Картотека дидактических игр по развитию речи

Воспитатель: Арустамян А.Б.

Содержание

Игры по звуковой культуре речи…….....2
Игры на развитие словаря……...…7
Игры на формирование грамматического строя речи……19
Игры на развитие связной речи……41

ИГРЫ ПО ЗВУКОВОЙ КУЛЬТУРЕ РЕЧИ

Игра «Замени звук»

Цель: Учить детей мысленно переставлять, заменять звуки на заданные, называть получившиеся таким образом новые слова.

Материал: Ряды слов для преобразования, предметные картинки со словами, которые должны получиться.

Ход игры:

Взрослый задает звук, на который нужно будет заменить первый или последний звук в слове.

Затем он раскладывает картинки и произносит слова, а ребенок с их помощью мысленно заменяет звук в исходном слове на заданный и называет вслух получившееся слово.

Например, нужно заменить на [ч] первый (кашка - чашка, гайка - чайка, масть - часть) или последний звук (враг - врач, клюв - ключ, мел - меч).

По мере тренировки игру можно проводить на слух, без использования картинок.

«Какого звука не хватает?»

Цель: Совершенствовать у детей навыки звукового анализа.

Материал: Предметные картинки на каждое слово.

Ход игры:

Взрослый подбирает картинки со словами, раскладывает их на столе и называет, заменяя нужный звук паузой.

Ребенок должен догадаться, что это за слово, с помощью соответствующей картинки и определить пропавший в нем звук.

Например, пи[ ]ама - пропал звук [ж], вок[ ]ал -звук [з], тарел[ ]а - звук [к], конфе[ ]а - звук [т], мар-ты[ ]ка - [ш], мака[ ]оны - [р] и т. д. Взрослый может подобрать картинки со словами на какой-то определенный звук, произношение которого нужно закрепить у ребенка.

«Измени слово»

Цель: Упражнять в образовании существительных уменьшительно – ласкательного значения. Отрабатывать дикцию.

Ход игры:

Дети должны так изменить слова, чтобы в них появился звук [ж]:

друг — дружок,
пирог — пирожок,
сапог — сапожок,
снег — снежок,
рог — рожок,
луг — лужок,
творог — творожок,
флаг — флажок.

«Третий лишний»

Цель: Развивать умения услышать в слове определённый звук.

Ход игры:

Из трех картинок дети должны убрать ту, в названии которой нет звука [ш]:
шина, ландыш, белка; шапка, гармошка, пила;
голубь, шуба, неваляшка; мыши, банан, пушка.

«Чудесный художник»

Цель: Развивать фонематические представления, фонематический анализ, внимание, мелкую моторику.

Ход игры:

Нарисовать картинки на указанный звук в начале, середине, конце слова. Под картинками, исходя из уровня знаний детей, предлагается начертить схему слова в виде черты или схему слогов данного слова, в которой каждый слог обозначается дугой, и указать место изучаемого звука.

«Кто больше?»

Цель: Развивать фонематические представления, слуховое внимание.

Ход игры:

Дети подбирают слова, начинающиеся на заданный звук. (Повторы недопустимы.)

«Услышишь — хлопни»

Цель: Развивать слуховое внимание, фонематическое восприятие.

Ход игры:

Взрослый произносит ряд звуков (слогов, слов), ребенок с закрытыми глазами, услышав определенный звук, хлопает в ладоши.

«Внимательный слушатель» (или «Где звук?»).

Цель: Развивать фонематические представления, внимание.

Ход игры:

Взрослый произносит слова, а дети определяют место заданного звука в каждом из них.

«Нужное слово»

Цель: Развивать фонематические представления, фонематический анализ, внимание.

Ход игры: По заданию взрослого дети произносят слова с определенным звуком в начале, середине, конце слова.

«Назови картинку и найди первый звук»

Цель: Учить детей находить заданный первый звук в слове на этапе громкого проговаривания слова самим ребёнком.

Материал: Карты с нарисованными картинками.

Ход игры:

У детей – карты с нарисованными картинками.

Воспитатель называет любой гласный звук, дети произносят вслух названия своих картинок и находят нужную. Если картинка названа правильно, ведущий разрешает закрыть ее фишкой. Выигрывает тот, кто раньше всех закроет свои картинки.

«Ловушка»

Цель: Развивать умения услышать в слове определённый звук.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям «открыть ловушки», т.е. поставить руки локтями на стол, параллельно друг другу, расправив свои ладошки, которые и есть «ловушки».
Воспитатель: Если в слове услышите заданный звук, то «ловушки» нужно захлопнуть, т.е. хлопнуть в ладоши.
Слова подбираются воспитателем в зависимости от темы занятия.

«Цепочка слов»

Цель: Расширять запас существительных в активном словаре детей.
Материал: Мяч, значки и т.д.
Ход игры:
В этой игре надо составить цепочку из слов так, чтобы последний звук предыдущего слова совпадал с первым звуком последующего.
Играющие садятся в круг. Один из них бросает кому-нибудь мяч и говорит какое-либо слово (имя существительное), например «стакан». Получивший мяч говорит слово, начинающееся с последнего звука сказанного слова, например «нога». Следующий говорит, например, «апрель», а за ним «листок» и т.д.
Выигрывает тот, кто до конца не выбыл из игры. Победителю вручается значок.

«Эхо»

Вариант 1
Цель: Закреплять четкое произношение гласных звуков, развивать слуховое внимание, память.
Ход игры:
Взрослый произносит ряд звуков (звукосочетаний), а дети — эхо — повторяют то, что услышали, например:
[А], [У]-... [У],[А],[Ы]-...
[И], [О] - УА, ЫИ-...
[И], [О], [Э] -... ЭИ, АО
Вариант 2
Цель: Автоматизировать звук (например звук [С]), развивать слуховое внимание, память.
Ход игры:
Взрослый произносит ряд слогов (слов), а дети повторяют их в той же последовательности.
СА—СО—СУ— ...
СУ—СА—СЫ—...
АС—ИС—УС —...
СЫ—СА—СО—СУ — ...
СУ—СО—СЫ—СА — ...
ЭС—АС—УС—ИС —...
СА—ИС—СО —...
ОС—УС—СЫ —...
СО—АС—СУ— ...
САД—САНИ—САМОЛЕТ — ...
СОМ—НОС—УСЫ — ...
ОСА—КОСА—ВЕСЫ — ...
СУМКА—СОБАКА—ЛИСА—ХВОСТ — …
Вариант 3
Цель: Дифференцировать звуки (например звуки [Л]—[Р]), закреплять правильное произношение звуков, развивать слуховое внимание, память (проводится аналогично предыдущей).
Ход игры:
ЛА—РА — ...
АЛ—АР—АЛ — ...
РЫ—ЛЫ — ...

ИЛ—УР—ОЛ — ...
РА—ЛА—РА — ...
ИЛ—АР—ЛУ — ...
ЛЫ—РЫ—ЛО — ...
РА—ИЛ—РЫ — ...
АЛ—АР — …
ОР—УЛ — ...
РЫБА—ЛУЖА — ...
ЛОДКА—РАМА — ...
РУКА—ЛЫЖИ—РЫСЬ — ...
ЛУНА—РАДУГА—ЛАМПА — ...
КОРОВА—МОЛОКО—ВЕДРО — ...
АРБУЗ—ГРОЗА—ПАЛКА — ...
РАК—ЛАК—РОГ—ЛУК — ...
РАКЕТА—ЛАНДЫШ—ЛОЖКА—РЫЖИК — ...
Игру «Эхо» можно проводить, разделив участников на две команды, одна из которых «Дети, пришедшие в лес», другая — «Эхо». В ходе игры взрослый дает задание команде «Детей», а команда «Эхо» проговаривает за ними. При смене заданий (текста) команды меняются ролями. Следует обратить внимание на то, что «Дети» говорят громко, а «Эхо» — значительно тише.

«Загадки «поющих» звуков

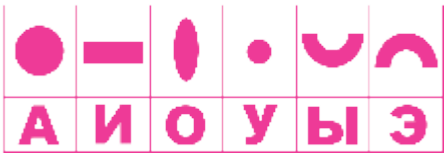
Цель: Закрепление знания артикуляции гласных звуков. Угадав загадку, дорисуй отгадку.

Ход игры:

Воспитатель загадывает загадку о звуке, а дети должны назвать звук и показать модель этого звука. За правильный ответ ребенок получает фишку. Побеждает тот, у кого больше фишек.

Пример загадок о звуках:

Шире всех открывает рот - звук ....
Губы трубочкой вытягивает - звук ....
На вытянутый кружок губы похожи у звука ....
Самая широкая улыбка у звука ....
Приоткрывает рот и приподнимает язык - звук ....
Приоткрывает рот и оттягивает язык назад - звук ....



«Какой звук чаще звучит?»

Цель: Упражнять детей в определении звука, который чаще звучит; развивать мыслительные операции, фонематический слух.

Ход игры:

Ведущий даёт детям задание: «Я буду читать стихотворение, вы внимательно слушайте и определите, какой звук чаще всего звучит».

Не жужжу, когда сижу,
Не жужжу, когда хожу,
Не жужжу, когда тружусь,
А жужжу, когда кружусь.
Зазудел комарик тонко:
З-з-з — поёт он звонко-звонко,
Повторяет много раз

Резвым мошкам свой рассказ.

«Громко-шепотом»

Цель: Учить детей подбирать сходные по звучанию фразы, произносить их громко или шепотом.

Ход игры:

Воспитатель говорит, что в гости к котенку прилетела оса. Сначала можно произнести фразу вместе: «Са-са-са — прилетела к нам оса». Затем эта рифмовка повторяется громко — тихо — шепотом (вместе со взрослым и индивидуально).

— Су-су-су — кот прогнал осу. (Текст проговаривается быстро и медленно.)

Можно предложить детям закончить фразу самостоятельно: «Са-са-са — (там летит оса), су-су-су (как прогнать осу?), (я боюсь осу) и т. п.

Особое внимание уделяется интонационной выразительности речи, детей учат в инсценировках говорить разными голосами и с разной интонацией (повествовательной, вопросительной, восклицательной). Для выработки хорошей дикции, четкого и правильного произнесения как отдельных слов, так и фраз широко используется специальный материал (чистоговорки, потешки, считалки, небольшие стихотворения), который произносится детьми с разной силой голоса и в различном темпе. При отгадывании загадок дети могут определить, есть ли заданный звук в отгадке.

«Лодочка и пароход»

Цель: Развивать фонематический слух, речевое внимание, речевое дыхание, закреплять правильное произношение звуков, слов.

Ход игры:

Воспитатель делит детей на две группы: одна группа — лодочки, другая — пароходы.

Воспитатель: Когда плывет лодочка по реке, то слышно: «Шух, шух, шух»; когда корабль, то слышно «Тшух, тпш, тшух» (дети повторяют звукосочетание) .

По сигналу «Плывут лодочки» первая группа детей идет по группе и произносит звукосочетания: «Шух, шух, шух» по сигналу «Плывут пароходы» упражнения выполняет вторая группа.

Затем дети меняются ролями, и игра повторяется.

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 взрослыйбросает 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 слухо - 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: блюдце, 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, крякает, 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, ревёт;
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 — ревёт, 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? (Канава, 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 ребенку, 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, вьют 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 ребенку, 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).

ИГРЫ НА ФОРМИРОВАНИЕ ГРАММАТИЧЕСКОГО СТРОЯ РЕЧИ

«Магазин посуды»

Цель: Расширять словарь. Развивать умение подбирать обобщающее слово. Развивать речевого внимания.

Материал: Игрушечная или настоящая посуда.

Ход игры:

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.

«Куда положим»

Цель: Упражнять в образовании слов морфологическим способом.

Ход игры:

Хлеб кладут в … хлебницу.
Мыло кладут в … .мыльницу.
Масло кладут в …
Сахар насыпают в …
Салфетки ставят в …
Масло кладут в …

«Чьё, чьё? – Моё»

Цель: Упражнять в образовании притяжательных местоимений.

Материал: Мешочек с детскими вещами и игрушками.

Ход игры:

Воспитатель показывает детям мешочек с детскими вещами и игрушками и говорит.

- Это сорока – воровка насобирала разных вещей в нашей группе, которые плохо лежали. Смеётся над вами: «Чьё, чьё всё? Моё! Давайте рассмотрим что чьё?

Это что? (Туфля). Чья туфля? И т.д. (чья, чьё, чьи, чей).

Хозяин получает вещь и убирает на место.

«Скажи ласково»

Цель: Закреплять умения образовывать существительные при помощи уменьшительно - ласкательных суффиксов. Развивать ловкость, быстроту реакции.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Взрослый, бросая мяч ребенку, называет первое слово (например, шар), а ребенок, возвращая мяч, называет второе слово (шарик). Слова можно сгруппировать по сходству окончаний.

Стол - столик, ключ - ключик.
Шапка - шапочка, белка - белочка.
Книга - книжечка, ложка - ложечка.

Голова - головка, картина - картинка.
Мыло - мыльце, зеркало - зеркальце.
Кукла - куколка, свекла - свеколка.
Коса - косичка, вода - водичка.
Жук - жучок, дуб - дубок.
Вишня - вишенка, башня - башенка.
Платье - платьице, кресло - креслице.
Перо - перышко, стекло - стеклышко.
Часы - часики, трусы - трусики.

«Два брата ИК и ИЩ».

Цель: Развивать словообразование при помощи суффиксов -ИЩ-, -ИК-.

Ход игры:

- Жили два брата. Одного звали ИК, он, был маленький и худенький. А другого звали ИЩ, он был высокий и толстый. У каждого из братьев было свое жилье. ИК имел домик, ИЩ — большой домище. Какой же дом был у брата ИК? (Маленький.) А какой дом был у брата ИЩ? (Большой.)

У ИКА был носик, а у ИЩА?..

В дальнейшем закрепляется дифференциация слов:
ротик — ротище,
лобик — лобище,
глазик — глазище,
ручки — ручищи,
ножки — ножищи.

Делается вывод, если и слове слышится *ик,* это значит, что предмет маленький, а если *ищ* — значит предмет большой.

Я сейчас я буду говорить два слова и бросать мяч, а вы мне будете отвечать одним словом, используя *ик* или *ищ.* Например, *я* буду говорить *маленький стол,* а вы будете отвечать: *столик.*Я буду говорить *большой дом,* а вы будете отвечать: *домище.*

Предлагается следующий речевой материал:
большой комар (комарище),
маленький куст (кустик),
большие усы (усищи),
большой куст (кустище),
маленький ковер (коврик),
большая изба (избища),
маленький винт (винтик),
большой помидор (помидорище).

«Кто это?»

Цель: Активизировать словарь детей по теме «Спорт». Формировать звуко-слоговую структуру слова. Развивать грамматический строй речи.

Ход игры:

Занимается спортом (кто?) – спортсмен, спортсменка
занимается гимнастикой – гимнаст, гимнастка
занимается фигурным катанием – фигурист, фигуристка
занимается теннисом – теннисист, теннисистка
занимается борьбой — борец
занимается акробатикой — акробат, акробатка
катается на лыжах – лыжник, лыжница
бегает на коньках – конькобежец, конькобежка
играет в футбол – футболист, футболистка

играет в хоккей – хоккеист, хоккеистка
играет в шахматы — шахматист, шахматистка
стреляет из винтовки — стрелок
стреляет из лука — лучник, лучница
ездит на велосипеде — велосипедист, велосипедистка
ездит на мотоцикле — мотоциклист, мотоциклистка
прыгает в высоту, в длину – прыгун, прыгунья
прыгает с парашютом — парашютист, парашютистка
плавает – пловец, пловчиха.

«Назови профессии»

Цель: Развивать анализ и синтез.
Материал: Картинки с изображением разных профессий.
Ход игры:
Взрослый предлагает детям ответить на вопросы:
Кто носит багаж? Носильщик.
Кто сваривает трубы? Сварщик.
Кто вставляет стекло? Стекольщик.
Кто работает на кране? Крановщик.
Кто укладывает камни? Каменщик.
Кто точит ножи? Точильщик.
Кто чинит часы? Часовщик.
Кто работает на экскаваторе? Экскаваторщик.
Далее взрослый задает вопрос:
- Какая общая часть в словах носильщик, сварщик, стекольщик, крановщик, каменщик, точильщик, часовщик, экскаваторщик? При произнесении этих слов взрослый подчеркивает интонационно, голосом суффикс -щик-.

«Животные и их детеныши»

Цель: Закреплять в речи детей названия детенышей животных. Закреплять навыки словообразования. Развивать ловкость, внимание, память.
Материал: Мяч.
Ход игры:
Человеческие дети знают всех зверят на свете. Бросая мяч ребенку, взрослый называет какое-либо животное, а ребенок, возвращая мяч, называет детеныша этого животного. Основные движения: перебрасывание мяча с ударом об пол, перебрасывание мяча; прокатывание мяча, сидя на ковре. Слова скомпонованы в три группы по способу их образования. Третья группа требует запоминания названий детенышей.
Группа 1. У тигра, у льва, у слона, у оленя, у лося, у лисы.
Группа 2. У медведя – медвежонок, у верблюда – верблюжонок, у волка – волчонок, у зайца – зайчонок, у кролика – крольчонок, у белки – бельчонок, у коровы – теленок, у лошади – жеребенок, у свиньи – поросенок, у овцы – ягненок, у курицы – цыпленок, у собаки – щенок.
Группа 3. Тигренок, львенок, слоненок, олененок, лосенок, лисенок.

«Кто кем был?»

Цель: Развивать мышление, расширить словарь. Закрепить падежные окончания.
Ход игры:
Мы, конечно, не забыли, кем еще вчера вы были.
Родители, бросая мяч ребёнку, называют предмет или животное, а ребенок, возвращая мяч, отвечает на вопрос, кем (чем) был раньше названный объект:
цыпленок – яйцом,

лошадь – жеребенком,
корова – теленком,
дуб – желудем,
рыба – икринкой,
яблоня – семечком,
лягушка – головастиком,
бабочка – гусеницей,
хлеб – мукой,
шкаф – доской,
велосипед – железом,
рубашка – тканью,
ботинки – кожей,
дом – кирпичом.

«Кто кем будет?»

Цель: Развивать мышление, воображение, быстроту реакции. Расширять словарь.
Материал: Мяч.
Ход игры:
Знаем мы с тобой о том, что бывает с кем потом.
Взрослый, бросая мяч, задает вопросы:
«Кем (чем) будет - яйцо, цыпленок, мальчик, желудь, семечко, икринка, гусеница, мука, железо, кирпич, ткань, ученик, больной, слабый» и т. д.
Ребёнок, бросая мяч обратно, может дать несколько вариантов ответа.
Например: «Из яйца может быть птенец, крокодил, черепаха, змея и даже яичница».

«Что без чего?»

Цель: Закреплять формы родительного падежа существительных по теме «Мебель, посуда, транспорт, одежда.
Материал: Картинки с изображением предметов, которые надо починить.
Ход игры:
На доске картинки с изображением предметов, которые надо починить.
Взрослый задает вопрос: «Что без чего?»
Стул без ножки.
Стул без спинки.
Платье без рукава
Кастрюля без ручки.
Чайник без носика.
Кофта без пуговиц.
Расческа без зубчиков.
Грузовик без фары.
Ботинки без шнурков.
Машина без колеса.
Шуба без воротника.

«Один - много»

Цель: Закреплять образование существительных во множественном числе.
Материал: Мяч.
Ход игры:
Мы - волшебники немного: был один, а станет много. Родители бросают мяч ребёнку, называя имена существительные в единственном числе. Ребёнок бросает мяч обратно, называя существительные во множественном числе. Можно перебрасывать мяч с ударами об пол, прокатывать мяч, сидя на ковре.

Примеры:
Стол - столы
двор – дворы,
нос – носы,
гора – горы,
нора – норы,
мост – мосты,
дом – дома,
глаз – глаза,
луг – луга,
город – города,
провод – провода,
холод – холода,
день – дни,
пень – пни,
сон – сны,
лоб – лбы,
ухо – уши,
стул – стулья,
кол – колья,
лист – листья,
перо – перья,
крыло – крылья,
дерево – деревья,
носок – носки,
чулок – чулки,
кусок – куски,
кружок – кружки,
дружок – дружки,
прыжок – прыжки,
утенок – утята,
гусенок – гусята,
цыпленок – цыплята,
тигренок – тигрята,
слоненок – слонята.

«Один – много»

Цель: Учить детей правильному употреблению родительного падежа множественного числа имен существительных.

Ход игры:

Одно колесо — много колес.
Одно яблоко — много яблоко.
Одна кукла — много кукол.
Одна книга — много книг.
Одна кисточка — много кисточек.
Одно полотенце — много полотенец.
Одно кресло — много кресел.
Один карандаш — много карандашей.
Один стул — много стульев.
Один помидор — много помидоров.
Один апельсин — много апельсинов.

Один лимон — много лимонов.

«Веселый счет»

Цель: Закреплять в речи детей согласования существительных с числительными. Развитие ловкости, быстроты реакции.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Сколько их - всегда мы знаем. Хорошо мы все считаем.

Родители бросают мяч ребенку и произносят сочетание существительного с числительным «один», а ребенок, возвращая мяч, в ответ называет это же существительное, но в сочетании с числительным «пять» (или «шесть», «семь», «восемь»...). Сначала лучше называть сочетания по принципу сходства окончаний имен существительных.

Примеры: один стол - пять столов
один слон - пять слонов
один шкаф - пять шкафов
один гусь - пять гусей
один лебедь - пять лебедей
один журавль - пять журавлей
одна гайка - пять гаек
одна майка - пять маек
одна шишка - пять шишек
один утенок - пять утят
один гусенок - пять гусят
один цыпленок - пять цыплят
один заяц - пять зайцев
один палец - пять пальцев
одно платье - пять платьев
одна шапка - пять шапок
одна перчатка - пять перчаток
одна банка - пять банок
одна рукавица - пять рукавиц
одна пуговица - пять пуговиц
одна мыльница - пять мыльниц
одна шляпа - пять шляп
одна книга - пять книг
одна конфета - пять конфет

Вариант «А у меня»

Родитель бросает мяч и произносит: «У меня один стол». Ребенок, бросая мяч обратно, отвечает: «А у меня пять столов».

«Где мы были, что мы видели?»

Цель: Закреплять окончания существительных родительного падежа множественного числа.

Материал: Сюжетные картинки: «Огород», «Сад», «Лес», «Зоопарк».

Ход игры:

Педагог обращается с вопросами к детям: «Где ты был? Что ты видел?»
- Я был в огороде. Видел много помидоров, огурцов, кабачков...
- Я был в саду. Видел много яблок, груш, слив, абрикосов...
- Я был в лесу. Видел много сосен, елок, дубов, кустов...
- Я был в зоопарке. Видел много тигров, обезьян, волков...

«Кому что дадим?»

Цель: Закреплять формы дательного падежа существительных по теме «Домашние и дикие животные».

Материал: Картинки с изображением корма для животных (морковка, орехи, грибы, малина, мед, косточка, овощи, молоко и др.); игрушечные животные (корова, лошадь, еж, заяц, белка, медведь, кошка, собака, свинья).

Ход игры:

На доске расставлены картинки с изображением корма для животных.

На столе — игрушечные животные.

В процессе игры дети берут по одной картинке с изображением корма для животных, кладут ее около соответствующей игрушки и отвечают на вопрос: «Кому это дадим?»

Сено дадим корове, лошади.

Грибы дадим белке.

Яблоко дадим ежу.

Орехи дадим белке

Малину дадим медведю. Молоко дадим кошке.

Мед дадим тоже медведю. Косточку дадим собаке.

Овощи дадим свинье.

«Угадай, кому нужны эти вещи»

Цель: Закреплять формы дательного падежа существительных.

Материал: Два набора картинок: один набор картинок с изображением людей разных профессий, второй набор с изображением соответствующих орудий труда, предметов.

Ход игры:

Педагог раздает детям картинки с изображением людей различных профессий, а картинки с изображением предметов показывает, задавая при этом вопрос: «Кому нужен самолет?»

Ребенок, у которого картинка — летчик, поднимает руку и отвечает: «Самолет нужен летчику». За правильный ответ получает картинку. Тот, кто раньше закроет свои картинки, считается победителем.

Самолет – летчику,
швейная машина – портнихе,
автомобиль – шоферу,
винтовка – солдату,
лопата – кочегару,
молот – кузнецу,
книга – ученику,
сумка – почтальону,
паровоз машинисту,
указка — учителю,
термометр — доктору,
весы — продавцу,
кисть — художнику,
шприц — медсестре,
ножницы — парикмахеру.

Игра заканчивается, когда педагогом или ведущим ребенком будут розданы все картинки.

«Кто чем работает?»

Цель: Закреплять формы существительных творительного падежа.

Материал: Картинки с изображением людей различных профессий (парикмахер, маляр, плотник, портниха, дворник, садовник и др.)**.**

Ход игры:

Детям предлагаются картинки с изображением людей различных профессий. Взрослыйпредлагает детям ответить на вопрос «Кто чем работает?»:
Парикмахер — ножницами,
маляр — кистью,
плотник — топором,
дворник — метлой,
лесоруб — пилой,
садовник — лопатой.

«Кто чем управляет?»

Цель: Закреплять формы творительного падежа существительных по теме «Транспорт».
Материал: Картинки с изображением различных видов транспорта.
Ход игры:
На доске картинки с изображением транспорта.
Взрослый показывает картинку и задет вопросы: «Кто управляет ... автобусом, самолетом и т. д.)»?
Дети должны ответить полным предложением.
Автобусом управляет водитель.
Грузовиком управляет шофер.
Поездом управляет машинист.
Вертолетом управляет вертолетчик.
Самолетом управляет летчик.
Кораблем управляет капитан.
Мотоциклом управляет мотоциклист.
Велосипедом управляет велосипедист.
Ракетой управляет космонавт.

«Чем можно?»

Цель: Закреплять формы творительного падежа.
Ход игры:
Взрослый предлагает детям ответить на вопрос «Чем можно?»:
Рубить — топором,
резать — ножом, ножницами,
умываться — водой,
пилить — пилой,
вытираться — полотенцем,
рисовать — кисточкой,
писать — ручкой,
вытирать — тряпкой,
причесываться — расческой,
упаковывать — бумагой,
есть — ложкой.

«Кто чем питается?»

Цель: Закреплять в речи детей правильное употребление существительных в творительном падеже.
Материал: Предметные картинки с изображением животных и продуктов питания.
Ход игры:
Детям раздаются картинки с изображением продуктов питания. Педагог показывает картинку с изображением животных и птиц и спрашивает, чем они питаются. Дети находят у себя нужную картинку и отвечают:
Травой, корой – заяц,
сеном, соломой – корова,

овсом, сеном – лошадь,
курами, зверьками – лиса,
молоком, мясом – кошка,
жуками, гусеницами – дятел,
орехами, грибами – белка,
крупой, крошками – мышь.

«Кто чем защищается?»

Цель: Учить детей употреблять в речи существительные в творительном падеже.
Материал: Картинки с изображением животных, птиц, фишки.
Ход игры:
Детям раздаются картинки с изображением животных и птиц. Педагог задает вопрос: «Чем защищается кошка?» Тот из детей, у кого в руках картинка с изображением кошки, поднимает руку и отвечает: «Когтями». За правильный ответ ребенок получает фишку. Победителем считается тот, у кого больше фишек.
Клювом – гусь,
Рогами – олень,
Когтями – кошка,
Иглами – еж,
Зубами – собака,
Хоботом – слон.

«Кто где живет?»

Цель: Закреплять формы существительных предложного падежа.
Материал: Картинки с изображением жилищ животных.
Ход игры:
Педагог предлагает детям ответить на вопрос: «Где кто живет (или зимует)?»
Собака живет в конуре.
Белка живет в дупле.
Лиса живет в норе.
Ежик живет в гнезде.
Медведь зимует в берлоге.
Мышка живет в норе.
Волк живет в логове.
Лошади живут в конюшне.
Корова живет в коровнике.
Свиньи живут в свинарнике.
Телята живут в телятнике.
Кролики живут в крольчатнике.

«Что в чем?»

Цель: Закреплять формы предложного падежа существительных по теме «Посуда».
Ход игры:
На доске картинки с изображением посуды. Взрослый задает вопросы. Дети отвечают, выбирая нужную картинку.
В чем варят суп? (Суп варят в кастрюле.)
В чем носят воду из колодца (Воду носят в ведре.)
В чем кипятят воду? (Воду кипятят в чайнике.)
В чем носят молоко? (Молоко носят в бидоне.)
В чем хранят сахар? (Сахар хранят в сахарнице.)
В чем подогревают еду? (Еду подогревают в миске.)

Аналогичным образом используется вопрос «Где что лежит?»
Где лежит хлеб? (Хлеб лежит в хлебнице.)
Где лежит салат? (Салат лежит в салатнице.)
Где лежат конфеты? (Конфеты лежат в конфетнице.)
Где (на чем) жарится рыба? (Рыба жарится на сковородке.)

«Про кота»

Цель: Учить согласовывать прилагательные с существительными.
Ход игры:
Взрослый предлагает детям закончить предложение по смыслу, добавив слово *кот:*
- На крылечке спит (кто?) кот.
- Мы налили молока (для кого?) *для кота.*
- Рыбку тоже дадим (кому?) *коту.*
- Мы смотрим (на кого?) *на кота,*
- Мы любуемся (кем?) *котом.*
- Говорили мы (о ком?) о коте.

«Сравни предметы»

Цель: Упражнять в образовании сравнительной степени прилагательных.
Апельсин большой, а арбуз еще больше.
Клубника маленькая, а смородина еще ...
Дыня сладкая, а арбуз еще ...
Персик мягкий, а вишня еще ...
Яблоко твердое, а айва еще ...
Груша вкусная, а ананас еще ...
Дерево высокое, а башня еще ...
Куст низкий, а трава еще ...
Клен толстый, а дуб еще ...
Рябина тонкая, а камыш еще ...
Шар легкий, а пушинка еще ...
Сумка тяжелая, а чемодан еще ...
Диван мягкий, а подушка еще ...
Дерево твердое, а железо еще ...
Лед прозрачный, а стекло еще ...
Лента узкая, а нитка еще ...
Шнурок длинный, а нитка еще ...
Линейка короткая, а карандаш еще ...
Волк большой, а медведь еще ...
Олень высокий, а жираф еще ...
Медведь тяжелый, а слон еще ...
Утром светло, а днем еще ….
Вечером темно, а ночью еще ...
Осенью холодно, а зимой еще ...
В пальто тепло, а в шубе еще ...
Весной солнце светит ярко, а летом еще ...
Весной птицы поют звонко, а летом еще ...
Поезд едет быстро, а самолет летит еще ...
Черепаха ползет медленно, а улитка еще ...

«Сравни по теме «Весна»

Цель: Учить образованию сравнительной степени прилагательных.

Ход игры:

Дети рассматривают сюжетную картинку на тему «Весна», составляют предложения, используя сравнительную степень прилагательных:

— Солнце светит ярко, а будет светить еще ярче.

— Снег таял быстро, а станет таять еще быстрее.

— День длинный, а станет еще длиннее.

— Небо высокое, а станет еще выше.

— Ветер теплый, а станет еще теплее.

«Какой сок?»

Цель: Учить согласованию в речи существительного с прилагательным.

Ход игры:

Дети, рассматривая картинку с изображением фруктов, овощей, ягод, образовывают относительные прилагательные, отвечая на вопрос: Какой сок? (Апельсиновый сок, яблочный сок, малиновый сок и т.д.)

«Какой? Какая?»

Цель: Учить согласованию в речи существительного с прилагательным, обозначающим цвет, форму, вкус.

Ход игры:

На доске картинки с изображением овощей и фруктов. Взрослый спрашивает:

— Морковь (какая?)...(оранжевая);

огурец (какой?)… (длинный)...

Дети выходят к доске, берут картинки и говорят:

— У меня кислый лимон. У меня круглый помидор. У меня спелое яблоко.

«Подбери прилагательное»

Цель: Учить подбирать однородные прилагательные к существительному.

Ход игры:

Воспитатель выставляет на доску сюжетные картинки с изображением домашних животных и птиц. Дети подбирают слова для их описания:

— кошка (какая?)…(рыжая, пушистая, ласковая);

— лошадь (какая?)…(большая, сильная, красивая);

— цыпленок (какой?)..(маленький, пушистый, желтенький).

«Расскажи про зайчика»

Цель: Учить подбирать однородные прилагательные к существительному.

Материал: Картинка «Заяц».

Ход игры:

На доске картинка «Заяц». Воспитатель дает задание детям придумать слова, описывающие внешний вид зайца, его повадки, настроение, «характер».

Затем педагог бросает мяч одному из детей. Ребенок, поймавший мяч, говорит слово, отвечающее на вопрос «Какой заяц?» и бросает мяч обратно учителю. В процессе игры педагог изменяет вопросы:

«Какой заяц?» (серый, белый, длинноухий, пугливый).

«Какая шубка у зайца?» (серая летом, белая зимой, пушистая, мягкая, гладкая).

«Какое у зайца может быть настроение?» (веселое, грустное, хорошее, плохое).

«Какие зайчата у зайца?» (быстрые, шустрые, веселые, маленькие, длинноухие).

«Магазин»

Цель: Учить подбирать однородные определения.

Ход игры:

«Покупатель» описывает вещь, которую он хочет купить:

— Мне нужен длинный, теплый, полосатый ... (шарф).

— Мне нужно голубое, кружевное, нарядное ... (платье).

— Мне нужна меховая, зимняя, черная ... (шапка).

«Назови ласково»

Цель: Закреплять согласование прилагательного с существительным, образование уменьшительных форм прилагательных.

Ход игры:

Взрослый произносит часть фразы, а дети ее заканчивают, добавляя слово.

Цветок красный, а цветочек (красненький).

Яблоко сладкое, а яблочко (сладенькое).

Чашка синяя, а чашечка (синенькая).

Груша желтая, 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).

«Что из чего сделано?»

Цель: Активизировать произношение прилагательных, согласовывать существительное и прилагательное в роде и числе.

Материал: Карточки лото с изображением различных предметов, фишки.

Ход игры:

Воспитатель называет предмет и тот материал, из которого он сделан. Например, стакан из стекла. Дети находят изображение этого предмета на карточках. Тот, у кого на карточке есть изображение этого предмета, должен назвать словосочетание прилагательного и существительного, т. е. ответить на вопрос: «Какой?», «Какая?», «Какое?» (стеклянный стакан) и закрыть картинку фишкой.

Выигрывает тот, кто не ошибался и раньше других закрыл все картинки.

Стакан из стекла — стеклянный,
сковорода из чугуна — чугунная,
ложка из дерева — деревянная,
нож из металла — металлический,
ведро из железа — железное,
ваза из хрусталя — хрустальная,
чашка из фарфора — фарфоровая,
платье из шелка — шелковое,
коробка из картона — картонная,
шарф из шерсти — шерстяной,
булка из пшеницы — пшеничная,
хлеб из ржи — ржаной,
варенье из вишни — вишневое,
дорога из песка — песчаная,
сумка из кожи — кожаная,
мяч из резины — резиновый,
шуба из меха — меховая,
крыша из соломы — соломенная,

игрушка из пластмассы — пластмассовая,
шарик из пластилина — пластилиновый,
труба из кирпича — кирпичная,
подушка из пуха — пуховая,
одеяло из ваты — ватное,
салфетка из бумаги — бумажная,
сарафан из ситца — ситцевый,
кувшин из глины — глиняный,
погреб из камня — каменный,
шинель из сукна — суконная.
За каждый правильный ответ дети получают фишки, в конце игры по ним определяется победитель.

«Выбери правильное слово»

Цель: Развивать мышление, речевое внимание.
Ход игры:
Из предложенных слов, обозначающих признаки предмета, предлагаем ребёнку выбрать одно, наиболее подходящее по смыслу.
Подумай и скажи, какое слово подходит больше других?
Весной дует … (жаркий, теплый, знойный) 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).

«Отгадай предмет по признакам»

Цель: Упражнять детей в понимании смысла слов и предложений. Развивать их слуховую память. Закрепить понятие о признаке предмета. Учить подбирать подходящий предмет к признакам.
Материал: Предметные картинки с изображением предметов для каждого ряда признаков.
Ход игры:
Взрослый раскладывает на столе предметные картинки и называет ряды признаков, а ребенок должен найти подходящую для каждого ряда картинку и повторить словосочетания целиком.
Например:
Красивая, заботливая, любимая, единственная - мама;
сильный, строгий, высокий - папа;
пушистая, рыжая, хитрая - лиса;
деревянный, квадратный, обеденный - стол и т. д.
По мере тренировки игра может проводиться на слух, без использования картинок, но взрослый должен подобрать наиболее яркие, характерные именно для этого предмета слова-признаки.

«У кого какое?»

Цель: Закреплять образование прилагательные от существительных .
Ход игры:
У голубя крылья голубиные, а у орла — орлиные.
У волка шкура ..., а у лисы — ....
У обезьяны повадки ..., а у медведя — ...
У бурундука хвост ..., а у крота — ...
У собаки когти ..., а у белки — ...
У ежа голова ..., а у осла — ...
У черепахи панцирь ..., а у енота — …

«Чья голова?»

Цель: Закреплять согласование существительного с прилагательным.
Материал: Мяч.
Ход игры:
Чья у зверя голова? Подскажи скорей слова.
Родители, бросая мяч ребёнку, говорят: «У вороны голова...», а ребенок, бросая мяч обратно, заканчивает: «...воронья».
Примеры: у рыси голова рысья
у рыбы – рыбья
у кошки – кошачья
у сороки – сорочья
у зайца - заячья
у кролика – кроличья
у верблюда – верблюжья
у лошади – лошадиная
у утки – утиная
у лебедя – лебединая
у оленя – оленья
у лисы – лисья
у собаки – собачья
у птицы – птичья
у овцы – овечья
у белки – беличья
у медведя – медвежья
у тигра – тигриная
у курицы – куриная
у голубя – голубиная
у орла – орлиная
Усложнение. Составление предложений с этими прилагательными.

«Закончи предложение»

Цель: Учить правильно, строить предложения с причинно-следственной связью. Развивать логическое мышление.
Ход игры:
Воспитатель предлагает детям закончить предложение.
Маша взяла утюг, она будет… (гладить белье).
Дима взял пилу, он будет… (пилить бревно).
Юра взял топор, он будет …(рубить).
Папа купил Алеше велосипед, Алеша будет… (кататься на велосипеде).
Сегодня нужно надеть галоши, потому что… (на дворе лужи).
Сережа взял карандаш, чтобы… (рисовать).
Максим не достает до звонка, потому что он… (маленький).
Дети поливают морковь для того, чтобы… (она хорошо росла).
Мы пойдем гулять, если... (не будет дождя).
Цветы засохнут, если... (их не поливать).
Если бы я не помог Наташе, она бы... (могла упасть).
Чашка разобьется, если... (ее уронить).
Марина не пошла сегодня в школу, потому что... (заболела)
Мы включили обогреватели, потому что... (стало холодно)
Я не хочу спать, потому что... (ещё рано)
Мы поедем завтра в лес, если... (будет хорошая погода)

Мама пошла на рынок, чтобы... (купить продукты)
Кошка забралась на дерево, чтобы... (спастись то собаки)

«Что делает, что делают?»

Цель: Учить правильному употреблению глаголов в единственном и множественном числе.
Ход игры:
Дети учатся правильно употреблять глаголы в единственном и множественном числе:
— птица летит, а птицы летят;
— дерево растет, а деревья растут;
— лист желтеет, а листья желтеют;
— дождь идет, а дожди идут;
— лист падает» а листья падают.

«Добавь слово»

Цель:
Ход игры:
Добавить одно общее слово к двум словам.
Дерево, цветы — что делают?
Сидит, стоит — кто?
Кошка, собака — что делают?
Льется, журчит — что?
Тарелка, кружка — что делают?
Шумит, дует — что?
Дождь, снег — что делают?
Растет, зеленеет — что?
Фрукты, овощи — что делают?
Круглое, сочное — что?
Мяч, яблоко — какие?
Желтый, кислый — что?
Сахар, мед — какие?
Высокое, зеленое — что?
Снег, лед — какие?
Длинный, деревянный — что?
Вода, молоко — какие?
Яркое, теплое — что?

«Кто кого обгонит?»

Цель: Формировать умение правильно согласовывать слова в предложении.
Материал: Картинки с изображением животных, транспорта, людей или насекомых.
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).

«Кто, чем занимается?»

Цель: Закреплять знания детей о профессиях. Обогатить глагольный словарь детей.
Материал: Мяч.
Ход игры:
Никогда мы не забудем, что умеют делать люди.

Бросая или прокатывая мяч ребенку, взрослый называет профессию, а ребенок, возвращая мяч, должен назвать глагол, обозначающий, что делает человек названной профессии.
Взрослый: строитель
Ребёнок: строит;
повар (варит (готовит));
носильщик (носит);
чертежник (чертит);
рабочий (работает);
уборщица (убирает);
художник (рисует) и т.д.

«Почему так называется?»

Цель: Обогатить глагольный словарь детей.
Ход игры:
Объяснить, почему так называется:
Рыболов (рыбу ловит),
листопад (листья падают),
пчеловод (пчел разводит),
ледоход (лед ходит, идет),
землекоп (землю копает),
самокат (сам катается),
пешеход (ходит пешком),
вездеход (везде ходит),
ледокол (колет лед),
самосвал (сам сваливает),
лесоруб (рубит лес),
паровоз (возит с помощью пара),
трубочист (трубы чистит),
пароход (ходит, едет с помощью пара),
самолет (сам летает).

«Одно слово вместо двух»

Цель: Обогатить глагольный словарь детей.
Ход игры:
Придумай одно слово вместо двух:
Снег чистит — (снегоочиститель),
канавы копает — (канавокопатель),
трубы укладывает — (трубоукладчик),
возит с помощью электричества — (электровоз),
быстро ходит — (быстроход),
сама ходит — (самоходка),
землю роет — (землеройка).

«Слова — «родственники»

Цель: Упражнять в подборе слов, близких по смыслу.
Ход игры:
Подобрать слова — «родственники» к слову:
Лес…лесок, лесной, лесник;
Гриб….грибок, грибник, грибной;
Вода….водные, водяной, водолаз, наводнение;
Сахар…сахарный, сахарница;

Носят…поднос, носильщик;
Гора…горка, гористый, горный, пригорок;
Лист…листик, листочек, листва, лиственница, лиственный;
Дуб…дубок, дубовый; еж, ежиха, ежонок, ежик, ежата, ежовый;
Весна…весенний, веснянка, веснушка.

«Подбери слова — «родственники» (тема «Зима»)

Цель: Упражнять в образовании однокоренных слов.
Ход игры:
Подберите слова — «родственники» к слову «зима».
Каким словом можно ласково назвать зиму? (Зимушка.)
А как можно назвать день зимой? (Зимний.)
А как называются птицы, которые остаются у нас на зиму? (Зимующие.)
Каких зимующих птиц вы знаете?
А как по-другому сказать «остаются на зиму»?» (Зимующие.)
Итак, какие же вы вспомнили слова-«родственники» к слову зима? (Зимушка, зимний, зимовать, зимовка, зимующие).
Про что можно сказать «зимний» (лес, сад, день), «зимняя» (дорога, погода, пора, стужа), «зимнее» (небо, солнце, утро).
Зимой на крышах, на земле, на деревьях лежит... (снег). Подберите слова-«родственники» к слову «снег» (снежинка, снежок, снегурочка).
Кого лепят из снега? (Снеговика.)
А как сказать о горке, сделанной из снега? (Снежная.)
А как называется цветок, который первым появляется из-под снега весной? (Подснежник.)
Итак, какие же слова-«родственники» мы подобрали к слову снег (снежок, снежинка, снеговик, снежная, подснежник).

«Скажи по-другому»

Цель: Упражнять в подборе слов, близких по смыслу (слов-приятелей).
Ход игры:
Взрослый говорит детям: «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 идет дождь, а мальчик идет в школу.
Какое слово повторилось два раза? (идет).
Что значит «дождь идет»? Скажи по-другому.
Что значит «мальчик идет»? Скажи по-другому.
Как можно сказать по-другому: весна идет? (весна наступает).
Далее даются аналогичные задания на следующие словосочетания:
Чистый воздух (свежий воздух).
Чистая вода (прозрачная вода).
Чистая посуда (вымытая посуда).
Самолет сел (приземлился).
Солнце село (зашло).
Река бежит (течет, струится).
Мальчик бежит (мчится, несется).
Этот дом большой, а этот (огромный).
Эта одежда старая, а это платье совсем (изношенное).
Это платье чуть-чуть влажное, а это совсем (мокрое).
Мальчик молчаливый, а девочка (неразговорчивая).
Вчера день был теплый, а сегодня (жаркий).

«Договори предложение»

Цель: Упражнять в подборе слов со сходным значением.

Ход игры:

Когда идёт весёлая передача, мне ... смешно (весело).
Когда мамы нет дома, мне ... грустно (тоскливо).
Когда я болею, я чувствую себя ... плохо (уныло).
Здороваться нужно ... приветливо (доброжелательно).
Когда мама приходит с работы, она выглядит ... устало (грустно).
Когда идёт ужастик, мне немного ... страшно (тревожно).
Когда брата наказывают, он смотрит ... хмуро (печаль но).
В день рождения мне всегда ... радостно (весело).
Если делать нечего, мне очень ... скучно (тоскливо).
Когда все уроки сделаны, я чувствую себя ... спокойно (бодро).

«Однородные сказуемые»

Цель: Учить подбирать однородные сказуемые.

Ход игры:

Дети составляют предложения с однородными сказуемыми:
— Снег (что делает?) — падает, кружится, ложится.
— Санки (что делают?) — катятся, скользят, едут.
— Сосулька (что делает?) — растет, плачет, падает.

«Найди противоположное слово»

Цель: Развивать у детей умение подбирать противоположные по смыслу слова.

- Сахар сладкий, а лимон .....(кислый).
- Луна видна ночью, а солнце ....(днем).
- Огонь горячий, а лед .....(холодный).
- Тополь высокий, а шиповник ..... (низкий).
- Река широкая, а ручей ....(узкий).
- Камень тяжелый, а пух ..... (легкий).
- Редька горькая, а груша ..... (сладкая).
- Если суп не горячий, то, значит, какой? (Холодный.)
- Если в комнате не светло, то в ней ...(темно).
- Если сумка не тяжелая, то она .... (легкая).
- Если нож не тупой, то он ....(острый).

«Подбери подходящее слово»

Цель: Учить подбирать антонимы к многозначным прилагательным и к словосочетаниям с многозначными глаголами и прилагательными. Развивать умение понимать прямое и переносное значение слов.

Ход игры:

Детям предлагаются многозначные прилагательные, которые в зависимости от контекста меняют свое значение. К ним надо подобрать антонимы.

- Ручей мелкий, а речка ..... (глубокая).
- Ягоды смородины мелкие, а ягоды клубники ..... (крупные).
- Кашу варят густую, а суп .... (жидкий).
- Лес иногда густой, но иногда ... (редкий).
- После дождя земля сырая, а в солнечную погоду .... (сухая).
- Покупаем картофель сырой, а едим .... (вареный).

В качестве речевого материала могут использоваться словосочетания:

- Худое ведро, худое платье, худой человек.

- Мальчик бежит, лошадь бежит, вода бежит, время бежит, ручьи бегут.
- Растет цветок, растет ребенок, растет дом.
- Жаркий день, жаркая погода, жаркий спор.

«Слова – неприятели»

Цель: Развивать у детей умение подбирать противоположные по смыслу слова.

Ход игры:

Закончить предложение и назвать слова — «неприятели».

Слон большой, а комар ...
Камень тяжелый, а пушинка ...
Золушка добрая, а мачеха ...
Зимой погода холодная, а летом ...
Сахар сладкий, а горчица ...
Дерево высокое, а куст ...
Дедушка старый, а внук ...
Суп горячий, а компот ...
Сажа черная, а снег ...
Лев смелый, а заяц ...
Молоко жидкое, а сметана ...
Река широкая, а ручеек...
Работать трудно, а отдыхать ...
Днем светло, а ночью ...
Сегодня мне весело, а вчера было ...
Заяц скачет быстро, а черепаха ползает ...
Переходя улицу, сначала посмотри налево, а потом ...
Кричат громко, а шепчут ...
Я больна, но скоро буду ...
Я живу близко от реки, а мой друг ...
Продавец продает, а покупатель ...
Друзья часто ссорятся, но легко ...
Легко заболеть, но трудно ...
Воспитатель спрашивает, а дети ...
Утром дети приходят в детский сад, а вечером...
Сначала гостей встречают, а потом ...
При встрече здороваются, а при расставании ...
Вечером ложатся в кровать, а утром ...

«Птичка в клетке»

Цель: Учить образовывать глаголы с помощью приставок.

Материал: Картинки птички и клетки.

Ход игры:

Взрослый выставляет на доску плоскостное изображение клетки *и* перемещает пташку. Дети озвучивают:

— Птичка из клетки ... вылетела.
— Над клеткой ... пролетела.
— Вокруг клетки ... облетела.
— К клетке ... подлетела.
— В клетку ... залетела.

«Я начну, а ты закончи»

Цель: Учить детей составлять предложения с использованием приставочных глаголов с противоположным значением. Развивать умение быстро находить точное слово.

Ход игры:

Воспитатель начинает предложение, используя приставочный глагол. Дети заканчивают предложение, употребляя однокоренной глагол с приставкой противоположного значения. Например:

Мальчик сначала подошел к дому, а потом... (отошел).

Утром ребята пришли в детский сад, а вечером... (ушли).

Мальчик вошел в комнату, вскоре он... (вышел).

Ребята побежали по правой стороне, а потом... (перебежали) на левую.

Дети играли в прятки. Они забежали за дом, спрятались, но вскоре они ... (выбежали).

«Измени слова»

Цель: Учить правильно употреблять глаголы в форме будущего времени с частицей «ся» и без неё.

Ход игры:

Дети осваивают две формы глагола будущего времени:

буду купаться — искупаюсь,

буду бегать — побегаю,

буду строить — построю,

буду улыбаться — улыбнусь.

«Незнайкины ошибки»

Цель: Развивать слуховое внимание, умение согласовывать слова в предложении.

Ход игры:

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.

«Найди ошибку».

Цель: Развивать слуховое внимание, мышление.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям послушать предложение, определить, правильно ли оно составлено, а если неправильно, то исправить ошибку.

1. Шел дождь, потому что я взяла зонтик.
2. Цветы не поливали, потому что они засохли.
3. Солнышко прячется, потому что ночью темно.
4. У Кати день рождения, потому что ей подарили книгу.
5. Солнце пригревает, потому что стал таять снег.
6. Петя испачкался, потому что его поругала мама.
7. Река замерзла, потому что дети взяли коньки.
8. День был жаркий, потому что ребята пошли купаться.
9. Пришла весна, потому что прилетели грачи.
10. В комнате темно, потому что включили свет.

«Размытое письмо»

Цель: Упражнять в составлении распространенных предложений.

Материал: Письмо от медвежонка.

Ход игры:
Воспитатель:
- Медвежонок получил письмо от брата. Но дождём размыло некоторые слова. Надо ему помочь прочитать письмо. Вот это письмо:
«Здравствуй, Мишутка. Я пишу тебе из зоопарка. Как-то раз я не послушался маму и забрался так далеко, что … я долго блуждал по лесу и … Выйдя на поляну, я попал … Я попал в яму, потому что … Там было так глубоко, что… Пришли охотники и … Теперь я живу в… У нас есть площадка для … На площадке для молодняка есть много … Мы играем с … За ними ухаживают… Они нас любят, потому что… Скоро к нам приедет дрессировщик из… Надеюсь попасть в … Как здорово уметь… Жди следующего письма из … До свидания. Топтыгин».
Читая письмо, воспитатель интонацией побуждает детей дополнять предложения.

«Составь предложение»

Цель: Учить использовать в речи предлоги: в, над, из, на.
Материал: Предметные картинки.
Ход игры:
Дети составляют предложения с использованием предлогов в, над, из, на.
Рассматривают схемы предлогов, с помощью пары картинок составляют предложения:
книги — шкаф (Книги стоят в шкафу).
ложка — стол (Ложка лежит на столе).
птица — гнездо (Птица вылетела из гнезда).
бабочка — цветок (Бабочка порхает над цветком).

«Составь предложение»

Цель: Упражнять в согласовании существительных с прилагательными.
Ход игры:
Дети должны составить предложения по двум картинкам:
снежинка — елка (На елке красивые снежинки.)
шуба — шапка (У Маши теплая шуба и шапка.)
дом — дым (Из дома валил густой дым.)
мальчик — лыжи (Мальчик катался с горы на лыжах.)

«Составь предложение»

Цель: Упражнять детей в составлении предложений по опорным словам.
Ход игры:
Дети составляют предложения по опорным словам:
- зоопарк, полосатая, зебра, в. (В зоопарке полосатая зебра);
- рыба, море, плавать, в. (В море плавает рыба.);
- шар, подарить, красивый, Рита. (Рите подарили красивый шар);
- пирог, бабушка, приготовить, ароматный. (Бабушка приготовила ароматный пирог.).

«Составь предложение по теме «Транспорт»»

Цель: Упражнять детей в составлении предложений по опорным словам.
Ход игры:
Запись графической схемы предложения.
Машина, ехать дорога.
Самолет, небо, летит, высоко.
Большой, корабль, волны, плывет.
Шоссе, по, автомобиль, мчится.
Магазин, около, мотоцикл, остановился.
Едет, тропинка, велосипедист.

«Составь предложение по теме «Зима»

Цель: Упражнять детей в составлении предложений по опорным словам.

Ход игры:

Запись графической схемы предложения.

Дети, снеговик, слепили.

Дети, санки, на, катаются.

Снежки, мальчики, играют.

Земля, покрыть, снег.

Снежинки, падать, тихо.

«Составь предложение по теме «Весна»

Цель: Упражнять детей в составлении предложений по опорным словам.

Ход игры:

Запись графической схемы предложения.

Греет, солнце, ярче.

Деревьях, на, почки, появляются.

Окном, за, тает, снег.

Капает, крыш, с, капель.

Солнце, на, тают, сосульки.

«Составь предложение по теме «Времена года»

Цель: Упражнять детей в составлении предложений по опорным словам.

Ход игры:

Дети по опорным словам составляют предложения, добавляя название времени года.

— с, падать, желтые, деревьев, листья. (Осенью с деревьев падают желтые листья);

— бежать, с, звонкий, гора, ручей. (Весной с горы бежит звонкий ручей.);

— Кружиться, в, снежинки, воздух, белые. (Зимой в воздухе кружатся белые снежинки.);

— На, поляне, земляника, спеть, красная. (Летом на поляне спеет красная земляника.).

«Составление предложений по теме «Зимние забавы»

Цель: Учить использовать в речи союз «чтобы».

Материал: Картинки по теме «Зимние забавы».

Ход игры:

Детям предлагаются картинки по теме «Зимние забавы». Они придумывают предложения со словом «чтобы». В случае затруднений воспитатель задает вопросы:

«Для чего мальчик взял санки?» (Мальчик взял санки, чтобы кататься с горки.)

«Для чего дети поливают горку?» (Дети поливают горку, чтобы она была скользкая.)

«Для чего мальчик взял клюшку и шайбу?» (Мальчик взял клюшку и шайбу, чтобы играть в хоккей.)

«Для чего девочка надела шубку?» (Девочка надела шубку, чтобы ей было тепло.)

«Сравнение»

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

Материал: Игрушки.

Ход игры:

Перед ребенком необходимо поставить несколько игрушек животных, кукол или машин. После этого ему дается задание сравнить их. Например:

Мишка рычит громко, а у мышки тоненький голос.

У куклы Светы волосы рыжие, а у куклы Маши светлые.

У грузовика колеса большие, а у легковой машинки маленькие

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ СВЯЗНОЙ РЕЧИ

«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.

«Что изменилось?»

Цель: Развивать внимание, связную речь, умение описывать предмет.

Ход игры:

На столе расположены предметы в определенной последовательности.

В: 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
- На какой звук начиналось название этого предмет
- В названии каких еще предметов есть этот звук?

«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 логопедом 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.

«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.

«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.

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?

«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.

«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.