

Картотека игр для детей с ТНР

«Домашняя игротека»

С нарушениями речи (ТНР) старшего дошкольного возраста

Игра «Злые и добрые кошки» **Возраст:** старший дошкольный возраст (5-7 лет)

Цель: снижение психического напряжения, ослабление негативных эмоций, коррекция агрессивного поведения.

Оборудование: флажок белого и черного цвета.

Ход игры Педагог предлагает детям представить, как шипят злые кошки, какое у них при этом выражение мордочки, какие когти, затем, как выглядят добрые кошки, какие они при этом издают звуки, какие у них мягкие лапки. Объясняет **правила игры:** когда играет музыка, дети танцуют, как только музыка останавливается, педагог показывает флаг, в зависимости от цвета которого детям необходимо изобразить тех или иных кошек: черный флаг - злых кошек, белый флаг - добрых кошек.

Вариант игры: Детям предлагается образовать большой круг, в центре которого, на полу, лежит физкультурный обруч. Это «волшебный круг», в котором будут совершаться «превращения». Ребенок входит внутрь обруча и по сигналу ведущего (хлопок в ладоши, звук колокольчика, кивок головой) превращается в злую-презлую кошку: шипит и царапается. При этом выходить из

«волшебного круга» нельзя. Дети, стоящие вокруг обруча, хором повторяют вслед за ведущим: «Сильнее, сильнее, сильнее...», — и ребенок, изображающий кошку, делает все более и более «злые» движения. По повторному сигналу ведущего действие заканчивается, дети разбиваются по парам и опять по сигналу взрослого превращаются в злых кошек. Если не хватило пары, то в игре может участвовать и сам ведущий. Категорическое правило: не дотрагиваться друг до друга! Если оно нарушается, игра мгновенно останавливается, ведущий показывает пример возможных действий, после чего продолжает игру. По повторному сигналу «кошки» останавливаются и могут поменяться парами. На заключительном этапе игры ведущий предлагает «злым кошкам» стать добрыми и ласковыми. По сигналу дети «превращаются» в добрых кошек, которые ласкаются друг к другу.

Упражнение «Комплименты» **Возраст:** старший дошкольный возраст (5-7 лет)

Цель: коррекция и развитие эмоциональной сферы психики, снятие психического напряжения, преодоление барьеров в общении, развитие способности видеть свои положительные стороны.

Ход игры дети берутся за руки и образуют круг. Глядя в глаза, дети по очереди говорят друг другу несколько добрых слов, за что-нибудь хвалят. Принимающий комплимент кивает головой: «Спасибо, мне очень приятно!» Затем он дарит комплимент своему соседу. Упражнение проводится по кругу.

Игра «Слепой автомобиль» **Возраст:** старший

Цель: развитие умения контролировать свои действия, следовать инструкции, выполнять правила игры, способствовать установлению доверительных отношений между детьми.

Оборудование: не требуется.

Ход: Взрослый предлагает разбиться на пары и встать друг за другом. Тот, кто впереди, - «автомобиль», тот, кто сзади, — «водитель». Стоящий впереди должен

закрыть глаза, а «водитель» должен управлять всеми движениями «слепого автомобиля», употребляя определенные сигналы:

когда водитель нажимает пальцами на позвоночник партнера, тот должен ехать прямо; когда водитель усиливает давление — это означает «быстрее»; когда нажимает на левое плечо — «повернуть налево»; когда нажимает на правое плечо — «повернуть направо»; когда водитель кладет ладонь на затылок впереди стоящего, тот должен подать назад; когда водитель убирает руку и вообще не трогает «автомобиль», — это означает «стоп».

Взрослый с помощью вопросов выясняет, насколько дети усвоили инструкцию. При необходимости еще раз ее повторяет.

Взрослый напоминает, что каждый водитель отвечает за безопасность своего «автомобиля», поэтому следует внимательно следить за другими

«транспортными средствами» и избегать столкновений. После этого взрослый предлагает отправиться в путь. Игра длится 2 минуты, повторяется при смене ролей.

Игра «Кто у кого?»

Цель: употребление родительного падежа существительных единственного и множественного числа

Оборудование: Карточки с животными и детенышами

Ход игры: Взрослый предлагает детям помочь животными. Необходимо найти малышей, которые потерялись. Дети работают парами. Один ребенок берет карточку животного, второй ищет детеныша. Дети должны назвать животное и его детеныша (детенышей).

У кошки – котенок, котят

У собаки – щенок, щенята

У свиньи – поросенок, поросята

У коровы – теленок, телята

У лошади - жеребенок, жеребята

У овцы – ягненок, ягнята

У тигра – тигренок, тигрята

У лисы – лисенок, лисята

У козы – козленок, козлята

У медведя – медвежонок, медвежата

У волка – волчонок, волчата

У зайца – зайчонок, зайчата

У ежа – ежонок, ежата

У льва - львенок, львята

У лягушки – лягушонок, лягушата

Игра «Назови семью»

Цель: формирование логического мышления и фразовой речи.

Образование новых слов от разных основ

Оборудование: Карточки с изображением животных

Ход игры: Взрослый предлагает детям помочь животными. Необходимо собрать семью животных, которые все перепутались. Ребёнок выстраивает животных одной семьи в ряд и рассказывает про них.

Папа – медведь, мама – медведица, сын – медвежонок;

Папа – волк, мама – волчица, сын – волчонок;

Папа – тигр, мама – тигрица, сын – тигренок;

Еж – ежиха – ежонок;

Лис – лиса – лисенок;

Заяц – зайчиха – зайчонок;

Слон – слониха – слоненок;

Конь – лошадь – жеребенок

Петух – курица - цыпленок

Кабан – свинья – поросенок

Игра «Кто, где живет?»

Цель: закрепление формы предложного падежа существительных

Оборудование: Карточки с изображением жилищ животных, птиц, рыб, насекомых.

Ход игры: Взрослый предлагает детям помочь животными. Необходимо найти им дом, ведь они заблудились. Дети работают парами. Один ребенок берет карточку животного, второй ищет его жилище. Дети должны назвать животное и его жилище. Лиса живет в норе.

Медведь зимует в ...берлоге.

Волк живет в ... логове.

Белка живет в ...дупле.

Муравей – в муравейнике.

Птица – в гнезде.

Акула – в море.

Собака - в конуре.

Курица - в курятнике.

Конь – в конюшне.

Пчелы – в улье.

Щука – в реке.

Игра «Кто, чем питается?»

Цель: закрепление формы винительного падежа существительных

Оборудование: Восьмигранное колесо с нарисованной на нем едой (сделано из картонной коробки, обклеено с двух сторон цветной бумагой, а затем скотчем); на альбомном листе нарисованы и вырезаны изображения животных и птиц, с двух сторон обклеены скотчем.

Ход игры: В центр стола кладется колесо-восьмигранник с нарисованной на нем едой. Детям раздаются фишки с изображением того или иного животного (птицы). Затем задаются вопросы: Что ест корова? Что ест медведь? и так далее. Можно предложить другой вариант вопросов: Кто любит грызть косточку? Кто грызет орешки? Кто клюет зернышки? А кто любит есть рыбку? Дети раскладывают фишки согласно заданию взрослого. И проговаривают полным ответом предложения. Если играет один ребенок, перед ним раскладываются все фишки и даются аналогичные задания.

«Перепутаница»

Жили-были слова. Однажды они веселились, играли, танцевали, и не заметили, что перепутались. Помоги словам распутаться. Слова: босака (собака), ловосы (волосы), лекосос (колесо), носаги (сапоги) и т.п.

«Доскажи словечко»

Вы начинаете фразу, а ребенок заканчивает ее. Например: ворона каркает, а воробей... (чирикает). Сова летает, а заяц... (прыгает). У коровы теленок, а у лошади... (жеребенок).

«Упрямые слова»

Расскажите ребенку, что есть на свете «упрямые» слова, которые никогда не изменяются (кофе, платье, какао, кино, пианино, метро). «Я надеваю пальто, на вешалке висит пальто. Я гуляю в пальто. Сегодня тепло, и все надели пальто».

Задавайте вопросы ребенку и следите, чтобы он не изменял слова в предложениях – ответах.

«Игры с мячом»

«Я буду называть предметы и бросать тебе мяч. Ты будешь ловить его только тогда, когда в слове услышишь звук «Ж». Если в слове нет этого звука, то мяч ловить не надо. Итак, начинаем: жаба, стул, ежик, жук, книга...».

«Лягушка»

Выделение звука из ряда гласных: а, о, у, и, е, я, ю, э, ы. «Будешь прыгать как лягушка, если услышишь «А», а на другие звуки опускаем низко руки». (То же с другими звуками).

«Мастерская Золушки»

— пока Вы заняты пришиванием пуговиц, ребенок может выкладывать из пуговиц и ярких ниточек красивые узоры.

— попробуйте вместе с ребенком сделать панно из пуговиц. Пуговицы можно пришивать (с Вашей помощью), а можно укрепить их на тонком слое пластилина (без Вашей помощи).

— очень красивые картинки получаются из кнопок, особенно цветных. В детском саду педагоги не могут дать детям кнопки (в целях безопасности). Но дома Вы можете проконтролировать своего ребенка. Кнопки лучше всего втыкать в плотный поролон.

«Я заметил»

(По дороге из детского сада или в детский сад). «Давай проверим, кто из нас самый внимательный. Будем называть предметы, мимо которых мы проходим; а еще обязательно укажем – какие они. Вот почтовый ящик – он синий. Я заметил кошку – она пушистая». Ребенок и взрослый могут называть увиденные объекты по очереди.

«Волшебные очки»

«Представь, что у нас есть волшебные очки. Когда их надеваешь, то все становится красным (синим, зеленым и т.д.). Посмотри вокруг в волшебные очки, какого цвета все стало, скажи: красные сапоги, красный мяч, красный забор и пр.»

«Помогаю маме»

Большую часть времени Вы проводите на кухне. Все заняты приготовлением ужина. Малыш крутится возле Вас. Предложите ему перебрать горох, рис, гречку или пшено. Тем самым он окажет Вам посильную помощь, и потренирует свои пальчики

«Волшебные палочки»

Дайте малышу счетные палочки или спички (с отрезанными головками). Пусть он выкладывает из них простейшие геометрические фигуры, предметы и узоры. А вырезанные из бумаги круги, овалы, трапеции дополняют упражнения.

«Давай искать на кухне слова»

Какие слова можно «вынуть» из борща? Винегрета? Кухонного шкафа? Плиты? и пр.

«Угощаю»

«Давай вспомним вкусные слова и угостим ими друг друга». Ребенок называет «вкусное» слово и «кладет» к Вам на ладошку, затем Вы, и так до тех пор, пока все не «съедите». Можно проиграть в «сладкие», «кислые», «соленые», «горькие» слова.

«Приготовим сок»

Из яблок сок... (яблочный), из груш... (грушевый), из вишни... (вишневый), из моркови... (морковный), из лимона..., апельсина... и т.д.. А теперь наоборот: апельсиновый сок из чего? и т.д.

«Я дарю тебе словечко»

Цель: расширить словарь детей, объяснить лексическое значение слов.

Один раз в неделю, например, в выходной день, родители «дарят» ребенку новое слово: не просто называют его, но и объясняют значение. Слова самые разные: «весенние» (капель, проталина, наст и т.д.), «сладкие» (мармелад, шербет, джем и т.д.), «тяжелые» (гиря, штанга и т.д.), «легкие» (пух, снежинка, перышко и т.д.), «холодные», «горячие» и т.д.

Каждый понедельник дети приносят в группу «подаренные слова и знакомят с ними других детей. Родители пишут на маленьких листочках слово, а с другой стороны имя своего ребенка. Все бумажки складываются в «шкатулочку». Затем любой вытаскивает слово, воспитатель его читает, а дети объясняют его значения. За каждое правильное объясненное слово ребенок получает фишку. В конце каждого квартала подводится итог.

ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ ПО КОРРЕКЦИИ И РАЗВИТИЮ ВНИМАНИЯ

1. «Яблоко»

Цель: обучение способности: концентрировать внимание; уметь сосредоточиваться на зрительной информации; находить отличительные признаки похожих предметов.

Дидактический материал: три похожих яблока.

Описание игры. Воспитатель: «Когда люди собирают урожай? (*Осенью.*) А какое сейчас время года? (*Осень.*) Вот яблоко. Постарайся внимательно рассмотреть его, запомнить его цвет, пятна, прожилки. Потом я возьму твое яблоко, перемешаю его с другими, а ты должен будешь найти свое яблоко».

На изучение яблока ребенку дается 3 мин. После этого воспитатель перемешивает яблоки. Затем ребенок ищет свое яблоко. После того как ребенок найдет свое яблоко, воспитатель дарит его ребенку.



2. «Хлопни в ладоши»

Цель: обучение способности к переключению внимания.

Описание задания. Воспитатель говорит ребенку: «Сейчас я буду называть разные слова. Когда я назову какое-нибудь животное – хлопни в ладоши». Слова: стол, книга, **лошадь**, стул, дверь, виноград, **собака**, ножницы, книга, туфли, карандаш, мяч, окно, **кошка**, сапоги, **коза**, стекло, дом, дорога, яблоко, дерево, ковер, лев, стена, крыша, арбуз, санки, снег, **тигр**, кровать, тетрадь, вилка, лед, елка, **заяц**, **волк**, галстук, лимон, **медведь**, дыня, чайник, тарелка, полка, масло, пальто, **белка**.

3. «Зачеркни букву»

Цель: обучение способности концентрации, объема, переключения, устойчивости внимания.

Дидактический материал: вырезка из газеты или журнала с достаточно большим шрифтом. Карандаш.

Описание задания. Ребенку предлагается газетная вырезка. Воспитатель обращается к нему: «На этом листочке написано много разных букв. Ты должен искать одну и ту же букву и зачеркивать ее карандашом. Какую букву ты хочешь вычеркивать?»



4. «Портрет»

Цель: обучение способности концентрировать внимание; уметь сосредоточиваться на зрительной информации; уметь смотреть и видеть; уметь рисовать портрет в своем сознании.

Дидактический материал: кукла,

Описание задания. Ребенку предлагается кукла. Он должен рассмотреть лицо куклы, внимательно изучить его, а затем назвать как можно больше характерных деталей.



5. «Слушай музыку»

Цель: развитие активного внимания.

Дидактический материал: магнитофон, аудиозапись с веселой мелодией.

Описание задания. Воспитатель: «Сегодня у нас будет интересная игра. Пока звучит музыка, ты можешь бегать, прыгать, танцевать. Как только музыка прекратится, ты должен остановиться и не двигаться, пока музыка не зазвучит вновь».

6. «Ушки на макушке»

Цель: обучение способности концентрировать внимание на слуховых сигналах; умению слушать и слышать.

Описание задания. В абсолютно тихой комнате попросить детей сфокусироваться на звуках, которые им удастся услышать (шум за окном, скрип форточки и т.п.). Ребенок должен перечислить все услышанные звуки.

7. «Корректирующие пробы»

Цель: обучение способности концентрации, объема, переключения, устойчивости внимания.

Дидактический материал: бланк с заданием (рис 1.).

Описание задания. Ребенку предлагается расставить значки, как в образце.

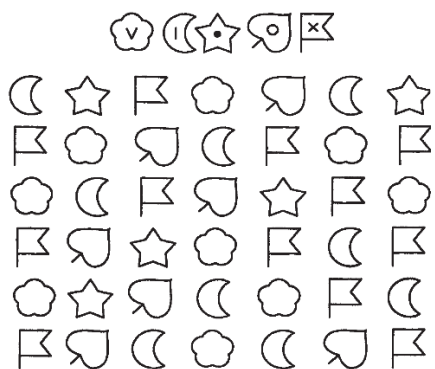


Рис.1

8. «Бубен и колокольчик»

Цель: развитие активного внимания, умения соотносить свои действия со звучанием инструментов.

Дидактический материал: бубен, колокольчик.

Описание задания. Во время звучания бубна ребенок должен ходить по комнате, во время звучания колокольчика – бегать по ней.

9. «Бубен, колокольчик, дудочка»

Цель: развитие активного внимания, умения соотносить свои действия со звучанием нескольких разных инструментов.

Дидактический материал: бубен, колокольчик, дудочка.

Описание задания. Во время звучания бубна ребенок должен ходить по кругу в одном направлении, во время звучания колокольчика – бегать по кругу в противоположном направлении, а во время звучания дудочки – стоять на месте.

10. «Пульс»

Цель: обучение способности: концентрировать внимание на ощущениях своего тела.

Дидактический материал: секундомер или часы.

Описание задания. Попросить ребенка лечь, закрыть глаза, положить руку на пульс и вслушаться в звуки «внутри себя». Можно попросить ребенка сосчитать количество ударов пульса за 1 мин.

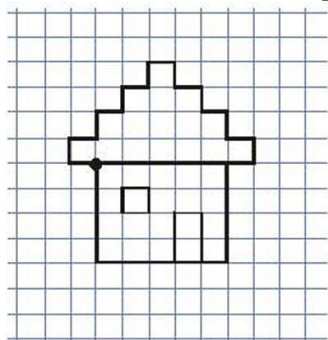
11. «Узор»

Цель: развитие слухового внимания.

Дидактический материал: тетрадный лист в клеточку, карандаш.

Описание задания. Ребенок под диктовку воспитателя рисует узор.

Вариант задания. Две клеточки вверх, две клеточки вправо, две клеточки вниз, две клеточки вправо, две клеточки вверх и так до конца строчки.



Отступи 7 клеток слева, 9 клеток сверху, ставь точку и начинай рисовать:

1 ←	1 ↑	1 →	1 ↓
1 ↑	1 →	1 ↓	6 ←
1 →	1 ↑	1 →	4 ↓
1 ↑	1 →	1 ↓	5 →
1 →	1 ↓	1 →	4 ↑

На что похоже? Дорисуй окно и дверь в домике, обозначь крышу. Раскрась домик

12. «Выложи кружочки»

Цель: увеличение объема внимания.

Дидактический материал: два набора по пять кружочков одного диаметра, но разного цвета.

Описание задания. Воспитатель выкладывает на столе пять кружочков в любой последовательности. Ребенок в течение 10 мин запоминает расположение кружочков. Затем кружочки закрываются. Ребенку предлагается второй набор кружочков, которые он должен выложить в той же последовательности, в какой выложил воспитатель. Повторить 2 – 3 раза.



13. «Погода»

Цель: развитие умения переключать слуховое внимание, выполнять действия согласно показанной картинке.

Дидактический материал: картинки с изображением солнышка, тучки и дождика; зонт.

Описание задания. Воспитатель: «Сейчас ты пойдешь гулять. Дождя нет, погода хорошая, светит солнышко (Показывает картинку с изображением солнышка.) Можешь собирать ягоды. Но вдруг погода может испортиться. Пойдет дождь. Ты должен сразу, как увидишь картинку с тучкой, прибежать ко мне и спрятаться под зонтик, который я буду держать». Упражнение выполнить 5 – 6 раз.

14. «Мышка – птичка»

Цель: обучение способности: к помехоустойчивости; максимально сосредоточиться, не обращая внимания на помехи; сосредоточить внимание на словесной инструкции.

Описание задания. Воспитатель называет слово «мышка». Ребенок, услышав это слово, должен присесть на корточки. Услышав слово «птичка», ребенок должен встать и помахать руками. Затем взрослый выполняет действия, не соответствующие словам «птичка» и «мышка», т.е. мешает ребенку правильно выполнять инструкцию. Ребенок должен сосредоточиться только на словесной инструкции и не обращать внимание на помехи.

15. «Найди отличия»

Цель: развитие концентрации внимания.

Дидактический материал: две картинки с похожими изображениями одного и того же предмета.

Описание задания. Воспитатель: «Посмотри на эти две картинки. Они очень похожи, но у них есть много отличий. Назови, пожалуйста, чем отличаются картинки друг от Друга».

Картотека игр для снятия психэмоционального напряжения у детей раннего возраста

1. Игры на основе нервно-мышечной релаксации.

«Муравей»

Цель: снять эмоциональное напряжение.

Процедура проведения. Все дети и взрослый сидят на ковре. Ведущий: «Мы сидим на полянке, ласково греет солнышко. Мы спокойно дышим - вдох, выдох. Вдруг на пальчики ног залез муравей. С силой потяните носочки на себя. Ножки прямые и **напряжены**. Прислушайтесь, на каком пальчике сидит муравей, задержите дыхание. Сбросим муравья с ножек, выдыхаем воздух. Носочки вниз, стопы в стороны, ножки расслаблены, отдыхают». *(Повторить несколько раз.)*

«Мороженое»

Цель: снять психэмоциональное напряжение.

Процедура проведения. Дети стоят на ковре. Им предлагается поиграть в мороженое. Ведущий: «Вы - мороженое. Вас только что достали из холодильника. Мороженое твердое как камень. Ваши ручки **напряжены**, ваше тело ледяное. Но вот пригрело солнышко, мороженое стало таять. Ваше тело, ручки, ножки стали мягкими, расслабленными. Ручки бессильно повисли вдоль тела.»

«Поймай бабочку»

Цель: нервно-мышечная релаксация через чередование сильного **напряжения** и быстрого расслабления.

Процедура проведения. Ведущий показывает летящую бабочку, пробует ее поймать - выполняет хватательные движения над головой одной рукой, потом другой, обеими руками одновременно. Дети повторяют показанные движения. Затем медленно разжимают кулачки, смотрят, поймали бабочку или нет. Затем соединяют раскрытые ладони, представляя, что держат ее.

«Холодно - жарко»

Цель: снять психэмоциональное напряжение.

Процедура проведения. Ведущий: «Вы играете на солнечной полянке. Вдруг подул холодный ветер. Вам стало холодно, вы замерзли, обхватили себя ручками, головку прижали к ручкам - греетесь. Согрелись, расслабились. Но вот снова подул холодный ветер.» *(Дети повторяют действия.)*

«Улыбка»

Цель: снять напряжение мышц лица.

Процедура проведения. Детям показывают **картинку** с улыбающимся солнышком. Ведущий: «Посмотрите, какое красивое солнышко, оно широко улыбается для вас. Давайте улыбнемся солнышку в ответ. Почувствуйте, как улыбка переходит в ваши ручки, доходит до ладошек. Улыбнитесь еще раз и попробуйте улыбнуться пошире. Растягиваются ваши губки, **напрягаются щечки**. Дышите и улыбайтесь. Ваши ручки и ладошки наполняются улыбающейся силой солнышка».

«Сорока-ворона»

Цель: снять эмоциональное напряжение.

Процедура проведения. Дети сидят в парах на стульях, проговаривают слова- потешки и по очереди массируют друг другу пальчики правой руки, начиная с большого пальца и заканчивая мизинцем, а в конце потешки поглаживают друг у друга ладошки.

Сорока-ворона кашу варила,

Сорока-ворона деток кормила,

Этому дала, и этому дала,

И этому дала, и этому дала.

А самому маленькому -

Из большой миски

Да большой ложкой.

Всех накормила!

«Самолет летит, самолет отдыхает»

Цель: снять эмоциональное напряжение путем чередования сильного **напряжения** и быстрого расслабления мышц.

Процедура проведения. Ведущий предлагает ребятам полетать. Но сначала они должны превратиться в быстрые самолетики. Дети поднимают руки, как крылья, **напрягают их** (потому что нужны сильные крылья, чтобы самолетик летел). Стоя на месте, дети изображают самолетики (смысл упражнения в том, чтобы **напрягать и расслаблять руки**, жужжат «моторами», двигают «крыльями», затем опускают их расслабленными - самолетики прилетели, крылья устали и хотят отдохнуть.

«Игра с шарфиком»

Цель: снять напряжение мышц лица.

Процедура проведения. Взрослый говорит: «Представьте себе, что вам холодно, вы замерзли, обхватили себя руками. Но вот пришла мама и принесла шарфик. Вы повязали шарфики на шейки. Покрутили головой из стороны в сторону: хорошо, тепло шейкам, улыбнулись друг другу».

«Шишки»

Цель: снять напряжение.

Процедура проведения. Ведущий говорит: «Вы - медвежата, а я мама- медведица. Я буду бросать вам шишки (*ведущий имитирует соответствующее движение*). Вы **будете их ловить** (ведущий).

КРУГЛЫЙ УШАСТИК

Наклеить на стене (щите) круг с ушами. Дети, которых кто-то обидел, разозлил, могут побросать мяч в ушастика, представляя своего обидчика. Таким образом снимается негативное состояние.

ЛАСКОВЫЕ ЛАДОШКИ

Дети стоят по кругу друг за другом. Гладят ладошками впереди стоящего ребенка по голове, спине, внешней части рук (легко, слегка прикасаясь). Это упражнение снимает напряжение, расслабляет.

ВЬЮНОК

Упражнение выполняется в парах. Один из детей, легко перебирая пальчиками рук, "поднимается" по спине другого ребенка снизу вверх (вьюнок растет, тянется вверх)

Упражнение снимает напряжение, успокаивает ребенка.

Примечание: перед выполнением этого и предыдущего упражнений необходимо обратить внимание детей на то, как надо гладить, как прикасаться пальчиками (показать, как именно это надо делать).

ПЕТУШКИ

Дети выталкивают друг друга из круга диаметром 60–70 см, прыгая на одной ноге, заложив руки за спину (старшие дети), дети помладше могут прыгать на двух ногах, также заложив руки за спину. При выполнении этого упражнения для создания доброжелательного фона можно привлекать спокойных детей.

ПЕРЕМАТЫВАНИЕ КЛУБОЧКОВ

Два клубочка разного цвета диаметром примерно 5 см, закрепленных так, чтобы нитки не разматывались, соединены между собой толстой ниткой пряжи длиной 1–1,5 м. Ребенок перематывает нитку с одного клубочка на другой.

Можно иметь несколько таких наборов: наматываемая нить может быть разного цвета, длины и толщины.

Упражнение прекрасно снимает напряжение и развивает мелкую моторику.

ХЛОПАЙ — ТОПАЙ

Предложить одному или нескольким детям, испытывающим психоэмоциональное напряжение или чувство злости, выполнить простые движения — потопать ногами, похлопать в ладоши так сильно, как кому нравится. Выполнять упражнение нужно в специально отведенном для этого уголке.

РАЗРУШИТЕЛИ

Вместе с детьми собрать крепость (башню, стену) из картонных кубиков (кубиками могут быть склеенные и покрашенные коробочки из-под продуктов, парфюмерии). Потом дети разрушают эту крепость, бросая в нее мячи. Упражнение выполняют до тех пор, пока есть желание строить и разрушать.

СЕКРЕТИКИ

Сшить небольшие мешочки (примерно 10 г 15 см) одной расцветки. Насыпать в них различную крупу (набивать не туго) — манку, рис, горох, фасоль, гречку и т.п. Предложить детям, испытывающим эмоциональный дискомфорт, отгадать, что же такое находится в мешочках? Дети мнут мешочки в руках, переключаются на другую деятельность, уходя таким образом от негативного состояния.

РВАННАЯ БУМАГА

Дети разрывают на мелкие кусочки бумагу (старые газеты, другую ненужную бумагу), складывают все это в большую кучу. Потом можно этой бумагой посыпать друг друга, подбрасывать ее вверх. Предварительно нужно договориться с детьми, что после разбрасывания все вместе будем собирать кусочки бумаги и мыть руки.

МЕСИМ ТЕСТО

Манипуляции с тестом отлично снимают психоэмоциональное напряжение, развивают моторику. Дети просто мнут его в руках, месят, по желанию могут лепить из него различные фигурки. Дети могут играть с тестом в уголке уединения, вдвоем или поодиночке.

Рецепт приготовления теста: 2 стакана муки, 1 стакан соли, 1 стакан подкрашенной пищевым красителем воды, 2 столовые ложки растительного масла. Такое тесто можно долгое время хранить в холодильнике в полиэтиленовом пакете. Если оно подсохнет, нужно добавить немного воды и хорошо его размять.

ПУШИСТЫЕ РИСУНКИ

Кусок искусственного меха (не очень короткого и густого) наклеить на плотную основу — картон, фанеру. Ребенок пальцем рисует различные предметы на меху. Это упражнение успокаивает ребенка, снимает напряжение.

МЫЛЬНЫЕ ПУЗЫРИ

Дети становятся мыльными пузырями. Под слова ведущего, имитирующего выдувание мыльных пузырей, дети выполняют различные движения.

Осторожно — пузыри!

Ой, какие!

Ой, смотри!

Раздуваются!

Блестят!

Отрываются!

Летят! И лопаются!

Мыльные пузыри лопаются (хлопок в ладоши). Дети падают на ковер, расслабляются, некоторое время отдыхают. Упражнение повторяется.

МИШКИ

Дети изображают медведей, выполняют различные движения.

Раз, два, три, четыре, пять!

Вышли мишки погулять.

Раз, два, три!

Ну-ка! Порычи!

После слов ведущего медведи дружно рычат, так, как им этого хочется.

МАЙСКИЕ ЖУКИ

Дети — майские жуки. Они летают, жужжат под слова ведущего.

На полянке, у реки,

Летают майские жуки.

Падают, устали!

На спинке полежали.

Ножками болтают.

Затихли. Отдыхают.

Жуки ложатся на ковер ножками вверх, барахтаются. Устали. Некоторое время лежат, отдыхают под звуковой фон на лесной полянке.

Упражнение можно повторить 2–3 раза в зависимости от желания детей.

Воробьиные драки

Цель: снятие физической агрессии.

Дети выбирают себе пару и «превращаются» в драчливых «воробьев» (приседают, обхватив колени руками). «Воробьи» боком подпрыгивают друг к другу, толкаются. Кто из детей упадет или уберет руки со своих колен, тот выбывает из игры. «Драки» начинаются и заканчиваются по сигналу взрослого

Минута шалости

Цель: психологическая разгрузка.

Ведущий по сигналу (удар в бубен, свисток, хлопок в ладоши) предлагает детям пошалить: каждый делает, что ему хочется – прыгает, бегает, кувыркается и т.п. повторный сигнал ведущего через 1-3 минуты объявляет конец шалостям.

Злые добрые кошки

Цель: снятие общей агрессии.

Детям предлагается образовать большой круг, в центре которого, на полу, лежит физкультурный обруч. Это «волшебный круг», в котором будут совершаться «превращения». Ребенок входит внутрь обруча и по сигналу ведущего (хлопок в ладоши, звук колокольчика, кивок головой) превращается в злую кошку: шипит и царапается. При этом выходить из «волшебного круга» нельзя. Дети, стоящие вокруг обруча, хором повторяют: «Сильнее, сильнее, сильнее...», - и ребенок, изображающий кошку, делает все более активные «злые» движения. По повторному сигналу ведущего действие заканчивается, дети разбиваются по парам и опять по сигналу взрослого превращаются в злых кошек. Если кому-то не хватило пары, то в игре может участвовать и сам ведущий. Категорическое правило: не дотрагиваться друг до друга! Если оно нарушается. Игра мгновенно останавливается, ведущий показывает пример возможных действий, после чего продолжает игру. По повторному сигналу «кошки» останавливаются и могут поменяться парами. На заключительном этапе игры ведущий предлагает «злым кошкам» стать добрыми и ласковым. По сигналу дети «превращаются» в добрых кошек, которые ласкаются друг к другу.

Жужа

Цель: снятие общей коллективной агрессии.

Ведущий выбирает «Жужжу», которая садится на стул (в домик), остальные дети начинают дразнить Жужжу, кривляясь перед ней

Жужжа, жужжа, выходи,

Жужжа, Жужжа, догони!

«Жужжа» смотрит из окошка своего домика (со стула), показывает кулаки, топает ногами от злости, а когда дети заходят на «волшебную черту», выбегает и ловит детей. Кого «жужжа» поймала, тот выбывает из игры (попадает в плен к «Жуже»).

Обзывалки

Цель: знакомство с игровыми приемами, способствующими разрядке гнева в приемлемой форме при помощи вербальных средств.

Дети передают по кругу мяч, при этом называя друг друга разными необходимыми словами. Это могут быть названия деревьев, фруктов, грибов, цветов... Каждое обращение обязательно должно начинаться со слов «А ты...». Например «А ты морковка». В заключительном круге упражнения участники обязательно говорят своему соседу что-нибудь приятное, например: «А ты моя радость!»

Рисуем стихотворение

Цель: снятие агрессивности, развитие выразительных движений.

Педагог предлагает детям инсценировать стихотворение. Он читает и повторяет, дети инсценируют.

Есть во дворе у нас мальчик Иван.

Он – ужасный хулиган!

Дразнит кошек и собак,

Не уймется он никак.

Ваня дерется со всеми подряд,

Встрече с ним никто не рад,

Скоро останется Ваня один,

Мы с ним дружить совсем не хотим!

Тучки

Цель: снятие агрессивности, мышечного напряжения в области рук, развитие навыков саморегуляции, воображения.

- Из бархатной бумаги синего цвета вырезать тучи. Под музыку П. И. Чайковского «времена года» наклеить тучи на лист акварельной бумаги. Дождь нарисовать пальчиковыми красками синего и голубого цвета.

Хороводная игра «Зайка»

Цель: снятие мышечного напряжения.

- Дети становятся в круг, держась за руки. В центре круга стоит грустный зайка. Дети поют:

Зайка, зайка! Что с тобой?

Ты сидишь совсем больной.

Ты вставай, вставай, скачи!

Вот морковку получи! (2 раза)

Получи и попляши!

Все дети подходят к зайке и дают ему воображаемую морковку. Зайчик берёт морковку, делается весёлым и начинает плясать. А дети хлопают в ладоши. Потом выбирается другой зайка.

Рисуем на ладошках

Цель: снятие напряжения в области мышц рук, формирование доверия.

- Выполняется в парах. Ребята закрывают глаза, протягивают друг другу руки: один ладонями вверх, другой – вниз. Один представляет какой-то образ и пытается передать его второму, поглаживая его ладонями (например: море, ветер, двое под фонарем и т.д.). Затем пары меняются.

Лягушки

Цель: на расслабление мышц лица.

- Внимательно посмотрите, как я буду делать следующее упражнение. (Показать движение губ, соответствующее артикуляции звука «и», обратить внимание на напряжение и расслабление губ.) А теперь слушайте и делайте, как я.

Мы весёлые лягушки

Тянем губы прямо к ушкам!

Потяну – перестану!

Губы не напряжены

И расслаблены...

Ласковый мелок

Цель: Развитие навыков общения, снятие мышечного напряжения в области спины.

Проведение: Дети делятся на пары. Один ложится на пол. Другой – пальчиком на его спине рисует солнышко, цифру, дождик, букву. Первый должен догадаться, что нарисовано. После окончания рисования – нежным жестом руки «стереть» все нарисованное.

Мыльные пузыри

Цель: развитие воображения, выразительности движений, снятие напряжения.

- Описание игры: Воспитатель или ребенок имитирует выдувание мыльных пузырей, а остальные дети изображают полет этих пузырей. Дети свободно двигаются. После команды «Лопнули!» дети ложатся на пол.

Ласковый ветерок

Цель: снятие напряжения в области мышц лица.

- Дети сидят на стульчиках. Ведущий: «К нам в комнату залетел ласковый ветерок. Закроем глазки. Ветерок коснулся вашего личика. Погладьте его: лобик, щечки, носик, шею. Погладьте ласково волосики, руки, ноги, животик. Какой приятный ветерок! Откроем глазки. До свидания, ветерок, прилетай к нам еще».

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ СЛОВАРЯ

«Лови да бросай - цвета называй»

Цель: Упражнять в подборе существительных к прилагательному, обозначающему цвет.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Что у нас какого цвета - мы расскажем вам об этом.

Взрослый, бросая мяч ребенку, называет прилагательное, обозначающее цвет, а ребенок, возвращая мяч, называет существительное, подходящее к данному прилагательному.

Взрослый: красный –

Ребёнок: мак, огонь, флаг

оранжевый - апельсин, морковь, заря;

желтый - цыпленок, солнце, репа;

зеленый - огурец, трава, лес;

голубой - небо, лед, незабудки;

синий - колокольчик, море, чернила;

фиолетовый - слива, сирень, сумерки.

«Какой это предмет?»

Цель: Закреплять согласование прилагательного с существительным.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Взрослый называет признак и бросает мяч одному из детей. Поймавший мяч ребенок называет предмет, которым обладает этим признаком, и возвращает мяч логопеду. Далее взрослый бросает мяч по очереди другим детям. Например:

Длинная — веревка, шуба, нитка, улица, резинка, коса, юбка, дорога, резинка, лента, рубашка, занавеска.

Длинный — поезд, шнурок, огурец, день, карандаш, нож, пиджак.

Широкая — улица, речка, лента, дорога, кофта, юбка, резинка.

Широкий — шарф, переулок, двор, коридор, подоконник.

Красная — звезда, ягода, лента, шапочка, рубашка, майка, малина.

Красный — шар, шарф, помидор, мак, дом, карандаш.

Круглый — мяч, шар, лепесток, помидор.

Круглое — солнце, яйцо, яблоко, колесо.

«Подбери словечко»

Цель: Расширить словарный запас у детей, развивать умение согласовывать прилагательное с существительным.

Ход игры:

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).

«Угадай предмет»

Цель: Развивать мышление, активизировать словарный запас.

Ход игры: Отгадай предмет по названию его частей.

Кузов, кабина, колеса, руль, фары, дверцы (грузовик).

Ствол, ветки, сучья, листья, кора, корни (дерево).

Дно, крышка, стенки, ручки (кастрюля).

Палуба, каюта, якорь, корма, нос (корабль).

Подъезд, этаж, лестница, квартиры, чердак (дом).

Крылья, кабина, хвост, мотор (самолет).

Глаза, лоб, нос, рот, брови, щеки (лицо).

Рукава, воротник, манжеты (рубашка).

Голова, туловище, ноги, хвост, вымя (корова).

Пол, стены, потолок (комната).

Подоконник, рама, стекло (окно).

«Что общего»

Цель: Развивать навыки понятийного обобщения.

Ход игры:

Объясните, что общее у предметов.

У 2 предметов:

огурец, помидор (овощи);

ромашка, тюльпан (цветы);

слон, муравей (животные).

У 3 предметов:

мяч, солнце, шар — ...

тарелка, ваза, чашка — ...

лист, трава, крокодил — ...

«Запоминай-ка»

Цель: Активизировать словарный запас по лексическим темам. Развивать навыки понятийного обобщения. Развивать слух - речевой памяти.

Материал: Карточка с рядами слов (для воспитателя)

Ход игры:

Взрослый произносит ряды слов и даёт задание ребёнку на запоминание слов определённой тематики. Образец: «Я буду называть разные слова, вам надо запомнить только названия птиц».

Только птиц: аист, стрекоза, сова, снегирь, кузнечик, сокол.

Только диких зверей: барсук, овца, слон, ослик, лиса.

Только овощи: свёкла, ананас, капуста, кукуруза, редис.

Только обувь: сапожки, носки, сандалии, кроссовки, колготки.

Только мебель: подоконник, сервант, стол, кресло, порог.

Только посуда: блюдо, скатерть, кастрюля, сковорода, салфетка.

Только транспорт: автобус, колесо, самосвал, такси, скамейка.

«Кто подберет больше слов?»

Цель: Развивать мышление, активизировать словарный запас.

Ход игры:

Взрослый предлагает детям назвать как можно больше слов, отвечая на вопросы. При этом можно использовать предметы или картинки.

- Что можно шить? (Платье, пальто, сарафан, рубашку, шубу, сапоги, панаму, юбку, блузку и т. д.)

- Что можно связать? (Шапочку, варежки, шарф, кофту, жилетку, платье, скатерть, салфетку и т. д.)

- Что можно штопать? (Носки, чулки, варежки, шарф и т. д.)
- Что можно завязывать? (Шапку, шарф, ботинки, платок, косынку и т. д.)
- Что можно надеть? (Пальто, платье, кофту, шубу, плащ, юбку, колготки и т. д.)
- Что можно обуть? (Тапки, туфли, ботинки, сапоги и т. д.)
- Что можно «надвинуть» на голову? (Шапку, фуражку, панаму, кепку и т. д.)

Побеждает тот, кто подобрал больше слов.

«Семья»

Цель: Учить детей разбираться в родственных отношениях, употреблять слова, обозначающие родство и родственников.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Кто вы мне и кто вам я, если вы - моя семья?

Взрослый, бросая мяч ребенку, задает вопрос, на который ребенок, возвращая мяч, должен ответить.

Примерные вопросы:

- Кем ты доводишься маме и папе?
- Кто ты для бабушки и дедушки?
- У тебя сестра или брат?
- Назови двоюродных братьев и сестер.
- Кем являются для тебя родители твоих двоюродных братьев и сестер?

На этом мы закончим обзор игр. Еще раз хотим обратить внимание родителей на то, что игры на развитие словарного запаса ребёнка разнообразны и наполнение содержанием зависит только от вашей фантазии и желания работать.

«Кто как разговаривает?»

Цель: Расширить словарный запас, развивать быстроту реакции.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Вариант 1.

Мяч лови, да поскорей назови язык зверей. Взрослый бросает мяч ребёнку, называя животных. Ребёнок, возвращая мяч, должен правильно ответить, как то или иное животное подает голос: корова, тигр, змея, комар, собака, волк, утка, свинья; мычит, рычит, шипит, пищит, лает, воет, крикает, хрюкает.

Вариант 2.

Взрослый, бросая ребенку мяч, спрашивает: «Кто рычит?», «А кто мычит?», «Кто лает?», «Кто кукует?» и т. д.

«Мяч бросай, четко фрукты называй» или «Мяч бросай, транспорт быстро называй»

Цель: Расширить словарный запас за счет употребления обобщающих слов, развивать внимание и память, умение соотносить родовые и видовые понятия.

Материал: Мяч.

Вариант 1.

Ход игры:

Взрослый называет обобщающее понятие и бросает мяч ребенку. Ребенок, возвращая мяч взрослому, должен назвать относящиеся к этому обобщающему понятию предметы.

Взрослый: - Овощи; Дети: - Картофель, капуста, помидор, огурец, редиска, свекла, морковь.

Взрослый: - Фрукты; Дети: - Яблоко, груша, лимон, мандарин, апельсин, абрикос.

Взрослый: - Ягоды; Дети: - Малина, клубника, смородина, брусника, черника, ежевика.

Взрослый: деревья;

Дети: береза, ель, сосна, дуб, липа, тополь и т.д.

Вариант 2.

Ход игры:

Взрослый называет видовые понятия, а ребенок - обобщающие слова.

Взрослый: огурец, помидор, репа.

Ребенок: овощи.

**«Я знаю три названия животных (цветов)» или
«Я знаю три имени девочек (пять имен мальчиков)»**

Цель: Расширить словарный запас детей за счет употребления обобщающих слов, развивать быстроту реакции, ловкость.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Раз и два, и три, четыре всё мы знаем в этом мире.

Ребенок, подбрасывая или ударяя мячом об пол, произносит: «Я знаю пять имен мальчиков: Саша раз, Витя два, Коля три, Андрей четыре, Володя пять».

Можно использовать следующие виды движений: бросание мяча об пол одной или двумя руками и ловля двумя руками; бросание мяча вверх двумя руками и ловля двумя руками; отбивание мяча правой и левой рукой на месте.

«Рыбки»

Цель: Закреплять в активном словаре детей существительные по теме «Рыбы».

Материал: Значки, специальные медали в качестве приза.

Ход игры:

Дети стоят по одну сторону помещения, водящий — лицом к ним в середине комнаты, он — рыбак. Дети перед началом игры придумывают каждый для себя название рыбы. Рыбак говорит:

«Сети в море я бросаю,

Много, много рыб поймаю».

С последним словом рыбака дети перебегают на другую сторону комнаты. Пойманного ребенка водящий спрашивает: «Как зовут тебя, рыбка?» — «Карась».

В игре могут закрепляться и названия аквариумных рыбок. Если дети знают названия хищных рыб, то игру можно усложнить. Если пойманный ребенок называет хищную рыбу, то он помогает рыбаку ловить других рыбок. Победителем считается тот, кто ни разу не попал в сети рыбака.

«Рыбы, звери, птицы»

Цель: Закреплять в активном словаре детей существительные по темам: «Рыбы», «Звери», «Птицы».

Ход игры:

Все становятся в круг, ведущий ходит внутри круга и громко, не спеша, говорит: «Рыбы, птицы, звери... Рыбы, птицы, звери».

Неожиданно останавливается перед кем-нибудь и, указывая на него пальцем, говорит: «Звери» (или: «Птицы»). Затем отсчитывает 5—7 хлопков. Если вызванный успел за это время назвать зверя (медведь, волк, лиса), он получает фант. Выигрывает тот, кто наберет больше фантов. Он становится ведущим.

«Что растет в лесу?»

Цель: Активизировать у детей словарь существительных по темам: «Растения», «Животные»

Материал: Стульчики по количеству детей.

Ход игры:

Педагог выбирает трех детей и предлагает им назвать то, что растет в лесу. Например, один говорит: «В лесу растет гриб», второй — «малина», третий — «ель», а потом опять продолжает первый. Педагог предупреждает, что долго думать нельзя. Когда играющие нарушают правила, то садятся на место и выбирают себе замену. Новая группа детей получает другое задание, например перечислить, что растет в саду либо кто живет в лесу.

Победителем является тот, кто больше назвал растений и животных. Он получает приз.

«Четыре слова»

Цель: Расширять запас имен существительных в активном словаре детей.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Играющие стоят полукругом. Ведущий бросает по очереди каждому из них мяч и говорит одно из четырех слов: «земля», «вода», «небо», «огонь». Тот, кому брошен мяч и сказано слово «земля», должен назвать какое-либо животное. На слово «вода» играющий отвечает названием рыбы, на слово «небо» — названием птицы. При слове «огонь» все должны быстро повернуться кругом на месте. При каждом ответе мяч возвращается к ведущему. Ответивший неправильно выбывает на один тур из игры.

«Подскажи словечко»

Цель: Развивать мышление, быстроту реакции.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Есть всего один ответ. Кто-то знает, кто-то - нет. Взрослый, бросая мяч ребенку, спрашивает: Ворона каркает, а сорока? Ребенок, возвращая мяч, должен ответить: Сорока стрекочет.

Примеры вопросов:

Сова летает, а кролик?

Корова ест сено, а лиса?

Крот роет норки, а сорока?

Петух кукарекает, а курица?

Лягушка квакает, а лошадь?

У коровы теленок, а у овцы?

У медвежонка мама медведица, а у бельчонка?

«Кто где живет?»

Цель: Закреплять знания детей о жилищах животных, насекомых.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Кто в берлоге, кто в норе? Назови-ка поскорей!

Бросая мяч ребенку, родители задают вопрос, а ребенок, возвращая мяч, отвечает.

Вариант 1.

Взрослый: Кто живет в дупле? Белка.

Кто живет в скворечнике? Скворцы.

Кто живет в гнезде? Птицы: ласточки, кукушки сойки и т. д.

Кто живет в будке? Собака.

Кто живет в улье? Пчелы.

Кто живет в норе? Лиса.

Кто живет в логове? Волк.

Кто живет в берлоге? Медведь.

Вариант 2.

Взрослый: Где живет медведь? Где живет волк?

Ребёнок: В берлоге. В логове.

Вариант 3.

Работа над правильной конструкцией предложения. Ребенку предлагается дать полный ответ: «Медведь живет в берлоге».

«Чье это жилище»

Цель: Закреплять знания детей о жилищах животных.

Материал: Картинки животных и картинки, изображающие жилища животных.

Ход игры: На доске картинки. Слева — картинки, изображающие жилища животных, справа — изображения животных (не у своих жилищ).

Воспитатель объясняет, что Незнайка перепутал домики животных. Надо им помочь найти свои. Дети переставляют изображения животных, помещая их около своих жилищ, а затем называют, чьи это жилища:

нора — для лисы, мышки;
берлога — для медведя;
дупло — для белки, для совы;
гнездо — для птицы;
скворечник — для скворца;
коровник — для коровы, телят;
конюшня — для лошади, жеребят;
свинарник — для свиньи и поросят;
крольчатник — для кроликов.

Перед выполнением этого задания дети закрепляют названия жилищ домашних и диких животных и птиц по картинкам.

«Как назвать того, кто...?»

Цель: Развивать мышление, активизировать словарный запас.

Ход игры:

Взрослый предлагает детям назвать того, кто ...

- Кто на паровозе ездит? (Машинист)
- Кто утром делает зарядку? (Физкультурник, спортсмен)
- Кто песни сочиняет? (Композитор)
- Кто играет на рояле? (Пианист)
- Кто все ломает? (Хулиган)
- Кто водит самолет? (Летчик, пилот)
- Кто такой полководец?
- Кто главнее: маршал или полководец?

Вариант 2.

Родители называют глагол, а ребенок профессию (продает - продавец).

«Подбери действия к предметам»

Цель: Закреплять согласование существительного с глаголом.

Ход игры:

Подберите как можно больше действий к предметам:

Ветер — дует, воет, свистит, ревет;

снег — падает, сыплется, ложится, тает, скрипит, искрится;

собака — лает, рычит, догоняет, встречает, обнюхивает, кусает, прыгает, вертится, ласкается, скулит;
мышь — скребётся, шуршит, грызёт, крадётся, прячется, забирается, пищит;
слон — топает, трубит, шагает, отдыхает, торопится, брызгается, жуёт;
вьюга — метёт, свистит, злится, завывает, заносит, осыпает;
лягушка — квакает, прыгает, плавает, забирается, ловит;
огонь — горит, греет, обжигает, сжигает, сверкает, мигает;
карандаш — рисует, чертит, пишет, набрасывает, штрихует, обводит;
цветок — растёт, поднимается, расцветает, склоняется, пахнет;
яблоко — растёт, висит, наливается, поспевает, созревает, падает, катится;
медведь — ревет, охотится, спит, ломает, ловит, пробирается, шумит;
дождь — идёт, моросит, льёт, капает, хлещет, поливает, орошает

«Кто может совершать эти движения?»

Цель: Активизировать глагольный словарь детей. Развивать воображение, память, ловкость.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Кто и что - летит, бежит, ходит, плавает, лежит?

Взрослый, бросая мяч ребенку, называет глагол, а ребенок, возвращая мяч, называет существительное, подходящее к названному глаголу.

Взрослый: идет

Ребёнок: человек, животное, поезд, пароход, дождь, снег, град, время, дорога;

Бежит (человек, животное, ручей, время);

Летит (птица, бабочка, стрекоза, муха, жук, комар, самолет, вертолет, ракета, спутник, время, телеграмма);

Плывет (рыба, кит, дельфин, лебедь, лодка, корабль, человек, облако).

Игра «Третий лишний» («Четвертый лишний»)

Цель: Закреплять умение детей выделять общий признак в словах. Развивать способность к обобщению.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Распознаем мы сейчас, что же лишнее у нас.

Родители, бросая мяч ребенку, называют три или четыре слова и просят определить, какое слово лишнее.

Например:

Голубой, красный, спелый.

Кабачок, огурец, лимон.

Пасмурно, ненастно, ясно.

Осень, лето, суббота, зима.

Понедельник, вторник, лето, воскресенье.

День, ночь, утро, весна.

Ребёнок, бросая мяч обратно, называет лишнее слово.

«Что бывает круглым?»

Цель: Расширять словарь детей за счет прилагательных. Развивать воображение, память, ловкость.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Тут, конечно, каждый знает, что каким у нас бывает.

Перебрасывая мяч ребёнку различными способами, взрослый задает вопрос, на который ребенок, поймав мяч, должен ответить, после чего вернуть мяч.

- Что бывает круглым? (Мяч, шар, колесо, солнце, луна, яблоко, вишня...)
- Что бывает длинным? (Дорога, река, веревка, нитка, лента, шнур...)
- Что бывает высоким? (Гора, дерево, человек, дом, шкаф...)
- Что бывает зеленым? (Трава, деревья, кусты, кузнечики, платье...)
- Что бывает холодным? (Вода, снег, лед, роса, иней, камень, ночь...)
- Что бывает гладким? (Стекло, зеркало, камень, яблоко...)
- Что бывает сладким? (Сахар, конфеты, пирожки, торты, вафли...)
- Что бывает шерстяным? (Платье, свитер, варежки, перчатки, шапка...)
- Что бывает колючим? (Еж, роза, кактус, иголки, ель, проволока...)
- Что бывает острым? (Нож, шило, стекло, ножницы, кинжал, клинок...)
- Что бывает легким? (Пух, перо, вата, снежинка).
- Что бывает глубоким? (Канавы, ров, овраг, колодец, река, ручей...)

«Что происходит в природе?»

Цель: Закреплять употребление в речи глаголов, согласование слов в предложении.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Человек легко находит, что в природе происходит.

Взрослый, бросая мяч ребёнку, задает вопрос, а ребенок, возвращая мяч, должен на заданный вопрос ответить.

Игру желательно проводить по темам. Пример: Тема «Весна»

Взрослый: Солнце - что делает? Светит, греет.

Ручьи - что делают? Бегут, журчат.

Снег - что делает? Темнеет, тает.

Птицы - что делают? Прилетают, выют гнезда, поют песни.

Капель - что делает? Звенит.

Медведь - что делает? Просыпается, выходит из берлоги.

«Кто как передвигается?»

Цель: Обогащать глагольный словарь детей. Развивать мышление, внимание, ловкость.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Кто летает, кто плывет, кто ползет, а кто идет.

Взрослый, бросая мяч ребёнку, задает вопрос, ребенок, возвращая мяч, должен на заданный вопрос ответить. Игра проводится с перебрасыванием мяча различными способами.

Взрослый: Летают.

Ребёнок: Птицы, бабочки, мухи, стрекозы, комары, мошки.

Плавают: Рыбы, дельфины, киты, моржи, акулы.

Ползают: Змеи, гусеницы, черви.

Прыгают: Кузнечики, лягушки, жабы, блохи, зайцы.

«Какие действия совершают животные?» или «Что делают животные?»

Цель: Активизировать глагольный словарь детей. Закреплять знания о животных. Развивать воображение, ловкость.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Что животные умеют – птицы, рыбы, кошки, змеи?

Взрослый разными способами, бросая мяч ребенку по очереди, называет какое-либо животное, а ребенок, возвращая мяч, произносит глагол, который можно отнести к названному животному.

Взрослый: собака;

Ребёнок - стоит, сидит, лежит, идет, бежит, спит, ест, лает, играет, кусается, ласкается, служит;

Кошка (мурлычет, мяукает, крадется, лакает, царапается, умывается, облизывается);

Мышка (шуршит, пищит, грызет, прячется, запасает);

Утка (летает, плавает, ныряет, крякает);

Ворона (летает, ходит, каркает, клюет);

Змея (ползет, шипит, извивается, жалит, нападает).

«Месяцы и их последовательность»

Цель: Закреплять временные понятия в активном словаре ребенка.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Месяц к месяцу встает - каждый всех их назовет.

Взрослый с детьми называет месяцы, бросая мяч об пол: «Январь, февраль, март...». Вместо следующего месяца, взрослый называет имя ребенка: «Маша!». Ребенок подхватывает мяч и продолжает называть месяцы, хлопая мячом об пол.

«Лови, бросай, дни недели называй»

Цель: Закреплять временные понятия в активном словаре ребенка.

Материал: Мяч.

Ход игры:

В календарь не зря глядели - все мы помним дни недели.

Играющие становятся в круг. Ведущий, бросая мяч кому-нибудь, может начать с любого дня недели: «Я начну, ты продолжай, дни недели называй! Среда...» Все по очереди перебрасывают мяч друг другу и последовательно называют дни недели.

Усложнение. Ребёнок и родители встают в круг и, называя дни недели, на каждое слово хлопают мячом об пол: «Понедельник. Вторник...» Вместо следующего дня недели взрослый называет имя ребенка: «Саша!» Ребенок подхватывает мяч и продолжает, бросая мяч об пол. Можно называть дни недели и в обратном порядке.

«Игра в неделю»

Цель: Закреплять временные понятия в активном словаре ребенка.

Ход игры:

В игре принимают участие 7 детей. Каждый из них получает «имя» одного из дней недели. Взрослый предлагает детям встать друг за другом так, как идут дни недели, затем задает такие, например, вопросы: «Вторник, скажи, кто идет за тобой? А кто перед тобой? Среда, кто приходит раньше тебя? А кто позже тебя?»

Аналогичным образом проводится игра в части сути, игра во времена года, в месяцы.

«Что за чем?»

Цель: Закреплять временные понятия в активном словаре ребенка. Развивать мышление.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Что за чем у нас идет каждый год и круглый год?

Играющие встают в круг. Ведущий бросает мяч по очереди играющим и задает вопросы.

Например: «Зима. А что за нею?».

Игрок отвечает: «Весна», и бросает мяч ведущему.
Варианты вопросов: «Зима. А что за нею?» - «Весна.
«А что за нею?»
«Сколько месяцев в году?»
«Назовите летние месяцы».
«Назовите первый месяц весны».
«Назовите последний месяц зимы».
«С какого месяца начинается осень?»
«Каким месяцем заканчивается осень?»

«Бывает — не бывает»

Цель: Расширять и закреплять активный словарь детей. Развивать логическое мышление.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Что же будет, что же нет? Поскорее дай ответ!

Играющие встают в круг. Ведущий называет времена года.

Например: «Лето».

А затем, бросая мяч кому-нибудь, называет явление природы.

Например: «Ледоход».

Ребенок, поймавший мяч, должен сказать, бывает такое или не бывает. Игра идет по кругу. Кто ошибся, выходит из игры.

Варианты явлений природы и сезонных изменений: иней, ледоход, капель, листопад, метель, заморозки, дождь, снег, град, гроза и т. д.

Усложнение. Ребёнок даёт полные ответы, объясняя возможность или невозможность того или иного явления природы в данное время года.

«Найди картинку»

Цель: Развивать анализ и синтез.

Материал: Картинки с изображением различных видов транспорта.

Ход игры:

Посмотри на картинки и назови ту, о которой можно рассказать, используя слова:

аэропорт, небо, пилот, стюардесса, крылья, иллюминатор;

рельсы, купе, вокзал, вагон, проводник, перрон;

причал, море, капитан, палуба, моряк, берег;

шоссе, кондуктор, водитель, остановка;

эскалатор, турникет, платформа, поезд, станция, машинист.

«Говори наоборот»

Цель: Развивать мышление, активизировать словарный запас. Закреплять в представлении и словаре ребенка противоположных признаков предметов или слов-антонимов.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Ведущий кидает мяч ребенку, называет слово, а ребенок бросает мяч обратно и называет слово с противоположным значением:

веселый – грустный,

быстрый – медленный,

красивый – безобразный,

пустой – полный,

худой – толстый,

умный – глупый,
трудолюбивый – ленивый,
тяжелый – легкий,
трусливый – храбрый,
твердый – мягкий,
светлый – темный,
длинный – короткий,
высокий – низкий,
острый – тупой,
горячий – холодный,
больной – здоровый,
широкий – узкий,
глубокий – мелкий,
сильный – слабый,
жидкий – густой,
добрый – злой,
вежливый – грубый,
аккуратный – неряшливый,
чистый – грязный,
ясный – пасмурный,
хороший – плохой.

«Скажи наоборот»

Цель: Расширить словарь антонимов у детей.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Бросаем мяч ребёнку и произносим слово. Ребенок, возвращая мяч, называет слово, противоположное по значению.

Сейчас мы превратимся с тобой в упрямцев, которые делают всё наоборот. Я бросаю тебя мяч и называю слово, а ты говоришь наоборот. Например: темно, а наоборот — светло.

Друг... враг

День...ночь

Радость...грусть (печаль)

Потолок...пол

Жара...холод

Зло...добро

Правда...ложь

Быстро...медленно

Говорить...молчать

Покупать...продавать

Поднимать...опускать

Бросать...поднимать (поймать)

Прятать...искать

Зажигать...тушить

Одеть...раздеть

Потерять...найти

Положить...убрать

Дать...взять

Налить...вылить

Хорошо...плохо
Тяжело...легко
Высоко...низко
Далеко....близко
Можно...нельзя
Трудно...легко
Начало...конец.

«Похожие слова»

Цель: Расширить словарь синонимов, развивать умения определять схожие по смыслу слова.

Ход игры:

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.

Приятель — 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.

«Скажи похоже»

Цель: Учить детей подбирать синонимы с дополнительными смысловыми оттенками к глаголам и прилагательным.

Ход игры:

1. Воспитатель передает платок ребенку, называя глагол, ребенок отдает платок обратно, называя синоним к глаголу.

Думать - (размышлять),
открыть - (отворить),
отыскать - ... (найти),
зябнуть - ... (мерзнуть),
поразить - ... (удивить),
шалить - ... (баловаться),
забавлять - (развлекать),
прощать - ... (извинять),
звать - ... (приглашать),
реветь - ... (плакать),
мчаться - ... (нестись),
вертеться - ... (крутиться),
опасаться - ... (бояться),
бросать - (кидать).