

**Ход игры:** Каждый ребёнок изображает слово.

Воспитатель: - Пусть Слава изображает слово «медвежонок»; Аня—слово «любит». Какое третье слово выберем? (мёд). Прочитали предложение: «Медвежонок любит мёд». Поменяем местами второе и третье слово. Что получилось? (Медвежонок мёд любит). Пусть теперь первое слово станет последним. Что получится? (Мёд любит медвежонок.) Заменим слово «Мёд» другим. Катя теперь будет словом «кувыркаться». Прочитайте предложение. (Кувыраться любит медвежонок) и т. д.

**«Придумай предложение».**

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

**Ход игры:** дети и воспитатель садятся в круг.

Воспитатель игры: Сегодня мы будем придумывать предложения. Я скажу какое-либо слово, а вы быстро придумаете с этим словом предложение. Например, я скажу слово «близко» и передам камешек Маше. Она возьмёт камешек и быстро ответит «Я живу близко от детского сада». Затем она назовёт своё слово и передаёт камешек рядом сидящему. Слово в предложении должно употребляться в той форме, в какой его предлагает загадывающий

**«Волшебный кубик».**

**Цель:** учить детей образовывать формы глагола в настоящем времени (рисует, бежит, танцует, скачет, лакает, поливает, лает, гладит, барабанит и т.д.)

**Оборудование:** кубик, на каждой грани которого изображены люди и животные, выполняющие различные действия.

**Ход игры:** Воспитатель вместе с детьми рассматривают кубик:

- Кто нарисован на этой стороне кубика?
- Правильно, мальчик.
- Что он делает?
- Да, барабанит.

Потом дети по очереди кидают кубик. После то-

го, как выпадет картинка, дети должны правильно назвать действие персонажа.

**«Кубик кидай—слово угадай».**

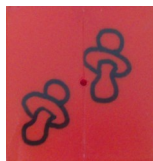
**Оборудование:** Пластмассовый кубик, на грани которого наклеены карточки с пиктограммами.

**Ход игры:** Выставляется картинка с изображением животного. Дети поочередно бросают кубик. В соответствии с выпавшей на верхней стороне кубика пиктограммой бросавший ребёнок образует нужное слово.

**Пиктограмма—Задание—Образец ответа**



- Назови ласково - Зайчик, зайныка, зайчишка.



- Назови детёнышей - Зайчата.



- Назови одного детёныша - Зайченок.



- Назови маму - Зайчиха



- Скажи, чей хвост? - Заячий



- Скажи, чьи лапы? - Заячьи

Муниципальное  
бюджетное дошкольное  
образовательное учреждение  
Детский сад общеразвивающего  
вида № 50

**«Игры по  
развитию  
фразовой речи»**



Составитель: педагог-психолог: А. А. Поплёскина,  
учитель-логопед: С. П. Тополевская



### «Зачем нам эти вещи».

**Цель:** научить использовать в речи сложноподчиненные предложения.

**Ход игры:** Перед игроками лежат разные предметы: мяч, карандаш, книга, кукла, грузовичок, скакалка и др. игрушки. Дети должны выбрать себе любой предмет, но объяснить, для чего он нужен. В предложении должен быть использован союз чтобы: «Я взял карандаш, чтобы рисовать».

### «Объясните, почему ...».

**Цель:** научить правильно строить предложения с причинно-следственной связью, развитие логического мышления.

**Ход игры:** Ведущий объясняет, что дети должны будут закончить предложения, которые начнёт говорить ведущий, используя слово, «потому что».

Незаконченные предложения для игры:

Вова заболел ... (простыл).

Мама взяла зонт ... (идёт дождь).

Дети легли спать ... (поздно).

Очень хочется пить ... (жарко).

Деревья сильно закачались ... (дует ветер).

### «Кто больше знает».

**Цель:** развивать память детей; обогащать их знания о предметах.

**Ход игры:** Дети вместе с воспитателем садятся на стулья в кружок.

**Вариант 1.** Взрослый показывает предмет обихода детям и предлагает перечислить его назначения.

Например: - У меня в руках стакан. Кто скажет, как и для чего его можно использовать?

Дети отвечают:

- Пить чай, поливать цветы, измерять крупу, поставить цветы, ставить карандаши.

**Вариант 2.** Взрослый называет слово, у которого есть много значений (ножка, ручка, ушко, нос, иголка), а дети вспоминают, у каких предметов есть это.

### «Скажи по-другому».

**Цель:** Учить детей подбирать синоним-слово, близкое по значению.

**Ход игры:** воспитатель говорит, что в этой игре дети должны будут вспомнить слова, похожие по смыслу на то слово, которое он назовёт.

«Большой» - предлагает воспитатель. Дети называют слова: огромный, крупный, гигантский, громадный.

«Красивый» - прогожий, хороший, прелестный, чудесный.

«Мокрый» - сырой, влажный и т.д.

### «Кого я вижу, что я вижу».

**Цель:** различие в речи форм винительного падежа одушевленных и неодушевленных существительных, развитие кратковременной слуховой памяти.

**Ход игры:** В эту игру лучше играть на прогулке, чтобы перед глазами было больше объектов для наблюдения. Играть может несколько человек. Перед началом игры договариваются, что будут называть предметы, находящиеся вокруг. Первый играющий произносит: «Я вижу ... воробья» и бросает мяч любому игроку. Тот должен продолжить: «Я вижу воробья, голубя» - и бросает мяч следующему. Если кто-то не может продолжить перечисление объектов, он выходит из игры. Начинается следующий тур и так далее.

### «Скажи, что ты слышишь».

**Цель:** накопление словаря и развитие фразовой речи.

**Ход игры:** педагог предлагает детям закрыть глаза, внимательно послушать и определить, какие звуки они услышали (щебет птиц, сигнал машины, шорох падающего листа и т.д.). Дети должны ответить целым предложением. Игру хорошо проводить на прогулке.

### «Узнай по звуку».

**Цель:** развитие фразовой речи.

**Оборудование:** различные игрушки и предметы (книжка, бумага, ложка, дудки, барабан и т.д.).

**Ход игры:** играющие садятся спиной к ведущему. Он производит шумы и звуки разными предметами. Тот, кто догадывается, чем ведущий производит шум, поднимает руку и, не оборачиваясь, говорит ему об этом.

Шумы можно производить разные: бросать на пол ложку, ластик, ударять предмет о предмет, перелистывать книгу, мять бумагу, рвать её и т.п.

### «Кто внимательный?»

**Цель:** развитие фразовой речи.

**Оборудование:** различные игрушки: машинки, кубики и т.д.

**Ход игры:** педагог вызывает одного ребёнка и даёт ему задание, например взял мишку и посадить его в машину. Ребёнок выполняет задание, а затем говорит, что он делал.

### «Путаница».

**Цель:** развитие навыков словесно-логического мышления; активизация умений правильного согласования прилагательных с существительными в именительном падеже.

**Ход игры:** взрослый зачитывает правильный вариант словосочетаний, ребёнок их повторяет. Затем зачитываются словосочетания, в которых сознательно допущена ошибка. Ребёнок находит ошибку и подбирает правильную пару к каждому словосочетанию.

**Правильный вариант:** длинноногая цапля, жёлтый цыплёнок, хрустящая вафля, круглый блинчик, весёлый козлёнок, дождевая капля, спелая слива, стеклянное блюдо, сладкое суфле.

**Путаница:** длинноногая вафля, хрустящая цапля, жёлтый козлёнок, весёлый блинчик, круглый цыплёнок, дождевая слива, спелая капля, сладкое блюдо, стеклянное суфле.

### «Живые слова».

**Цель:** упражнять в составлении предложений по структурной схеме.