**Развиваем речь, играя**

**(для детей от 5 до 6 лет)**

**"Чьи покупки?"**

Цель: закрепление обобщающих понятий, развитие словаря.

Для этой игры понадобятся игрушечный заяц и мишка, пакет, фрукты и овощи. Можно использовать картинки с изображением овощей и фруктов или муляжи. Предложите ребёнку послушать, что случилось с зайчиком и мишкой в одной истории. "Зайчик и мишка пошли в магазин. Зайчик купил фрукты, а мишка - овощи. Продавец сложил их покупки в один пакет, и зайчик с мишкой теперь никак не могут разобраться, кто из них что купил". Поможем зайчику и мишке?

Ребёнок по очереди достаёт из пакета все предметы и объясняет, чья это покупка. В концы игры подводим итог: "Что же купил зайчик? Какие фрукты он купил? Что купил мишка? Какие овощи он купил?"
В этой игре покупки могут быть самые разные: обувь и одежда, посуда и продукты питания, головные уборы и игрушки, инструменты и электробытовые приборы.

**"Скажи наоборот"**

Цель: расширение словаря антонимов.

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

1. С опорой на картинки:
Дедушка старый, а внук …
Дерево высокое, а куст …
Море глубокое, а ручеёк …
Дорога широкая, а тропинка …
Перо легкое, а гиря …
Летом нужна летняя одежда, а зимой …
2. Без опоры на картинки:
Пирожное сладкое, а лекарство …
Ночью темно, а днем …
У волка хвост длинный, а у зайца …

**"Кто кого обгонит?"**

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

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

Заяц и черепаха… (Заяц обгонит черепаху).

Гусеница и змея… (Змея обгонит гусеницу).

Поезд и самолёт… (Самолёт обгонит поезд).

Мотоцикл и велосипед… (Мотоцикл обгонит велосипед).

Человек и машина… (Машина обгонит человека).

**"Незнайкины ошибки"**

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

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

*В осеннем лесу.*

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

**"Мама потерялась"**

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

В этой игре нам понадобятся картинки с изображением диких и домашних животных и их детёнышей. Детёныши потерялись, а мамы их ищут и никак не могут найти. Надо обязательно помочь мамам найти своих малышей.
Пример: Корова ищет…(телёнка). Вот телёнок.

Лошадь ищет…(жеребёнка).
Свинья ищет…(поросёнка).
Собака ищет…(щенка).
Кошка ищет…(котёнка).
Коза ищет…(козлёнка).
Овца ищет…(ягнёнка).
Лисица ищет…(лисёнка).
Волчица ищет…(волчонка).
Ежиха ищет…(ежонка).
Медведица ищет…(медвежонка).

В конце игры можно спросить ребёнка: Как называются животные, которые живут в лесу? (Дикие животные); Как называются животные, живущие рядом с человеком? (Домашние животные)

**"День рождения Мишутки"**

Цель: развитие умения правильно согласовывать существительные в дательном падеже.

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

Пример: Орехи - белке. Мишутка ждёт белку.

Рыба …  -  Мишутка ждёт…

Морковь …  -  Мишутка ждёт…

Грибы …  -  Мишутка ждёт…

Зерно …  -  Мишутка ждёт…

Трава …  -  Мишутка ждёт…

Капуста… - мишутка ждёт…