите детям пофантазировать на самые разнообразные темы: «Если бы я был волшебником» (каким? зачем? что делал бы? И т.п.).

«Если бы вдруг исчезло время?» ( что в этом плохого и хорошего?)



### Дидактическая игра «Не очень» или «Оптимисты и скептики».

**Цель:** развивать умение в «шадящем режиме» осваивать этапность разрешения противоречий.

**Ход игры:** один из играющих создает ситуацию, представляя ее как хорошую или плохую, а другой опровергает это утверждение, используя словосочетание «не очень».

Например: - Хорошо, что дома есть телевизор – смотреть можно.

- Хорошо, да не очень. Глаза могут заболеть.

- Хорошо, что чайник большой – на всех чая хватит.

- Хорошо, да не очень. Долго закипает.

Используя опорное словосочетание «не очень», можно придумывать рассказы-рассуждения:

- По улице мужчина шел. Хорошо!

- Хорошо, да не очень, Он в грязь упал, это плохо!

- Плохо, да не очень – грязь-то лечебная была.

Он свой радикулит вылечил. Это хорошо.



### **Дидактическая игра «Подбор прилагательных»**

- Цель:**
1. Активизировать словарь детей за счет слов, обозначающих разные части речи.
  2. Согласовывать существительные, прилагательные в роде, числе.
  3. Подбирать определение к предмету.

**Материал:** игрушки или картинки.

**Ход игры:** ведущий показывает игрушку, картинку или называет слово, а участники по очереди называют как можно больше признаков, соответствующих предложенному объекту. Выигрывает тот, кто назовет для каждого из предъявленных предметов как можно больше признаков.

Например, собака – большая, лохматая, добрая, веселая, охотничья, старая.



### Игра «Кто как передвигается?»

- Цель:**
1. Активизация словаря, расширение употребления глаголов и речи.
  2. Развитие умения соотносить название предмета и действия.
  3. Закрепление навыка правильной постановки вопроса к действию
  4. Развитие умения опираться на опыт. Развитие наблюдательности.

**Материал:** три стола, картинки с изображением животных: зайца, бабочки, змеи, кита, черепахи, жука, птицы, медведя, улитки, слона, рыбы.

**Ход игры:** картинки с изображением животных – на большом столе. Дети делятся на две команды, выделяя каждой по столу для работы. Каждому участнику предлагается выбрать себе картинку с изображением животного и объяснить, как оно передвигается.

Например, ребенок кладет на стол своей команды картинку, объясняет: «Улитка ползает» и т.п.

После того, как основное задание будет выполнено, воспитатель предлагает детям быстро назвать животных, которые «ползут», «летят», «плавают» и т.д. Побеждает команда, участники которой допустили меньше ошибок.



## Игровое упражнение «Послушай, запомни, ответь.»

### Все ли верно?»

- Цель:**
1. Расширять словарь детей.
  2. Развивать доказательную речь.
  3. Формировать умение добавлять придаточное предложение.
  4. Развивать умение точно в соответствии с замыслом построить высказывание, осмысленно употребляя то или иное слово.

**Ход игры:** дети слушают предложения и определяют, может ли это быть, если «да», то когда, почему, где? Если «нет», то следует доказательно объяснить, что это небыль или несуразица. Выпал снег, Алеша пошел загорать. Мальчики поехали в лес на лыжах, чтобы собирать землянику. Лягушка раскрыла зонтик, потому что пошел дождь.



### Дидактическая игра «Отгадай-ка»

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

**Материал:** предметы или предметные картинки с изображением хорошо знакомых детям предметов.

**Ход игры:** давайте поиграем, пусть предметы в нашей комнате сами расскажут о себе, а мы по описанию отгадаем, какой предмет говорит. Каждый из вас будет выполнять роль какого-то предмета. 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.





### Дидактическая игра «Узнавание»

**Цель:** узнавать предмет, объект по группе прилагательных, эпитетов или по группе слов-действий.

**Ход игры:** детям в качестве исходной опоры предлагаются слова, связанные с чувственным и практическим опытом ребенка.

Например: зеленая, стройная, кудрявая, белоствольная – береза.

Сверкает, землю согревает, тьму разгоняет – солнце.



### Словесная игра «Кто больше назовет действий?»

**Цель:** 1. Познавательные задачи: закрепить умение детей соотносить действия людей с их профессией, воспитывать умение быстро думать.

2. Речевые задачи: активизировать словарь детей за счет слов действий (глаголы).

**Ход игры:** - Дети, я работаю в детском саду воспитателем. Это моя профессия. Толина мама лечит больных. Она врач. Это ее профессия. Каждый человек, имея профессию, работает, выполняет какие-то действия. Что делает повар? Дети: варит, печет, жарит, перемальвывает мясорубкой мясо, чистит овощи.

Что делает врач? Дети: осматривает больных, выслушивает, дает лекарство, делает уколы, операции и т.д. За каждый правильный ответ дети получают фишку. Побеждает тот, кто наберет большее количество фишек.

