**РЕЧЕВЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА.**

**"Подбери словечко"**

**Цель**: расширение словарного запаса, развитие умения согласовывать прилагательное с существительным.В эту игру можно играть с мячом, перекидывая, его друг другу.
Про что можно сказать "свежий"… (воздух, огурец, хлеб, ветер); "старый"… (дом, пень, человек, ботинок); "свежая"… (булочка, новость, газета, скатерть); "старая"…(мебель, сказка, книга, бабушка); "свежее"… (молоко, мясо, варенье); "старое"…(кресло, сиденье, окно.

**"Чьи покупки?"**

**Цель**: закрепление обобщающих понятий, развитие словаря.

Для этой игры понадобятся игрушечный заяц и мишка, пакет, фрукты и овощи. Можно использовать картинки с изображением овощей и фруктов или муляжи. Предложите ребёнку послушать, что случилось с зайчиком и мишкой в одной истории.
"Зайчик и мишка пошли в магазин. Зайчик купил фрукты, а мишка - овощи. Продавец сложил их покупки в один пакет, и зайчик с мишкой теперь никак не могут разобраться, кто из них что купил". Поможем зайчику и мишке? Ребёнок по очереди достаёт из пакета все предметы и объясняет, чья это покупка. В концы игры подводим итог: "Что же купил зайчик? Какие фрукты он купил? Что купил мишка? Какие овощи он купил?"
В этой игре покупки могут быть самые разные: обувь и одежда, посуда и продукты питания**".**

**Скажи наоборот"**

**Цель**: расширение словаря антонимов.

У этой игры есть два варианта. Первый вариант легче, так как ребёнок в своих ответах опирается не только на речь взрослого, но и на картинный материал. Второй сложнее, так как опора происходит только на речь взрослого.

1.С опорой на картинки:
Дедушка старый, а внук …
Дерево высокое, а куст …
Море глубокое, а ручеёк …
Дорога широкая, а тропинка …
Перо легкое, а гиря …
Летом нужна летняя одежда, а зимой …

2.Без опоры на картинки.
Пирожное сладкое, а лекарство …
Ночью темно, а днем …
У волка хвост длинный, а у зайца …
Хлеб мягкий, а сухарь …
Чай горячий, а лед …
Летом жарко, а зимой …я, головные уборы и игрушки, инструменты и электробытовые приборы.

**"Кто кого обгонит?"**

**Цель**: формирование умения правильно согласовывать слова в предложении в винительном падеже.

Для этой игры понадобятся картинки с изображением животных, транспорта, людей или насекомых. Всё зависит от Вашей фантазии.
Показываем ребёнку две картинки и задаём вопрос: "Кто кого обгонит?"

Заяц и черепаха… (Заяц обгонит черепаху).
Гусеница и змея… (Змея обгонит гусеницу).
Поезд и самолёт… (Самолёт обгонит поезд).
Мотоцикл и велосипед… (Мотоцикл обгонит велосипед).

**Незнайкины ошибки"**

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

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

В осеннем лесу.

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

**"Мама потерялась"**

**Цель**: формирование умения правильно согласовывать слова в предложении в родительном падеже, развитие словаря, закрепление обобщающих понятий "Дикие животные" и "Домашние животные".

В этой игре нам понадобятся картинки с изображением диких и домашних животных и их детёнышей. Детёныши потерялись, а мамы их ищут и никак не могут найти. Надо обязательно помочь мамам найти своих малышей.
Пример: Корова ищет…(телёнка). Вот телёнок. Лошадь ищет…(жеребёнка).
Свинья ищет…(поросёнка).
Собака ищет…(щенка).
Кошка ищет…(котёнка).
Коза ищет…(козлёнка).
Овца ищет…(ягнёнка).
Лисица ищет…(лисёнка).
Зайчиха ищет…(зайчонка).
Волчица ищет…(волчонка).
Ежиха ищет…(ежонка).
Медведица ищет…(медвежонка).
Белка ищет…(бельчонка).

В конце игры можно спросить ребёнка, каких животных он поселил бы в лесу, а каких рядом с домом человека. Как называются животные, которые живут в лесу? (Дикие животные.) Как называются животные, живущие рядом с человеком? (Домашние животные.)

**"Федорино горе"**

**Цель**: развитие внимания, слуховой памяти, умения согласовывать существительные в родительном падеже множественного числа.

Читаем отрывок из стихотворения "Федорино горе".
Затем просим ребёнка припомнить, какая посуда убежала от Федоры, и чего у неё теперь нет. Можно при этом рассматривать картинки с изображением посуды или использовать настоящую.
При повторном чтении стихотворения ребёнок подсказывает слово и показывает соо Федорино горе
Вся посуда разбежалась!
У Федоры не осталось
Ни бидона, ни бутылок,
Ни беззубых, грязных…(вилок).
Нет покинутых сироток -
Чёрных, гнутых…(сковородок).
Нет запачканных грязнуль -
Битых, ломанных…(кастрюль).
Не видали близко люди
И осколков грязных…(блюдец),
Убежавших от букашек
Много дней немытых…(чашек),
Скрывшихся от тараканов
Мутных, треснувших…(стаканов).
Как Федора ни смотрела,
Не нашла нигде…(тарелок).
Скрылся от Федоры ножик,
Нет больших столовых…(ложек).тветствующую картинку.

**"День рождения Мишутки"**

**Цель**: развитие умения правильно согласовывать существительные в дательном падеже.

Для этой игры нам понадобятся картинки с изображением рыбы, моркови, грибов, зерна, травы, белки, лисы, зайца, ежа, курицы, коровы и медведя.
Мишутка пригласил к себе на день рождения друзей. Гости ещё не пришли, но для них уже готово угощение. Попробуем угадать, кого же Мишутка ждёт в гости

Пример:
Орехи - белке. Мишутка ждёт белку.
Рыба …  -  Мишутка ждёт…
Морковь …  -  Мишутка ждёт…
Грибы …  -  Мишутка ждёт…
Зерно …  -  Мишутка ждёт…
Трава …  -  Мишутка ждёт…

.

**Речевые игры**

**для детей 6 -  7 лет**

**"Похожие слова"**

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

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

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.

**"Семейная олимпиада"**

**Цель**: уточнение синтагматических связей прилагательного и существительного, развитие словаря признаков.

В эту игру интереснее играть всей семьёй, а соревновательный азарт будет способствовать интересу у ребёнка к таким играм.

Загадываем любое слово, обозначающее предмет. Каждый из играющих должен подобрать к нему как можно больше слов-признаков, отвечающих на вопросы" какой?", "какая?", "какое?", "какие?". Например: трава (какая она?) - зеленая, мягкая, изумрудная, шелковистая, высокая, густая, скользкая, сухая, болотная … Побеждает тот, кто назовет последним слово-признак.

**"Два брата"**

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

Для этой игры нам понадобятся картинки двух разных человечков.
Предлагаем ребёнку послушать историю о двух братьях.
Жили-были два брата. Одного звали Ик, он был низкого роста и худенький. А другого звали Ищ, он был толстый и высокий. У каждого из братьев было своё жилище. У Ика был маленький домик, а у Ища - большой домище. У Ика был носик, а у Ища - носище. У Ика были пальчики, а у Ища - пальчища. Предлагаем ребёнку подумать, что могло бы быть у каждого из братьев в их облике, доме. Если ребёнок затрудняется, можно продолжить дальше, называя предмет только одного из братьев.
Глазик - глазище; ротик - ротище; зубик - зубище; котик - котище; кустик - кустище; шарфик - шарфище; ножик - ножище; коврик - коврище; слоник - слонище.

**"Назови ласково"**

**Цель**: закрепление согласования прилагательного с существительным, образование уменьшительных форм прилагательных.

Мы сегодня будем играть в ласковые слова. Послушай, как красиво звучит:
Цветок красный, а цветочек красненький.
Далее мы произносим только часть фразы, а ребёнок ее заканчивает.
Яблоко сладкое, а яблочко … (сладенькое).
Чашка синяя, а чашечка … (синенькая).
Груша жёлтая, а грушка … (желтенькая).

 Ведро синее, а ведерко … (синенькое).
Солнце теплое, а солнышко … (тепленькое).
Цыпленок пушистый, а цыпленочек … (пушистенький).
Дом низкий, а домик … (низенький).
Морковь вкусная, а морковочка … (вкусненькая).

**"Магазин посуды"**

**Цель**: расширение словаря, развитие умения подбирать обобщающее слово, развитие речевого внимания.

Для этой игры лучше использовать настоящую посуду.
Давай поиграем в магазин. Я буду покупателем, а ты продавцом. Мне нужна посуда для супа - супница. Посуда для салата - салатница; посуда для хлеба - хлебница; посуда для молока - молочник; посуда для масла - маслёнка; посуда для конфет - конфетница; посуда для сухарей - сухарница; посуда для соли - солонка; посуда для сахара - сахарница.

После проговаривания всей имеющейся посуды, можно поменяться ролями. Наша задача побуждать ребёнка произносить названия посуды самостоятельно.

**«Найди по цвету"**

**Цель**: закрепление согласования прилагательного с существительным в роде и числе.

Для этой игры нам понадобятся картинки с изображением предметов разного цвета.
Называем цвет, употребляя прилагательное в определенной форме (род, число), а ребёнок находит предметы данного цвета, которые подходят к этой форме прилагательного. Например:
Красное - яблоко, кресло, платье.
Желтая - репа, краска, сумка.
Синий - василек, баклажан, карандаш.

**"Выбери правильное слово"**

**Цель**: развитие мышления, речевого внимания.

Из предложенных слов, обозначающих признаки предмета, предлагаем ребёнку выбрать одно, наиболее подходящее по смыслу. Подумай и скажи, какое слово подходит больше других?
Осенью дует … (холодный, сильный ,мокрый) ветер.
На лугу распустились … (зеленые, синие, красные) маки.
Мама взяла в лес … (сумку, пакет, корзинку).
Дед Мороз приходит в гости …(осенью, весной, зимой).
Собака живет… (в лесу, в конуре, в берлоге).
Поезд едет по…(дороге, воде, рельсам).

**"Найди картинку"**

**Цель**: развитие анализа и синтеза.

Цель: развитие анализа и синтеза.
Нам понадобятся картинки с изображением различных видов транспорта.
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.

**"Скажи наоборот"**

**Цель**: расширение словаря антонимов.

 Для этой игры нам понадобится мяч.
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 ХОРОШО … ПЛОХО
ТЯЖЕЛО … ЛЕГКО
ВЫСОКО … НИЗКО
МОЖНО … НЕЛЬЗЯ
ТРУДНО … ЛЕГКО
БЫСТРО … МЕДЛЕННО
ДЕНЬ … НОЧЬ
РАДОСТЬ … ГРУСТЬ (ПЕЧАЛЬ)
ЖАРА … ХОЛОД
ЗЛО … ДОБРО
ПРАВДА … ЛОЖЬ ГОВОРИТЬ … МОЛЧАТЬ
ПОКУПАТЬ … ПРОДАВАТЬ
ПОДНИМАТЬ … ОПУСКАТЬ
БРОСАТЬ … ПОДНИМАТЬ
ПРЯТАТЬ … ИСКАТЬ
ЗАЖИГАТЬ … ТУШИТЬ**Где я был?**

*Образовывать формы винительного падежа множественного числа одушевленных существительных.*

Предлагаем детям отгадать,  где мы были. Говорим,  что видели медуз, морских коньков, акул.

Спрашиваем:

 - Где я была? (на море)

Предлагаем:

 - А теперь вы загадывайте мне загадки. Расскажите,  кого вы видели. Только называть тех, кого вы видели много, например,  много волков или много бабочек. Главное в этой игре не отгадывание, а загадывание.

**Скажи какой.**

*Называть не только предмет, но и его признаки и действия;     обогащать речь прилагательными и глаголами.*

Предлагаем детям ряд заданий

1.     По отдельным признакам узнать предметы; отгадать загадки ( Круглое, сладкое, румяное – что это?).

2.     Дополнить словосочетание словами, отвечающими на вопрос, какой предмет по вкусу, цвету: сахар (какой)….сладкий, снег….лимон….

3.     Закончить словесный ряд: снег белый, холодный (еще какой?); морковь желтая….солнце теплое… и т. Д .

4.     Назвать какие в комнате вещи круглые, большие и т. Д . Детям предлагают вспомнить и сказать: кто из животных и птиц как передвигается  (ворона летает, щука плавает, кузнечик прыгает, уж ползает), кто как голос подает (львы рычат, мыши пищат, коровы мычат).

**Найди противоположное по смыслу слово.**

*Подбирать противоположные по смыслу слова.*

Взрослый называет словосочетания, делая паузы. Ребенок должен сказать слово, которое пропустил взрослый.

Например, «Сахар сладкий, а лимон…», «Луна видна ночью, а солнце…», «Огонь горячий, а лед…», «Тополь высокий, а шиповник…», «Река широкая, а ручей…», «Камень тяжелый, а пух…», «Редька горькая, а груша…».

Далее детям предлагают следующие вопросы: «Если суп не горячий, то значит какой? Если в комнате не светло, то в ней как? Если сумка не тяжелая, то значит она какая? Если нож не тупой, то значит он какой?»

**Что вы видите вокруг.**

*Дать названия разным предметам.*

Зададим детям вопрос: «Как мы отличаем один предмет от другого?» (В ответ дети назовут различные признаки предметов.)

Сформулируем вывод: «Каждый предмет имеет свое назначение, каждое слово что то обозначает. А что обозначает слово *обруч*? Что обозначает слово *карандаш*? А бывают ли такие слова, которые ничего не обозначают, не имеют смысла?» Приводим в пример звукосочетания *кус, пы, мо.*

   Читаем стихотворение И. Токмаковой «Плим».

Ложка – это ложка,

Ложкой суп едят.

Кошка – это кошка, -

У кошки семь котят.

Тряпка – это тряпка,

Тряпкой вытру пол.

Шапка – это шапка,

Оделся и пошел.

А я придумал слово,

Смешное слово – плим.

Я повторяю снова.

Плим, плим, плим.

Вот прыгает и скачет –

Плим, плим, плим.

И ничего не значит

Плим, плим, плим.

**Это правда или нет?**

*Находить неточности в тексте стихотворения.*

Взрослый читает стихотворение Л. Станчева «Это правда или нет?». Предварительно сказав детям, что они должны слушать внимательно, чтобы заметить чего на свете не бывает.

Теплая весна сейчас,

Виноград созрел у нас.

Конь рогатый на лугу

Летом прыгает в снегу.

Поздней осенью медведь

Любит в речке посидеть.

А зимой среди ветвей

«Га – га – га!» - пел соловей.

Быстро дайте мне ответ –

Это правда или нет?

Дети должны назвать все нелепицы и изменить текст так, чтобы стало правильно.

**Какое слово заблудилось?**

*Подбирать точные по смыслу слова.*

Взрослый читает стихотворение. Дети должны заменить смысловые несообразности и подобрать нужные слова.

Куклу выронив из рук,

Маша мчится к маме:

Там ползет зеленый лук

С длинными усами.

Врач напомнил дяде Мите:

Не забудьте об одном:

Обязательно примите

Десять цапель перед сном.

Жучку будку не доела.

Неохота. Надоело.

Забодал меня котел,

На него я очень зол. *- Игра «Придумай слово».*
*Цель – развитие фонематического слуха или умение определить количество слогов в  слове.*
Нужно придумать слово по заданию: с заданным звуком в начале, середине, конце  слова, с заданным  количеством слогов, по схеме и т.д. Данная игра мною используется тогда, когда нужно организовать учащихся на восприятие новой темы или просто заинтересовать. Например, учитель говорит: «Дети, к нам пришла посылка. Но чтобы её открыть, нужно сказать слово - пароль. А слово-пароль сегодня у нас начинается со звука [м] или [м’]. Только нужно, чтобы все назвали пароль правильно». И дети будут изо всех сил стараться придумывать нужное слово. Но здесь необходимо учитывать один момент: если учитель заметит, что кто-то из детей в силу каких-то причин не может подобрать слово, то нужно прийти ненавязчиво на помощь этому ребёнку и, желательно, чтобы помощь исходила от детей.

- *Игра «Строим дорожку».*
*Цель – развитие фонематического слуха.*
Дети садятся в круг. Кому-то даётся мяч и задание придумать любое слово. Затем мяч передаётся  следующему игроку. Он должен придумать слово, которое начинается с последнего звука предыдущего слова. И так далее, пока не дойдут до первого игрока. В этой игре на первом этапе учитель активно помогает учащимся правильно произнести слово (вместе с ним), выделяя очень чётко последний звук в слове. На следующем этапе учитель уже просто следит, чтобы дети чётко проговаривали слово и выделяли последний звук. К концу второго года обучения у детей вырабатывается навык чёткого произнесения слова и выделения последнего звука, а учитель выполняет роль наблюдателя-контролёра, который лишь организует процесс игры, а помогает лишь в редких случаях.

- *Игра «Ловушка».*
*Цель – развитие умения услышать в слове определённый звук.*
Учитель предлагает детям «открыть ловушки», т.е. поставить руки локтями на парту, параллельно друг другу, расправив свои ладошки, которые и есть «ловушки». Он даёт задание: если в слове услышите заданный звук, то «ловушки» нужно захлопнуть, т.е. хлопнуть в ладоши. Слова подбираются учителем в зависимости от темы занятия.

- *Игра «Поймай слог».*
*Цель – развитие слухового внимания и его быстроты.*
Учитель «бросает» детям слог, а они должны «превратить» его в слово.
Например: *ПА – папа, ма – мама, ку – кукла, ар – арбуз и т.д.*

- *Игровое упражнение «Раздели правильно».*
*Цель – развитие умения делить слова на слоги.*
Учитель говорит детям, что сейчас мы разделим слово на слоги. Для этого наши руки превратятся на время в «топорики». Далее нужно произнести слово правильно, при этом хлопая в ладошки и считая, сколько раз хлопнули, столько в слове и слогов.

- *Игра «Посели в домик».*
*Цель – развитие умения определить слоговую структуру слова.*
Учитель вводит «гостей» при помощи загадки или ещё как-то и предлагает поселить каждого гостя в домик. При этом он обращает внимание детей, что в одном домике – окно из одной створки, а у второго – из двух. Чтобы определить, какому гостю, какой домик, нужно определить,  сколько слогов в названии гостя. Если один слог, то гостя селим в домик с одной створкой. Если два слога, то гостя селим в домик с двумя створками. Для усложнения игры можно потом пригласить гостей на новоселье и распределить их по такому же принципу.

***\*Игры на формирование грамматического строя речи.***
В этом блоке мною собраны разнообразные игры и упражнения, направленные на развитие грамматического строя речи, т.е. на усвоение категорий рода, числа, падежа существительных и прилагательных; вида, времени и наклонения глагола.

- *Игровое упражнение «Подбираем рифмы».*
*Цель – развитие умения образовывать формы родительного падежа множественного числа существительных.*
Учитель читает детям шуточное стихотворение – начало английской народной песенки в переводе С.Я.Маршака:
*-Даю вам честное слово, вчера в половине шестого*
*-Я видел двух свинок без шляп и ботинок.*
*-Даю вам честное слово!*
Далее учитель задаёт детям вопросы на понимание текста:
-Кого видел поэт? В каком виде они были?
-Носят ли свинки ботинки? А может быть они носят чулки? (Носки, тапочки, рукавички и т.д.)
-Правду рассказал нам в стихотворении поэт? Нет, он нафантазировал. Мы с вами тоже можем сочинить весёлые шуточные стихи про разных птиц и животных. Я буду начинать, а вы продолжайте.

 *-Даём честное слово:*
*Вчера в половине шестого*
*Мы видали двух сорок*
*Без…(ботинок) и …(чулок).*
*И щенков без …(носков).*
*И синичек без …(рукавичек).*

Данное стихотворение можно продолжать и дальше по усмотрению учителя. По образцу этого упражнения можно брать другие стихи и делать тоже самое.

*- Игра «Кузовок».*
*Цель – образовывать уменьшительно – ласкательные наименования; соотносить действие с его названием.*
Дети садятся в круг. По считалке выбирается тот, кто начнёт игру. Ему даётся в руки корзинка. Он держит её, а дети в это время говорят слова:

 *-Вот тебе кузовок,*
*-Клади в него, что на –ок.*
*-Обмолвишься – отдашь залог.*

Ребёнок отвечает: «Я положу в кузовок …и называет нужное слово (замок, сучок, коробок, сапожок, башмачок, чулок, утюжок, воротничок, сахарок, мешок, листок, лепесток, колобок, колпачок, гребешок и т.д.) Так происходит, пока все дети не подержат кузовок. Тот, кто ошибается, кладёт в корзину залог. После того, как все дети приняли участие, разыгрываются залоги: корзинка накрывается платком, а кто-нибудь из детей вынимает залоги по одному, предварительно спрашивая: «Чей залог выну, что тому делать?» Дети под руководством учителя назначают каждому залогу выкуп – какое-то задание (назвать слово с каким-то звуком, рассказать скороговорку, разделить слово на слоги и т.д.)

*- Игровое упражнение «Чьё всё это?».*
*Цель – упражнение в согласовании слов – предметов и слов – признаков в нужном  числе и падеже.*
Детям показывается картинка с изображением животного и задаются вопросы, на которые нужно ответить одним словом. Вопросы такие: чей хвост? Чьё ухо? Чья голова? Чьи глаза?

 *-Корова – коровий, коровье, коровья, коровьи.*
*-Заяц – заячий, заячье, заячья, заячьи.*
*-Овца – овечий, овечье, овечья, овечьи.*
*-Лошадь – лошадиный, лошадиное, лошадиная, лошадиные.*
*-Кошка – кошачий, кошачье, кошачья, кошачьи.*

*- Игра «Домики».*
*Цель – упражнение в определении рода слов – предметов.*
Учитель объясняет детям, что в первом домике живут слова, про которые можно сказать «он мой», во втором – «она моя», в третьем – «оно моё», в четвёртом – «они мои». Нужно «расселить» слова (картинки) по домикам. Ребята определяют род и число слов без называния терминов.

***\* Игры на обогащение словарного запаса.***
В эту группу включены лексические игры и упражнения, которые активизируют словарь,
развивают внимание к слову, формируют умение быстро выбирать из своего словарного запаса наиболее точное, подходящее слово. Также в данных играх и упражнениях происходит знакомство со словами – предметами, словами – признаками, словами – действиями и упражнение в их согласовании друг с другом, а также работа над подбором синонимов и антонимов.

*- Игра «Наоборот».*
*Цель – упражнение в подборе антонимов (слов – неприятелей).*
Учитель говорит, что к нам пришёл в гости ослик. Он очень хороший, но вот в чём вся беда: он очень любит всё делать наоборот. Мама – ослица с ним совсем замучилась. Стала она думать, как же сделать его менее упрямым. Думала, думала, и придумала игру, которую назвала «Наоборот». Стали мама-ослица и ослик играть в эту игру и ослик стал не такой упрямый. Почему? Да потому что всё его упрямство во время игры уходило и больше не возвращалось. Он и вас решил научить этой игре. Далее учитель играет с детьми в игру «Наоборот»: кидает ребёнку мяч и называет слово, а ребёнок, поймавший мяч, должен сказать антоним этому слову (высокий – низкий) и бросить мяч учителю.
Ещё при работе со словами – антонимами можно использовать  стихотворение Д.Чиарди «Прощальная игра»:

 *-Нам с тобой пришёл черёд*
*-Сыграть в игру «Наоборот».*
*-Скажу я слово «высоко», а ты ответишь … («низко»).*
*-Скажу я слово «далеко», а ты ответишь … («близко»).*
*-Скажу я слово «потолок», а ты ответишь («пол»).*
*-Скажу я слово «потерял», а скажешь ты («нашёл»)!*
*-Скажу тебе я слово «трус», ответишь ты … («храбрец»).*
*-Теперь «начало» я скажу – ну, отвечай, … («конец»).*

*- Игровое упражнение «Закончи фразу».*
*Цель – развитие умения подбирать противоположные по смыслу слова (слова – неприятели).*
Учитель называет словосочетания, делая паузы. Ученик должен сказать слово, которое пропустил учитель, т.е. закончить фразу.

 -Сахар сладкий, а лимон … .
-Луна видна ночью, а солнце … .
-Огонь горячий, а лёд … .
-Река широкая, а ручей … .
-Камень тяжёлый, а пух … .

Обыграть это можно следующим образом: учитель говорит, что наш знакомый Незнайка пошёл всё-таки учиться в школу. Там на уроке русского языка был диктант – дети писали под диктовку разные фразы. Но так как Незнайка очень невнимательный, он не успевал дописывать эти фразы до конца и получил плохую оценку. Учительница сказала, что если он исправит ошибки в диктанте, то она исправит ему плохую оценку. Давайте ему поможем.

- *Игровое упражнение «Скажи по-другому».*
*Цель – упражнение в подборе слов, близких по смыслу (слов – приятелей).*
Учитель говорит: «У одного мальчика сегодня плохое настроение. Какой мальчик сегодня? А как можно сказать то же самое, но другими словами? (печальный, расстроенный). Слова «печальный, грустный и расстроенный» - это слова – приятели.
Почему он такой? Да потому что на улице идёт дождь, а мальчик идёт в школу.
Какое слово повторилось два раза? (идёт)
Что значит «дождь идёт»? Скажи по-другому.
Что значит «мальчик идёт»? Скажи по-другому.
Как можно сказать по-другому: весна идёт? (весна наступает).
Далее даются аналогичные задания на следующие словосочетания:

 *-Чистый воздух (свежий воздух).*
*-Чистая вода (прозрачная вода).*
*-Чистая посуда (вымытая посуда).*
*-Самолёт сел (приземлился).*
*-Солнце село (зашло).*
*-Река бежит (течёт, струится).*
*-Мальчик бежит (мчится, несётся).*
*-Как сказать одним словом? Очень большой (громадный, огромный).*
*очень маленький (малюсенький).*

- *Игра «Какой предмет?»*
*Цель – развитие умения подбирать к слову – предмету как можно больше слов –  признаков и правильно их согласовывать.*
Содержание игры заключается в следующем: учитель показывает картинку или предмет либо называет слово и задаёт вопрос: «Какой?» Затем участники игры по-очереди называют как можно больше признаков, соответствующих данному объекту. Выигрывает тот, кто назовёт больше признаков.

*- Что бывает?*
*Цель – развитие умения соотносить слово – предмет со словом – признаком и правильно их согласовывать.*
Эта игра похожа на предыдущую. Отличие состоит в том, что к слову – признаку подбирается как можно больше слов – предметов.
-Зелёный – помидор, крокодил, цвет, фрукт, …
-красное – платье, яблоко, знамя, …

***\* Игры на развитие связной речи.***
Работа по развитию связной речи является как бы синтезом всех предыдущих упражнений. Она неотделима от остальных задач речевого развития, она связана с обогащением словаря, работой над смысловой стороной речи, формированием грамматического строя речи, воспитанием звуковой культуры речи. Обучение рассказыванию может проводиться в разной форме. Я чаще всего использую: составление рассказов – описаний по теме, по картинке, по серии картинок, упражнения типа «Закончи сказку по-своему», «Закончи предложение» и т.д. Некоторые из таких игр и игровых предложений я привожу ниже.

- *Игровое пражнение «Распространи предложение».*
*Цель – развитие умения строить длинные предложения со словами-предметами, словами-признаками, словами-действиями.*
Детям предлагается продолжить и закончить начатое учителем предложение, опираясь на наводящие вопросы учителя. Например, учитель начинает предложение так: «Дети идут … (Куда? Зачем?)» Или более усложнённый вариант: «Дети идут в школу, чтобы … . Этот вариант, помимо обогащения грамматического опыта, может служить своеобразным тестом, позволяющим выявить тревожность ребёнка по отношению к различным жизненным ситуациям.

*- Игра «Пойми меня».*
*Цель – развитие умения составить короткий рассказ по картинке, используя разные характеристики предмета.*
Учитель 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 учитель объясняет, что, когда он подойдёт к кому-то, то этот ученик должен закрыть глаза и, не глядя, вытянуть из коробочки картинку, посмотреть на неё, 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, учитель спрашивает детей, хочется ли им узнав, кому что досталось? Дети отвечают, что да. Тогда учитель говорит, что показывать подарки нельзя, но про них можно рассказать. Но слово-подарок тоже называть нельзя. Потом учитель рассказывает про свой подарок, показывая детям, как это нужно делать правильно, а дети угадывают, что досталось учителю. 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.

- *Игровое упражнение «Если бы…».*
*Цель – развитие связной речи, воображения, высших форм мышления – синтеза, анализа, прогнозирования, экспериментирования.*
Учитель предлагает детям пофантазировать на такие темы, как:

 *-«Если бы я был волшебником, то …»*
*-«Если бы я стал невидимым…»*
*-«Если весна не наступит никогда…»*

Помимо развивающей направленности, эта игра имеет и диагностическое значение.

- *Игровое упражнение «Закончи сам».*
*Цель – развитие воображения, связной речи.*
Учитель рассказывает детям начало сказки или рассказа, а детям даётся задание продолжить или придумать концовку.