**Картотека игр по развитию связной речи для детей младшего школьного возраста**

**«Разложи картинки»**

*Цель:* выделять начало и конец действия и правильно называть их.

Детям раздают по две картинки, изображающих два последовательных действия

(мальчик спит и делает зарядку; девочка обедает и моет посуду; мама стирает и вешает

белье и т.п.). Ребенок должен назвать действия персонажей и составить короткий рассказ,

в котором должны быть четко видны начало и конец действия.

**«Моя сказка»**

*Цель:* развитие связной монологической речи.

*Оборудование:* карточки с изображением персонажей известных сказок.

*Ход игры:* педагог предлагает детям вытянуть карточку и рассказать сказку от имени ее персонажа.

**«Играем в сказку»**

*Цель:* развитие связной диалогической речи.

*Оборудование:* кукольный театр.

*Ход игры:* педагог распределяет роли между детьми и рассказывает сказку. Дети говорят за героев сказки, выполняя действия с игрушками.

**«Две сестренки»**

*Цель:* формирование умения составлять описательный рассказ.

*Оборудование:* панно с изображением двух девочек, у которых ниже шеи и выше колен прикреплены листы бумаги в виде альбома. При перелистывании страниц девочки меняют наряды.

*Ход игры:* педагог перелистывает листы, а вызванный ребенок составляют описание девочек («У Томы майка синяя, а у Светы голубая, У Томы волосы светлые, а у Светы темные» и т. д.).

**«Чего не хватает?»**

*Цель:* учить рассуждать и делать простые выводы.

*Оборудование:* карточки с картинками предметов, у которых чего-либо не хватает.

*Ход игры:* воспитатель предлагает детям рассмотреть картинки и найти, чего не хватает.

**«Что подарили мишке».**

*Цель:* побуждать детей рассматривать предметы, вспоминать качество тех предметов, которые ребенок в данный момент не видит.

*Ход игры:* воспитатель рассказывает: «Прислала бабушка мишке подарок. Смотрит мишка: лежит в корзиночке что-то круглое, гладенькое, зеленое, с одного бока красное, откусишь его – вкусное, сочное. Растет на дереве. «Забыл, как это называется», - подумал мишка. Дети, кто поможет ему вспомнить, как называется подарок бабушки?» Дети отгадывают и сами повторяют, какое яблоко.

**«Закончи предложение»**

*Цель:* учить устанавливать простые закономерности и делать выводы.

*Ход игры:* Воспитатель предлагает детям закончить предложение:

- Сначала котенок бывает, а потом вырастает в большую …. Тогда его называют уже не котенком, а …

- У зайца уши очень, а у мышки…. И сам заяц, а мышка… .

- Весной трава, а летом вырастает… .

- Настоящий стул, а игрушечный… .

- Если я говорю «утенок», то он, а если я говорю «утка», то она… .

- Если я говорю «шарик», то он, если я говорю «шар», то он … .

**«Угадай игрушку»**

*Цель:* формировать  у  детей  умение  находить  предмет,  ориентируясь  на  его основные признаки, описание.

*Ход.* На обозрение выставляются 3 - 4 знакомые игрушки. Воспитатель сообщает: он обрисует игрушку, а задача играющих, прослушать и назвать этот предмет.

Примечание: сначала указываются 1 - 2 признака. Если дети затрудняются 3 - 4.

**«Чудесный мешочек»**

*Цель:* ориентироваться на род имени существительного при определении предмета по его

признакам.

*Материалы:* заяц, морковь, огурец, яблоко, помидор, мешочек.

Скажем детям примерно следующее: «К нам в детский сад пришел заяц. Зайка-побегайка,  что  у  тебя  в  мешке?  Можно  посмотреть?  Что  это?  (Морковка.)  Какая морковка? (Длинная, красная.) Кладем морковь на стол. А это что? (Огурец.) Какой огурец?

(Аналогичным образом достаем помидор, яблоко и др.)

Теперь заяц с вами хочет поиграть. Он спрятал все овощи, и фрукты в мешочек. Зайка

опустит лапу в мешочек, возьмет овощ или фрукт и расскажет вам про него, а вы должны

догадаться, что у зайки в лапе. Слушайте внимательно. Она длинная, красная. Что это?

(Морковь.) Он зеленый, длинный. Что это? (Огурец.) Оно круглое, красное. Что это?

(Яблоко.) Он круглый, красный. Что это? (Помидор.)»

Если дети неправильно ответят на последние два вопроса, повторим, выделяя голосом

местоимение: «Послушайте еще раз. Оно круглое, красное. Он круглый, красный.

Теперь найдите и положите в мешочек овощи. Что осталось? (Яблоко.) Яблоки - это

фрукты. Спасибо, заяц, что пришел к нам. До свидания».

**«Кто что умеет делать»**

*Цель:* подбирать глаголы, обозначающие характерные действия животных.

Детям называют или показывают животное, а они называют действия, характерные для этого животного.

*Например:* белочка - скачет, прыгает, грызет; кошка - мяукает, мурлычет,  царапается,  пьет  молоко,  ловит  мышей, играет  клубком;  собака - лает, сторожит дом, грызет кости, рычит, виляет хвостом, бегает; зайчик - прыгает, бегает, прячется, грызет морковку.

**«Где что можно делать»**

*Цель:* использовать в речи глаголы.

Детям задают вопросы. Они отвечают, подбирая глагольный семантический ряд.

*Например:*  что  можно  делать  в  лесу? - гулять,  собирать  грибы,  ягоды,  охотиться,

слушать  птиц,  отдыхать;  что  можно  делать  на  реке? - купаться,  нырять,  загорать,

кататься на лодке, ловить рыбу; что делают в больнице? - лечат, дают таблетки, ставят

горчичники, делают уколы; что делают в магазине? - покупают, продают, взвешивают,

упаковывают.

Игра проводится в форме соревнования.

**«Теремок»**

*Цель:* составлять описание игрушек.

Каждый ребенок выбирает для себя игрушку в образе какого-нибудь животного.

Все животные по очереди приходят к теремку и просят впустить их. Взрослый берет на

себя  роль  животного,  первым  поселившегося  в  теремке.  Он  просит  детей  описать

животных. Описание является условием для того, чтобы попасть в теремок, например:

*Ребенок.* Кто - кто в теремочке живет?

*Взрослый*. Я – мышка - норушка. А ты кто?

*Ребенок.* Я – лягушка - квакушка.

*Взрослый.* А ты какая? Расскажи про себя.

*Ребенок.* Я зеленая. Сама маленькая, а глаза большие. Люблю плавать, хорошо прыгаю.

В начале инсценировки взрослый может дать образец описания внешнего вида от имени

своего героя: «Я - серенькая, маленькая, с длинным хвостом, люблю грызть корки. Кто я?

Угадай!»

В теремок могут приходить разные животные и звери, а не только те, что в сказке.

Взрослый может предлагать различные ситуации, не связанные с сюжетом сказки, и

разыгрывать их вместе с детьми.

**«Что напутал Буратино?»**

*Цель:* находить ошибки в описании и исправлять их.

В гости к детям приходит Буратино со своим другом Утенком. Буратино хочет показать, как он научился рассказывать. Рассказывает об Утенке, допуская ошибки и неточности в описании, например: «У Утенка синий клюв и маленькие лапы. Он кричит: «Мяу!» Дети должны заметить все неточности и ошибки и исправить их.

**«Узнай по описанию»**

*Цель:* продолжать  учить  составлять  описательные  рассказы,  узнавать  предмет  по

описанию

*Материал:* изображения предметов с незначительными отличиями во внешнем виде

*Ход игры:* у каждого из детей по 2 - 3 картинки. Воспитатель описывает какой-нибудь

предмет. Дети должны угадать, о каком изображении идет речь и показывать его.

*Усложнение:* дети объясняют свой выбор, роль водящего выполняет ребенок.

**«Отгадай-ка»**

*Цель:* упражнять детей в составлении описательных рассказов; развивать умение внимательно слушать товарища

*Ход игры:* водящий описывает какой-либо предмет, не называя его. Остальные играющие

должны по описанию узнать предмет. Назвавший его правильно становится водящим.

*Воспитатель:* ребята, я напомню вам план, который поможет вам при описании предмета:

Расскажите, из какого материала он сделан, из каких частей состоит, каких они форм, если

есть,  то  скажите,  какими  узорами  он  украшен.  В  конце  назовите  для  чего  можно

использовать?

**«Что изменилось?»**

*Цель:* развитие внимания, связной речи, умение описывать предмета.

*Ход игры:* на столе расположены предметы в определенной последовательности.

*Воспитатель:* посмотрите внимательно на предметы, запомните, как они расположены. Потом, когда вы отвернетесь, я что-то изменю. Когда вы повернетесь обратно, вы должны внимательно посмотреть, как лежат предметы, и сказать мне что изменилось?

*Усложнение:* Описать предмет, которого не стало; рассказать о месте, где он стоял.

**«Поезд»**

*Цель:* составлять коллективное повествование.

Детям говорят, что они будут вагончиками. Вагончики должны прицепиться друг

к другу, но прицепиться сможет только тот, кто внимательно слушал, на чем остановился его товарищ, и правильно продолжил рассказ.

*Взрослый.* В лесу жил ...

1-й ребенок. Трусливый зайчик.

2-й ребенок. Один раз он пошел гулять.

3-й ребенок. Вдруг он увидел большую змею.

4-й ребенок. Зайчик испугался и убежал.

В  качестве  помощи  детям  взрослый  повторяет  последнее  слово  или  всю  фразу

предыдущего  ребенка,  тем  самым  задерживая  внимание  очередного  рассказчика  на

сюжетной линии. Если и в этом случае пауза затягивается, взрослый подсказывает начало

следующей  фразы.  Дети,  составившие  рассказ,  изображают  поезд,  который  едет  по

комнате.

**«Что было бы, если...»**

*Цель:* самостоятельно образовывать форму сослагательного наклонения глаголов.

Взрослый читает детям сказку К. И. Чуковского «Федорино горе». По окончании

задает вопросы:

— Почему все вещи убежали от Федоры?

— Что было бы, если бы вы все игрушки разбросали, поломали?

— А что было бы, если бы вы берегли игрушки, обращались с ними хорошо, не

разбрасывали по углам, а убирали после игры по своим местам?

— Что было бы, если бы вы разбрасывали свою обувь, где попало?

— Что было бы, если бы вы поставили посуду на подоконник и подул сильный ветер?

— А если бы вы посуду после обеда вымыли и убрали в буфет?

**«Придумай предложение»**

*Цель:* развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.

*Игровое правило.* Передавать камешек другому играющему можно только после того,

как придумал предложение с названным ведущим словом.

*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

Даше камешек. Она возьмет камешек и быстро ответит «Я живу близко от детского сада».

Затем она назовѐт свое слово и передает 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.

**«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, идѐт, трубы, из.

2. Любит, медвежонок, мѐд.

3. Стоят, вазе, цветы, в.

4. Орехи, в, белка, дупло, прячет.

**«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 соберѐт больше фишек.

Незаконченные предложения для игры:

Вова заболел... (простыл)

Мама взяла зонт... (идѐт дождь)

Дети легли спать... (поздно)

Очень хочется пить... (жарко)

Лед на реке растаял... (тепло)

Деревья сильно закачались... (дует ветер)

Стало очень холодно... (пошѐл снег)

**«Зоопарк»**

*Цель:* развитие связной речи.

Дети садятся в круг, получая по картинке, не показывая их друг другу. Каждый должен

описать своѐ 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.

**«Найди картинке место»**

*Цель:* учить соблюдать последовательность хода действия. Формировать умение составлять рассказ по картинкам с последовательно развивающимся действием.

*Материал:* Наборы серийных картинок для выкладывания.

*Ход игры:* Перед ребенком выкладывают серию картинок, но одну картинку не помещают в ряд, а дают ребёнку с тем, чтобы он нашёл ей нужное место. После этого просят ребёнка составить рассказ по восстановленной серии картинок.

**«Хорошо - плохо»**

*Цель:*  познакомить  детей  с  противоречиями  окружающего  мира.  Развивать  связную  речь, воображение, ловкость.

*Материал:* Мяч.

*Ход игры:* Мир не плох и не хорош - объясню, и ты поймешь.

Взрослый  задают  тему обсуждения.  Ребёнок,  передавая мяч  по  кругу, рассказывает,  что,  на его взгляд, хорошо или плохо в природных явлениях.

*Взрослый:* дождь.

*Ребёнок:*  дождь  -  это  хорошо:  смывает  пыль  с  домов  и  деревьев,  полезен  для  земли  и будущего урожая, но плохо - намочит нас, бывает холодным.

*Взрослый:* город.

*Ребёнок:* хорошо, что я живу в городе: можно ездить на автобусе, много хороших магазинов, плохо - не увидишь живой коровы, петуха, душно, пыльно.

Вариант «Нравится - не нравится» (о временах года).

*Взрослый:* зима.

*Ребёнок:*  мне  нравится  зима.  Можно  кататься  на  санках,  очень  красиво,  можно  лепить снеговика. Зимой весело. Мне не нравится, что зимой холодно, дует сильный ветер.

**«Где начало рассказа?»**

*Цель:* учить передавать правильную временную и логическую последовательность рассказа с помощью серийных картинок.

*Материал:* Серия сюжетных картинок.

*Ход игры:* Ребенку  предлагается  составить  рассказ.  Опираясь  на  картинки.  Картинки  служат своеобразным планом рассказа, позволяют точно передать сюжет, от начала до конца. По каждой картинке ребёнок составляет одно предложение и вместе они соединяются в связный рассказ.

**«Какая картинка не нужна?»**

*Цель:* учить находить лишние для данного рассказа детали.

*Ход игры:*  Перед  ребёнком  выкладывают  серию  картинок  в  правильной  последовательности,  но  одну картинку берут из другого набора. Ребёнок должен найти ненужную картинку, убрать ее, а затем составить рассказ.

**«Составь два рассказа»**

*Цель:* учить различать сюжеты разных  рассказов.

*Ход игры:*  Перед ребёнком кладут вперемешку два набора серийных картинок и просят выложить сразу две серии, а затем составить рассказы по каждой серии.

42

**«Почемучкины вопросы»**

*Цель:* развивать у детей связную речь, мышление.

*Ход игры:*

1. Почему птицы улетают на юг?

2. Почему наступает зима?

3. Почему ночью темно?

4. Почему зимой нельзя купаться в реке?

5. Почему летом жарко?

6. Почему медведь зимой спит?

7. Почему заяц зимой белый?

8. Почему дома нельзя играть с мячом?

9. Почему из трубы идет дым?

10. Почему в доме делают окна?

11. Почему листья на деревьях появляются весной?

**«Потому что…»**

*Цель:* развивать у детей связную речь, мышление.

Ход игры:  Рассуждения и ответы на вопросы:

«Я мою руки потому, что…»

- Почему ты идёшь спать? и т. д. Объясни.

Взрослый даёт задание ребёнку: «Я сейчас произнесу предложение, а ты ответишь на мой

вопрос». «Собака идёт на кухню. Она выпивает молоко кошки. Кошка недовольна».

- Объясни, почему кошка недовольна?

**«Распространи предложение»**

*Цель:*  развивать  у  детей  умение  строить  предложения  со  словами-предметами,  словами-признаками, словами-действиями.

*Ход игры:*  Детям  предлагается  продолжить  и  закончить  начатое педагогом предложение,  опираясь  на наводящие вопросы. Например, логопед начинает предложение так: «Дети идут ... (Куда? Зачем?)» Или  более  усложненный  вариант:  «Дети  идут  в  школу,  чтобы  ...»  Этот  вариант  помимо обогащения грамматического опыта может служить своеобразным тестом, позволяющим выявить тревожность ребенка по отношению к различным жизненным ситуациям.

43

**«Составь рассказ»**

*Цель:* учить составлять небольшие рассказы о людях разных профессий;

*Ход игры:* Дети учатся составлять рассказы о профессиях.

Педагог  дает  образец:  «Это  доктор.  Он  лечит  людей.  Каждому  больному  он  прописывает разные лекарства. Доктор смотрит горло, слушает, меряет температуру, делает уколы. Следуя  образцу,  дети  составляют  по  картинкам  короткие  рассказы  о  профессии  продавца, парикмахера, летчика и т.д.

**«Пойми меня»**

*Цель:* развивать у детей умение составлять короткий рассказ по картинке, используя разные характеристики предмета.

*Материал:* Коробка с сюжетными картинками.

*Ход игры:*  Педагог  показывает  детям  красивую  коробочку  и  говорит,  что  эта  коробочка  не  простая,  а волшебная. В ней приготовлены для детей разные подарки. Получить подарок может только тот, кто умеет хранить секреты.

- Что это значит? (Это значит, не рассказывать раньше времени).

Дальше педагог объясняет детям, что  когда он подойдет  к кому-то, то этот ребенок должен закрыть  глаза  и,  не  глядя,  вытянуть  из  коробочки  картинку,  посмотреть  на  нее,  но  никому  не показывать и  не говорить, что на ней. Это нужно  сохранить  в секрете. После того,  как  все дети вытянут  себе  по  одной  картинке,  педагог спрашивает  детей,  хочется  ли  им  узнать,  кому  что досталось? Дети отвечают, что да. Тогда педагог говорит, что показывать подарки нельзя, но про них можно рассказать. Но слово-подарок тоже называть нельзя. Потом педагог рассказывает про свой подарок, показывая детям, как это нужно делать правильно, а дети угадывают, что досталось педагог.  После  этого  дети  рассказывают  про  свои  подарки  по  очереди  и,  когда  подарок  угадан, открывают свою картинку. Лучше эту игру проводить сидя на ковре в кругу.

**«Если бы...»**

*Цель:*  развивать  у  детей  связную  речь,  воображение,  высших  форм  мышления  —  синтез, прогнозирование, экспериментирование.

*Ход игры:*  Педагог предлагает детям пофантазировать на такие темы, как:

«Если бы я был волшебником, то ...»

«Если бы я стал невидимым ...»

«Если весна не наступит никогда ...»

**«А я бы…»**

*Цель:* развивать творческое воображение; учить свободному рассказыванию.

*Ход игры:* После прочтения ребёнку сказки предложите ему рассказать, что бы он сделал, если бы попал в данную сказку и стал бы одним из главных персонажей.

**«Закончи сам»**

*Цель:* развивать у детей воображение, связную речь.

*Ход игры:*  Педагог рассказывает детям начало сказки или рассказа, а детям дается задание продолжить или придумать концовку.

44

**«Нарисуй сказку»**

*Цель:* учить составлять рисуночный план к тесту, 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.

**«Пословицы, поговорки»**

*Цель:*  развивать  логическое  мышление:  умение  наблюдать,  сопоставлять,  анализировать

делать выводы; умение работать со словом.

*Ход игры:*  Ребенок должен объяснить значение, смысл пословицы, поговорки, затем повторить ее четко, выразительно.

- Скучен день до вечера, коли делать нечего.

- Аккуратность человека красит.

- Маленькое дело лучше всякого безделья.

- За двумя зайцами погонишься – ни одного не поймаешь.

**«Придумай рекламу книге (платью и т.д.)»**

*Цель:* Развивать умение творчески использовать слово, умение образно описать предмет, дать ему яркую характеристику.

*Ход игры:*  Ребенок  должен  рассказать  о  предмете  коротко,  ясно,  обращая  внимание  на  характерные детали.

**«Продавец и покупатель»**

*Цель:* формировать у детей умение строить предложения со словами-признаками.

*Материал:*  Предметы  (картинок  с  изображением  предметов)  похожих  по  назначению,  но разных по внешнему виду.

*Ход игры:*  На столе или полке, мольберте выставлено несколько похожих по назначению, но разных по внешнему  виду  предметов  (картинок  с  изображением  данных  предметов).  Ребенок  должен  так описать предмет, чтобы «продавец» понял, о каком предмете идет речь. Название предмета можно не называть. Пусть другие дети тоже догадаются, о чем идет речь.

**«Опиши-угадай»**

*Цель:* Формировать  умение составлять  небольшие рассказы творческого характера на  тему, предложенную воспитателем. Развивать монологическую форму речи.

Ход игры:  Ребенок должен описать внешний вид другого ребенка, а остальные дети должны назвать, о ком говорил их товарищ.

**«Опиши игрушку»**

*Цель:*  развивать  у  детей  умение  строить  предложения  со  словами-предметами,  словами-признаками, словами-действиями.

*Материал:* Игрушки животных.

*Ход игры:*  Постепенно упражнения можно усложнять, добавляя новые признаки предметов и расширяя их.

45

Перед ребенком следует поставить несколько игрушек животных и описать их.

Лиса – это животное, которое живет в лесу. У лисы рыжая шерсть и длинный хвост. Она ест других мелких животных.

Заяц – это небольшое животное, которое прыгает. Он любит морковку. У зайца длинные уши и очень маленький хвостик.

**«Волшебный мешочек» («Черный ящик»)**

*Цель:* развивать  воображение,  умение  рассказывать  о  характерных  свойствах  описываемых предметов,  их  предназначении,  материалах,  из  которых  они  сделаны,  определять  тематическую группу, к которой относятся предметы.

*Материал:* Коробка с предметом.

*Ход игры:*  В мешочек или коробку кладется предмет (можно картинку).

Дети  постепенно  определяют,  что  лежит  в  мешочке  (ящике),  задавая  вопросы  об

определенных  свойствах  и  признаках  предметов:  «Это  игрушка?  Она  деревянная?  Она пластмассовая? Ее можно катать? И т.д.».

**«Отгадай-ка»**

*Цель:*  учить  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.

**«Как ты узнал?»**

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

*Материал:* Предметные картинки.

*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?»  Играющий  должен  описать  предмет,  выбирая  только  существенные  признаки, отличающие  этот  предмет  от  остальных.  За  каждый  правильно  названный  признак  получает фишку. Выиграет тот, кто наберёт больше всего фишек.

**«Верно ли это?»**

*Цель:*  учить  детей  замечать  небылицы,  нелогические  ситуации,  объяснять  их;  развивать умение отличать реальное от выдуманного.

*Ход игры:*Детям  читают  стихотворение,  содержащее  нелепые  ситуации.  Дети  должны  ответить  на вопрос:  «Верно  ли  это?  –  после  каждого  предложения  и  доказать,  почему  они  так  считают.  За правильный ответ получают фишку. Выигрывает тот, кто получит больше фишек.

- Верно ли это?

46

- «Собирают сыр с кустов.

С зайцами пасут коров.

На лугу доят волов.

В пляс пускается медведь.

Тыквы стали песни петь.

Косят косари леса.

На снегу лежит роса.

Верно ли, что как-то раз

От дождя нас зонтик спас?

Что луна нам ночью светит?

Что конфет не любят дети?»

- «Жили-были

Дед да баба

С маленькою внучкой,

Кошку рыжую свою

Называли Жучкой.

А хохлаткою они

Звали жеребёнка,

А ещё была у них

Курица Бурёнка.

А ещё у них была

Собачонка Мурка,

А ещё - два козла:

Сивка да Бурка!»

- «Дождик греет,

Солнце льётся.

Мельник мелет

Воду в колодце.

Прачка на печке

Стирает корыто.

Бабушка в речке

Поджарила сито».

- «Два весёлых карапуза,

На печи усевшись ловко,

Рвали с яблони арбузы,

В море дёргали морковку.

На ветвях созрели раки,

Семь селёдок и ерши.

Все окрестные собаки

Ели брюкву от души».

**«Чего на свете не бывает»**

*Цель:* учить 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.

47

**«Объясни, что такое»**

*Цель:* развивать способность к анализу, обобщению. Формировать умение рассуждать, делать выводы.

*Ход игры:*  Педагог просит объяснить выражения:

Железная хватка,

скупые слёзы,

золотые руки,

медвежья услуга,

светлая голова,

острый язык,

лисьи глаза,

блестящая мысль,

высокие чувства,

короткая память,

тонкая усмешка,

лёгкая походка,

тёплые слова,

громкая фраза,

сладкие речи,

крокодиловы слёзы,

горькая правда,

лёгкие ноги,

железный кулак,

стальной характер.