**Словесные дидактические игры по развитию речи**

**Игра «Кто больше назовет действий?»**

Цель игры. Учить детей соотносить действия людей с их профессией, активизировать словарь, воспитывать умение быстро думать.

Ход игры.

 Воспитатель перед игрой проводит короткую беседу, уточняя понимание детьми слов «профессия», «действия»: «Дети, я работаю в детском саду воспитателем. Это моя профессия. Толина мама лечит больных. Ее профессия называется «врач». Как вы думаете, какая профессия у Антонины Васильевны, которая нам готовит обед? (Дети отвечают: «Повар».) Назовите, какие вы знаете профессии. (Дети называют: «Шофер, учитель, сапожник, летчик и др.».) Каждый человек, имея профессию, работает, выполняет какие-то действия. Что же делает повар? (Дети отвечают: «Варит, печет, жарит, перемалывает мясо, чистит овощи и др.».) Вот сейчас мы и поиграем с вами в игру «Кто больше назовет действий?» Я назову профессию, а вы вспомните все действия человека  этой  профессии».

Воспитатель говорит слово «врач». Дети отвечают: «Осматривает больных, выслушивает, лечит, дает лекарство, делает уколы, операции». «Портной» — наметывает, кроит, порет, утюжит, примеряет, шьет и т. д.

Воспитатель называет знакомые детям профессии: дворник, няня, прачка, шофер и др. Дети вспоминают, что делают люди этих профессий.

Кто больше назовет действий, считается выигравшим.

**Игра «Да — нет»**

Цель игры. Учить детей мыслить, логично ставить вопросы, делать правильные умозаключения.

Ход игры.

*Вариант 1.*Воспитатель сообщает детям правила игры и объясняет название. «Почему эта игра так называется? Потому что мы с вами можем отвечать на вопросы водящего только словами «да» или «нет». Водящий выйдет за дверь, а мы договоримся, какой предмет в нашей комнате мы ему загадаем. Он придет и будет у нас спрашивать, где находится предмет, какой он, для чего нужен. Мы ему будем отвечать только двумя словами. Сначала водящим буду я. Когда я выйду из комнаты, Вова скажет вам, какой предмет он предлагает загадать. Потом вы позовете меня.

Воспитатель выходит, потом заходит в комнату и спрашивает: «Этот предмет на полу?» — «Нет». «На стене?»— «Нет». «На потолке?» — «Да». «Стеклянный? Похож на грушу?» — «Да». «Лампочка?» — «Да».

Взяв на себя роль первого водящего, воспитатель учит детей логично ставить вопросы. Он разъясняет: «Дети, вы заметили, как я спрашивала? Сначала я узнала, где находится предмет, а потом я узнала, какой он. Постарайтесь и вы так же отгадать».

Эта игра учит детей мыслить логично: если предмет не на полу, значит, он может быть на стене или на потолке. Дети не сразу делают правильные выводы. Бывает так: узнав, что этот предмет не на полу, ребенок продолжает спрашивать: «Стол?», «Стул?» Воспитатель в таких случаях помогает ребенку прийти к правильному умозаключению: «Ира, мы тебе ответили, что предмет не на полу. А где находится стул, стол?» — «На полу». «Нужно было их называть?» — «Нет». «Ты узнала, что предмет на стене. Посмотри, какие предметы на стене, и отгадай, что мы загадали», — предлагает воспитатель. «Он квадратный?»— «Да». «В рамочке?» — «Да». «На нем нарисованы цветы?» — «Да». «Картина?» — «Да».

*Вариант 2.*Молено предложить более сложный вариант. Воспитатель загадывает предмет, который находится за пределами комнаты: «Предметов, дети, очень много, и отгадать будет трудно, если вы не узнаете, на земле это или на небе, в доме или на улице, животное это или растение».

Если дети несколько раз играли в эту игру, они быстро начинают подбирать вопросы и отгадывать задуманный предмет. Например, дети загадали солнце. Миша-отгадчик задает такие вопросы: «В доме? На улице? В огороде? В лесу? На земле? На небе?» Узнав, что предмет на небе, 011 задает следующие вопросы: «Воздух? Тучи? Снег? Воробьи? Ракета? Самолет? Солнце?»

По его вопросам можно проследить ход логического мышления: узнав, что предмет находится на небе, он называет уже только те объекты, которые могут там быть.

**Игра** « **Что кому нужно?»**

Цель игры. Упражнять детей в классификации предметов, умении называть предметы, необходимые людям определенной профессии.

Ход игры.

Воспитатель напоминает детям игру «Кто больше назовет действий?» Он говорит: «В этой игре вы называли, какие действия выполняет человек той или иной профессии. А сегодня мы вспомним, что же нужно для работы людям разных профессий. Я буду называть человека по профессии, а вы скажете, что нужно ему для работы». «Сапожник!» — говорит воспитатель. «Гвозди, молоток, кожа, сапоги, ботинки, машинка, лапа»,— отвечают дети.

Воспитатель называет профессии, знакомые детям данной группы: врач, медсестра, воспитатель, няня, дворник, шофер, летчик, повар  и др.

Если интерес к игре у детей не пропадает, можно предложить обратный вариант. Воспитатель называет предметы для труда людей определенной профессии, а дети   называют  профессию.

«Читает, рассказывает, учит рисовать, лепить, танцует и поет, играет», — говорит воспитатель и бросает мяч кому-либо из играющих. «Воспитательница», — отвечает тот и бросает мяч ей.

В этой игре, как и в других играх, где правилами предусматривается умение быстро отвечать, необходимо помнить об индивидуальных особенностях детей. Есть медлительные дети. Их надо приучать думать быстрее, но делать это следует осторожно. Такого ребенка лучше вызвать отвечать первым, так как в начале игры большой выбор слов. Воспитатель подбадривает ребенка словами: «Витя быстро нашел нужное слово. Молодец!» Подчеркивается именно быстрота ответа.

**Игра «Придумай предложение»**

Цель игры. Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.

Ход игры.

Дети и воспитатель садятся в круг. Воспитатель объясняет правила игры: «Сегодня мы будем придумывать предложения. Я скажу какое-либо слово, а вы быстро придумаете с этим словом предложение. Например, я скажу слово «близко» и передам Мише камешек. Он возьмет камешек и быстро ответит:  «Я  живу близко от детского сада». Затем он назовет свое слово и передаст камешек рядом сидящему». Слово в предложении должно употребляться в той форме, в какой   его предлагает загадывающий. Так по очереди   (по  кругу) камешек переходит от одного играющего к другому. Если дети затрудняются при ответе, воспитатель помогает им. Эта игра проводится после того, как дети познакомились со словом и предложением.

 **Игра «Скажи по-другому»**

Цель игры. Учить детей подбирать синоним — слово, близкое по значению.

Ход  игры.

Воспитатель говорит, что в этой игре дети должны будут вспомнить слова, похожие по смыслу на то слово, которое он назовет.

«Большой», — предлагает воспитатель. Дети называют слова; «Огромный, крупный, громадный, гигантский».

«Красивый» — «Пригожий, хороший, прекрасный, прелестный, чудесный».

«Мокрый» — «Сырой, влажный». И т. д. Готовясь   к проведению   игры,   воспитатель   заранее подбирает  слова, имеющие  ряд синонимов.  Эти слова лучше записать, чтобы долго не припоминать, так как игра  проходит  в  быстром  темпе.

Воспитатель может по аналогии с этой игрой разработать другие игры, например: он называет какое-нибудь существительное, а дети подбирают к нему подходящие эпитеты. Так, к слову «море» дети подбирают эпитеты «спокойное, бурное, тихое, лазурное, грозное, штормовое, красивое,  южное». Ребенка,  который вспомнит больше слов, нужно похвалить.

Все эти игры можно проводить на занятии по родному  языку   (как часть занятия).

**Игра «Подбери слово»**

Цель игры. Развивать у детей сообразительность, умение подбирать нужные по смыслу слова.

Ход игры.

 Воспитатель, обращаясь к детям, предлагает им  вопросы, например:  «Вспомните, что можно шить». Ответы детей. «Платье, пальто, сарафан, рубашку, сапоги, шубу и т. д.». «Штопать?»—«Носки, чулки, варежки,   шарф».   «Завязывать?» — «Шнурки,   веревочку, шарф, завязки». «Надвигать?»—«Шапку, платок, шляпу,   панаму,   бескозырку,   фуражку,   буденовку».   «Надеть?»—«Пальто, платье, чулки, шубу, плащ, юбку, сарафан, колготки».

Воспитатель называет заранее намеченные им слова. Дети   дают   ответы,   подбирая   слова, подходящие по смыслу.

**Игра** «  **Не ошибись»**

Цель игры. Развивать быстроту мышления, закрепить знания детей о том, что они делают в разное время суток.

Ход игры.

 Воспитатель проводит с детьми беседу, закрепляя их знания о разных частях суток. Дети вспоминают, что они делают утром, днем, вечером, ночью. Затем воспитатель предлагает игру: «Дети, давайте теперь с вами поиграем вот так. Я буду называть одно слово, часть суток, а вы вспомните, что вы в это время делаете. Например, я скажу слово «утро». Что вы назовете?» Дети вспоминают: «Просыпаемся, здороваемся умываемся, чистим зубы, причесываемся» и др. «Правильно, — говорит воспитатель. — Но во время игры будет отвечать только тот, кому я положу кубик, и назвать можно только одно действие («иду в детский сад» или «делаю гимнастику» или «занимаюсь»); назвавший передает кубик другому играющему. Если кто-то не вспомнит и ничего не скажет, он должен стукнуть кубиком о стол и передать его дальше. Тогда он считается проигравшим. Будьте внимательны, не ошибитесь!»

Воспитатель называет разные части суток, дети отвечают.

Эта же игра может проводиться по-другому. Воспитатель называет различные действия детей, а они должны ответить лишь одним словом: день, утро, ночь, вечер. Например, воспитатель говорит: «Завтракаю», — и кладет кубик играющему. Тот быстро отвечает: «Утром». Воспитатель: «Смотрю телевизор». Дети могут назвать два слова:  «Днем»,  «Вечером».

**Игра** «**Отвечай быстро»**

Цель игры. Закреплять умение детей классифицировать предметы (по цвету, форме, качеству), приучать их быстро думать  и отвечать.

Ход игры.

 Воспитатель, держа в руках мяч, становится вместе с детьми в круг и объясняет правила игры: «Сейчас я назову какой-либо цвет и брошу кому-нибудь из вас мяч. Тот, кто поймает мяч, должен назвать предмет этого цвета, потом он сам называет любой цвет и перебрасывает мяч следующему. Тот тоже ловит мяч, называет предмет, свой цвет и т. д.

«Зеленый» — говорит воспитатель (делает маленькую паузу, давая детям возможность вспомнить предметы зеленого цвета) и бросает мяч Вале. «Лист», — отвечает Валя и, сказав «голубой», бросает мяч Вите. «Небо»,— отвечает Витя и говорит «желтый», бросая мяч следующему. Один и тот же цвет можно повторять несколько раз, так как предметов одинакового цвета много.

Основным признаком для классификации может быть не цвет, а качество предмета. Начинающий говорит, например: «Деревянный», — и бросает мяч. «Стол», —

отвечает ребенок, поймавший мяч, и предлагает свое слово: «Каменный». «Дом», — отвечает следующий играющий и говорит: «Стальной». — «Ложка». И т. д.

В следующий раз за основной признак берется форма. Воспитатель говорит слово «круглый» и бросает мяч любому играющему. «Солнце», — отвечает тот и называет другую форму, например «квадратный», бросая мяч следующему игроку. Тот называет предмет квадратной формы (окно, книга, платок) и предлагает какую-либо форму. Одну и ту же форму можно повторять несколько раз, поскольку многие предметы имеют одинаковую форму.

При повторении игру можно усложнить, предложив называть не один, а два или несколько предметов.

**Игра «Угадай, кто я?»**

Дети сидят или стоят в кругу. Каждый загадывает себе образ, но не называет его.Один из участников выходит в центр и говорит: "Я умею. " *(действие изображается при помощи пластики.)*

Дети должны отгадать и назвать изображённое действие. "А ещё я умею. " - говорит ребёнок-ведущий и показывает следующее движение. После изображения 3-4 функций дети отгадывают объект.

Например: прыгать, катиться, лежать. *(мячик)*.

Если дети назвали объект по загаданным функциям, но не тот, который изначально загадан, предлагается вспомнить, для кого эти функции характер.

Количество участников - до 10 человек.

**Игра «Чья это работа?»**

Каждый ребёнок выбирает себе образ. Его можно обозначить медальоном. Ведущий с мячом в руках становится в центр круга. Подбрасывая вверх мяч,ведущий называет какую-либо функцию того или иного образа: "Кто умеет перевозить грузы?" и т. д.

Тот из детей, для образа которого характерна эта функция, ловит мяч и становится ведущим.

В игре участвуют не более 5-6 детей, желательно, чтобы выбирались образы с несовпадающими функциями.