

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №40» г. Уссурийска
Уссурийского городского округа

Картотека словесных игр подготовительная группа



Подготовила Ковика А.В.

2021-2022г

1. «Похожие слова»

Цель: расширение **словаря синонимов**, развитие умения определять схожие по смыслу **слова**.

Называем ребёнку ряд **слов**, и просим определить, какие два из них похожи по смыслу и почему. Объясняем ребёнку, что похожие **слова - это слова-приятели**. А называют их так, потому что они похожи по смыслу.

Прияатель - друг - враг;

Грусть - радость - печаль;

Еда - очистки - пища;

Труд - завод - работа;

Танец - пляска - песня;

Бежать - мчаться - идти;

Думать - хотеть - размышлять;

Шагать - сидеть - ступать;

Слушать - глядеть - смотреть;

Трусливый - тихий - пугливый;

Старый - мудрый - умный;

Бестолковый - маленький - глупый;

Смешной - большой - огромный.

2. «Незнайкины ошибки»

Цель: развитие слухового внимания, умения согласовывать **слова** в предложении в винительном падеже.

Расскажите ребёнку историю о том, как Незнайка ходил в осенний лес. Ему там так понравилось, что он поделился своими впечатлениями со своими друзьями, но допустил в рассказе ошибки. Нужно помочь Незнайке исправить его ошибки.

В осеннем лесу.

Я ходил в осенний лес. Там я видел серый заяц, рыжая белка, колючий ёж. Заяц ел морковка. Белка шелушила еловая шишка. Ёж бежал по лесная тропинка. Хорошо в осенний лес!

3. «Один-много»

Взрослый называет **слово**, обозначающее один предмет, ребенок называет множественное число **слова**.

Ребенок - дети, медвежонок - медвежата, человек-люди.

4. «Скажи чей?»

Правила игры: Взрослый называет **слово**, ребёнок должен изменить **слово**, образовав из него притяжательное прилагательное. Например: лиса – лисий.

5. «Два брата»

Цель: развитие **словообразования** при помощи суффиксов -ИЩ-, -ИК-.

Для этой игры нам понадобятся **картинки** двух разных человечков.

Предлагаем ребёнку послушать историю о двух братьях.

Жили-были два брата. Одного звали Ик, он был низкого роста и худенький. А другого звали Ищ, он был толстый и высокий. У каждого из братьев было своё жилище. У Ика был маленький домик, а у Ища - большой домик. У Ика был носик, а у Ища - носище. У Ика были пальчики, а у Ища - пальчища.

Предлагаем ребёнку подумать, что могло бы быть у каждого из братьев в их облике, доме. Если ребёнок затрудняется, можно продолжить дальше, называя предмет только одного из братьев.

Глазик - глазище; ротик - ротище; зубик - зубище; котик - котище; кустик - кустище; шарфик - шарфище; ножик - ножище; коврик - коврище; слоник - слонище.

6. «Подбери словечко»

Цель: расширение **словарного запаса**, развитие умения согласовывать прилагательное с существительным.

В эту игру можно играть с мячом, перекидывая, его друг другу.

Про что можно сказать "свежий"... (*воздух, огурец, хлеб, ветер*);
"старый"... (*дом, пень, человек, ботинок*); "свежая"... (*булочка, новость, газета, скатерть*); "старая" (*мебель, сказка, книга, бабушка*);
"свежее"... (*молоко, мясо, варенье*); "старое" (*кресло, сиденье, окно*).

7. «Найди фишке место»

Цель игры: научить определять место заданного звука в **слове** (начало, середина, конец, опираясь на громкое проговаривание).

Описание игры. Для игры понадобятся **карточки**, на каждой помещена предметная **картинка и схема**: прямоугольник, разделённый на три части. В правом верхнем углу дана буква, обозначающая заданный звук. Кроме предметных **картинок** заготавливают фишки по числу **карточек**.

8. «Эстафета»

Цель: активизация глагольного **словаря**.

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

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

9. «Кого позовут в гости»

Цель: научить определять количество звуков в **словах**, произносимых вслух самим ребёнком.

Ход игры. Играют четверо, у каждого играющего – какой-нибудь домик. На столе разложены предметные **картинки** с изображениями различных животных (по числу играющих, а также стопка **карточек изображениями вниз**. Дети выбирают себе нужные **картинки из тех**, что лежат изображениями вверх, - «*находят хозяина дома*». Затем каждый по очереди берет по одной **карточке-картинке из стопки**, называет вслух **слово и определяет**, надо «*позвать в свой домик в гости эту картинку или нет*». Если в **слове – названии картинки**, открытой ребенком, столько же звуков, сколько в слове – «хозяине, то в гости звать нужно, и тогда играющий получает право на дополнительные ходы до тех пор, пока встретится неподходящая **картинка**. Если количество звуков другое, **картинка** подкладывается в конец стопки. Выигрывает тот, кто раньше созвал своих гостей. В один набор входит по четыре **картинки** с каждым количеством звуков. **Картинный материал для игры: картинки** - «*хозяева*»: кот, волк, кабан, собака; **картинки- «гости**»: три звука – оса, сом, жук, рак; четыре звука – коза, сова, бобр, крот; пять звуков – галка, жираф, сурок, мишка; шесть звуков – корова, курица, кролик, ворона.

10. «Разгадай ребус»

Цель: научить выделять первый слог из **слова**, составлять **слова из слогов**.

Ход игры. Детям дают **карточки**, на которых изображены по две **картинки**. На **карточке «спряталось» слово**. Его надо составить, выделив из каждого **слова** – названия первые слоги, а затем из них сложить **слово**, например: ромашка, самолёт – роса. Выигрывает тот, кто составит больше **слов**.

Карточки с предметными картинками для игры:

Голуби, раки – гора

Бутылка, рябина – бура

Мячи, тазы – мята

Кораблик, жаворонок – кожа

Сухари, шары – суша

Ромашка, тазы – рота

Телефон, малина – тема

Чулок, дома – чудо

Вагон, рябина – Варя

Карандаш, банка – кабан

Банан, бабочка – баба

Колобок, марка – комар

Девочка, лопата – дело

Лисички, самолет – лиса

Шуба, ракета – Шура

11. «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. Мышка 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.

12. «Объясните, почему...»

Цель: научить правильно, строить предложения с причинно-следственной связью, развитие логического мышления.

Ход игры. Ведущий объясняет, что дети должны будут закончить предложения, которые начнет говорить ведущий, используя **слово** «*потому что*». Можно подобрать несколько вариантов к одному началу предложения, главное, чтобы они все правильно отражали причину события, изложенного в первой части. За каждое правильно выполненное продолжение игроки получают фишку. Выигрывает тот, кто соберёт больше фишек.

13. «Распутай слова»

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

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

Предложения для игры:

1. Дымок, идёт, трубы, из.
2. Любит, медвежонок, мёд.
3. Стоят, вазе, цветы, в.
4. Орехи, в, белка, дупло, прячет.

14. «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 пыльным лесом.

15. «Нарисуй сказку»

Цель: научить составлять рисуночный план к тексту, использовать его при рассказывании.

Ход игры. Ребёнку читают текст сказки и предлагают ее записать с помощью рисунков. Таким образом, ребёнок сам изготавливает серию последовательных **картинок**, по которым потом рассказывает сказку. Сказка должна быть краткой.

Конечно, можно ребёнку помочь, показать, как схематично нарисовать человека, домик, дорогу; определить вместе с ним, какие эпизоды сказки обязательно надо изобразить, т. е. выделить главные повороты сюжета.

16. «Как ты узнал?»

Цель: учить подбирать доказательства при составлении рассказов, выбирая существенные признаки.

Ход игры. Перед детьми находятся предметы или **картинки**, которые им предстоит описывать. Ребёнок выбирает любой предмет и называет его. Ведущий спрашивает: «*Как ты узнал, что это телевизор?*» Игровой должен описать предмет, выбирая только существенные признаки, отличающие этот предмет от остальных. За каждый правильно названный признак получает фишку. Выигрывает тот, кто наберёт больше всего фишек.

17. «Чего на свете не бывает»

Цель: научить находить и обсуждать ошибки, при рассматривании **картинки-нелепицы**.

Ход игры. Рассмотрев **картинки-нелепицы**, попросить ребёнка не просто перечислить неправильные места, но и доказать, почему данное изображение ошибочное. Тогда получится полное описание **картины**, да еще и с элементами рассуждения.

18. «Подними цифру»

Цель: научить определять количество **слов** в предложении на слух.

Ход игры. Ведущий произносит вслух предложение, а дети подсчитывают количество **слов** и поднимают соответствующую цифру. Первоначально для анализа используются предложения без предлогов и союзов.

Предложения для игры:

1. Алеша спит.
2. Петя кормит кур.
3. Врач лечит больного ребёнка.

4. Мама купила Наташе красивую куклу.
5. Сильный спортсмен легко поднял тяжёлую штангу.

19. «Отгадай»

Ребенок должен отгадать предмет по названию его частей: кабина, кузов, руль, колеса, фары - машина; голова, рога, туловище, хвост, вымя - корова.

20. «Измени слово»

Цель: развитие речи, слухового внимания.

Теленок — телята, много телят;

поросенок — поросята, много поросят;

жеребенок — жеребята, много жеребят;

щенок — щенки, много щенят; зайчонок — зайчата, много зайчат.

21. «На одну букву»

Словесная игра, в которой надо придумывать смешные, нелепые предложения, все **слова** в которых начинаются на одну букву. Примеры: Заяц звенел золотым звонком. Кошка купила килограмм конфет.