

Картотека логопедических игр



Шуваева Валентина
Владимировна

«Назови лишнее слово»

Цель: активизировать внимание; развивать мышление, речь. Навык правильного звукопроизношения.
Взрослый называет слова и предлагает ребенку назвать «лишнее» слово, а затем объяснить, почему это слово «лишнее».

- ❖ стол, шкаф, ковер, кресло, диван;
 - ❖ пальто, шапка, шарф, сапоги, шляпа;
 - ❖ слива, яблоко, помидор, абрикос, груша;
 - ❖ волк, собака, рысь, лиса, заяц;
 - ❖ лошадь, корова, олень, баран, свинья;
 - ❖ роза, тюльпан, фасоль, василек, мак;
 - ❖ зима, апрель, весна, осень, лето.
 - ❖ стол, стул, кровать, чайник.
 - ❖ лошадь, собака, кошка, щука.
 - ❖ ёлка, береза, дуб, земляника.
 - ❖ огурец, репа, морковь, заяц,
 - ❖ блокнот, газета, тетрадь, портфель
- огурец, арбуз, яблоко, мяч.
- волк, лиса, медведь, кошка.
- фиалка, ромашка, морковь, василек.
- кукла, машина, скакалка, книга.
- поезд, самолет, самокат, пароход.
- воробей, орел, оса, ласточка.
- лыжи, коньки, лодка, санки.
- стул, молоток, рубанок, пила.
- снег, мороз, жара, лед.
- автобус, трамвай, самолет, троллейбус.
- река, лес, асфальт, поле.



Речевое развитие

□ «Какое слово заблудилось?»

Цель игры – формировать умение подбирать точные по смыслу слова.

Взрослый читает стихотворение, а ребенок должен заметить смысловые несообразности и подобрать нужные слова.

- ❖ Куклу выронив из рук, Маша мчится к маме: «Там ползет зеленый **лук** (жук) с длинными усами.»
- ❖ Врач напомнил дяде Мите: «Не забудьте об одном: «Обязательно примите десять **цапель** (капель) перед сном».
- ❖ Жучка **будку** (булку) не доела. Неохота, Надоело.
Забодал меня **котел** (козел), на него я очень зол.

□ «Шутка»

Цель игры – ребенок должен заметить как можно больше небылиц.

У нас в переулке есть дом с чудесами,
Сходите, взгляните – увидите сами:
Собака садится играть на гармошке,
Ныряют в аквариум рыжие кошки,
Носки начинают вязать канарейки,
Цветы малышей поливают из лейки,
Старик на окошке лежит, загорает,
А внучкина бабушка в куклы играет.
А рыбы читают веселые книжки,
Отняв потихонечку их у мальчишки.



□ «Как сказать правильно?»

Цель игры – формировать умение находить слово, точно оценивающее заданную ситуацию.

Взрослый спрашивает: «Как сказать правильно?»

1. Папа, иди шепотом.
2. Мама, нитки раскатушились, помоги их снова закатушить.
3. Мама, я ботинки наизнанку надел.
4. Зима наступила на осень

□ «Узнай по голосу»

Цель: развитие слухового внимания.

Оборудование: заранее начерченный на полу большой круг, платок для завязывания глаз.

Описание. Бегая по кругу, дети выполняют команды взрослого. Выбранный водящий, стоя спиной к детям, угадывает по голосу того, кто назвал его по имени. В случае угадывания водящий меняется местами с назвавшим его по имени.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в интересную игру. Одного из игроков выберем водящим. По моей команде «Побежали!» вы будете бегать по площадке. На слова: «Раз, два, три, в круг беги!» — все играющие собираются в круг, а водящий становится спиной к кругу с завязанными глазами и внимательно слушает. Дети, которые стоят в кругу, говорят: «Ты загадку отгадай: кто позвал тебя, узнай». По окончании этих слов тот из вас, кому я дам знак, назовет водящего по имени. Водящий должен отгадать, кто его позвал. Если водящий угадает, он меняется местом с назвавшим его ребенком. Если водящий не узнает голоса, то я предложу ему узнать по голосу другого ребенка».



□«Подскажи словечко»

Цель игры – учить детей подбирать рифмы к словам.

- ❖ Шиплют травку возле речки в теплых колушках ... (овечки).
- ❖ Пошел котик на торжок, купил котик ... (пирожок).
- ❖ Ток-ток-ток, стучит по крыше ... (молоток).
- ❖ Динь-дон, динь-дон, в переулке ходит ... (слон).
- ❖ Для птенцов и для зверят тоже нужен ... (детский сад).
- ❖ И рыщут по дороге слоны и ... (носороги).
- ❖ Часто к озеру напиться ходит рыжая ... (лисица).

□«Как сказать по-другому?».

Цель игры – познакомить с переносным значением слов и словосочетаний, подбирать к ним близкие по смыслу слова.

Взрослый просит объяснить значение выражений:

- ❖ Одна нога здесь, другая там.
 - ❖ Сгореть со стыда.
 - ❖ Ворон считать.
 - ❖ Морочить голову.
 - ❖ Как снег на голову.
 - ❖ Летит как угорелый.
 - ❖ Зарубить на носу.
 - ❖ Надуть губы.



□ «О чем говорит пословица»

Цель игры – развивать образное мышление.

Взрослый проводит небольшую беседу о значении пословиц. Затем предлагает ребенку придумать небольшую сказку или рассказ, в котором кто-то из героев мог бы ее сказать.

- ❖ У страха глаза велики.
- ❖ Трусливому зайке и пенек – волк.
- ❖ Не рой другому яму, сам в нее попадешь.
- ❖ Кто зря сердит, у того голова болит.
- ❖ Как аукнется, так и откликнется.
- ❖ Какие сани, такие и сами.
- ❖ Одна пчела много меда не наносит.

□ «Кого назвали, тот и лови!»

Цель: формирование внимания, развитие скорости реакции.

Оборудование: большой мяч.

Описание: Каждый ребенок, свободно передвигаясь по площадке и услышав свое имя, должен подбежать, поймать мяч, бросить его вверх, назвав при этом имя кого-нибудь из играющих.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в игру «Кого назвали, тот и лови!». У меня в руках большой красивый мяч. Пока я его держу в руках, можно бегать, прыгать, ходить по площадке. Как только я подброшу мяч вверх и назову имя кого-нибудь из вас, тот, чье имя я назову, как можно быстрее должен подбежать к мячу, поймать его и снова подбросить вверх, назвав при этом имя другого игрока. Так игра продолжается долгое время. Начинаем играть».



□ «Испорченный телефон»

Цель: развитие слухового внимания.

Описание. Дети сидят в ряд или по кругу. Ведущий произносит тихо (на ухо) рядом сидящему игроку какое-либо слово, тот передает его следующему и т.д. Слово должно дойти до последнего игрока. Ведущий спрашивает у последнего: «Какое ты услышал слово?» Если тот скажет слово, предложенное ведущим, значит, телефон исправен. Если же слово не то, водящий спрашивает всех по очереди (начиная с последнего), какое они услышали слово. Так узнают, какой игрок напутал, «испортил телефон». «Провинившийся» занимает место последнего игрока.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в «Испорченный телефон». Сядьте по кругу на ковер так, чтобы вам было удобно. Первый игрок сообщает тихо на ухо сидящему рядом игроку какое-либо слово. Игрок, узнавший от ведущего слово, передает это услышанное слово (тихо на ухо) следующему игроку. Слово, словно по проводам телефона, должно дойти до последнего игрока. Ведущий спрашивает у последнего: «Какое ты услышал слово?» Тот называет его. Если слово совпадает с тем, которое придумал и назвал ведущий, значит, телефон исправен. Если не совпадает, то телефон испорчен. В этом случае по очереди, начиная с конца ряда, каждый должен назвать услышанное им слово. Так узнают, какой игрок напутал — «испортил телефон». «Провинившийся» игрок занимает место последнего. Давайте поиграем».



□ «Кто знает, пусть дальше считает»

Цель: развитие слухового внимания, закрепление умения порядкового счета в пределах 10, развитие мышления.

Оборудование: мяч.

Описание: В соответствии с командами взрослого ребенок, которому бросают мяч, считает по порядку до 10.

Инструкция: «Посмотрите, какой у меня красивый мяч. Сейчас мы поиграем в игру «Кто знает, пусть дальше считает». Все играющие должны встать в круг. Я с мячом встану в центр круга и буду называть числа, а вы, кому я брошу мяч, будете считать дальше до 10.

Например, я скажу «пять» и брошу мяч Лене. Как надо считать?

Лена: «Шесть, семь, восемь, девять, десять».

Правильно. Начинаем играть».

Примечание. Усложненным вариантом может быть такой. Воспитатель предупреждает: «Дети, будьте внимательны! Я могу взять мяч раньше, чем вы досчитаете до 10, и брошу его следующему ребенку со словами: «Считай дальше».

Вы должны запомнить, на каком числе остановился ваш товарищ, и продолжить счет. Например, я говорю: «Четыре» — и кидаю мяч Вове. Он считает до 8, я забираю у него мяч и бросаю Вите со словами: «Считай дальше». Витя продолжает: «Девять, десять»».

Как вариант может быть игра «До» и «После». Воспитатель, бросая мяч ребенку, говорит: «До пяти».

Ребенок должен назвать числа, которые идут до пяти. Если воспитатель скажет: «После пяти», дети должны назвать: шесть, семь, восемь, девять, десять.

Игра проходит в быстром темпе.



□ «Закончи предложение»

- ❖ Лимоны кислые, а сахар...
- ❖ Собака лает, а кошка...
- ❖ Ночью темно, а днем....
- ❖ Трава зеленая, а небо...
- ❖ Зимой холодно, а летом....
- ❖ Ты ешь ртом, а слушаешь...
- ❖ Утром мы завтракаем, а днем...
- ❖ Птица летает, а змея...
- ❖ Лодка плывет, а машина...

- Образование относительных прилагательных.*
- ❖ Ты смотришь глазами, а дышишь...
 - ❖ У человека две ноги, а у собаки...
 - ❖ Птицы живут в гнездах, а из стекла – стеклянный дом
 - ❖ Зимой идет снег, а осенью...
 - ❖ Из шерсти вяжут, а из камня из мрамора – мраморный дом
 - ❖ Балерина танцует, а из соломы – соломенный дом
 - ❖ Дрова пилят, а гвозди... ❖ дом из камня – каменный дом
 - ❖ Певец поет, а строитель дом из дерева – деревянный дом
 - ❖ Композитор сочиняет музыку, а музыкант песчаный дом.



□ «Назови дом, в которой 1, 2, 3, 4, 5... этажей».

Образование сложных прилагательных. Можно назвать начало слова, а ребенок продолжает и называет слово целиком.

- ❖ Дом с одним этажом – какой? - одноэтажный дом
- ❖ дом с двумя этажами - какой? - двухэтажный дом
- ❖ дом с тремя этажами – какой? - трехэтажный дом
- ❖ дом с четырьмя этажами – какой? - четырехэтажный дом
- ❖ дом с пятью этажами – какой? - пятиэтажный дом
- ❖ дом с 6,7,8,9,10 этажами – какой?
- ❖ дом со многими этажами – какой? – многоэтажный дом.

□ «Какой, какое, какая? »

Словообразование прилагательных от существительных. Можно использовать игру с мячом или любым другим предметом (назови и передай соседу предмет) .

- ❖ Город – парк (какой) городской
- ❖ Улица – проезд (какой) уличный
- ❖ Вокзал – площадь (какая) вокзальная
- ❖ Река – трамвайчик (какой) речной
- ❖ Библиотека – книга (какая) библиотечная
- ❖ Парк - переулок (какой) парковый
- ❖ Бульвар – кольцо (какое?) бульварное
- ❖ Музей - экспонат (какой) музейный.



□ Придумай название улицы».

Образование прилагательных от существительных. Можно предложить придумать самим и назвать производное слово.

В нашем городе много улиц. Все они широкие, красивые, но ещё не имеют названий. Давай придумаем этим улицам такие названия, чтобы жители города их сразу же запомнили и никогда не путали.

- ❖ На этой улице стоит завод. Назовем ее (Заводская) .
- ❖ На этой улице много цветов. Назовем ее (Цветочная) .
- ❖ На этой улице есть фонтан. Назовем ее (Фонтанная) .
- ❖ На этой улице много кедров. Назовем ее (Кедровая) .
- ❖ На этой много берез. Назовем ее (Березовая) .
- ❖ На этой улице много садов. Назовем ее (Садовая) .
- ❖ На этой улице находится аптека. Назовем ее (Аптечная) .
- ❖ На этой улице находится библиотека. Назовем ее (Библиотечная) .
- ❖ На этой улице находится больница. Назовем ее (Больничная) .
- ❖ На этой улице находится театр. Назовем ее (Театральная) .

Придумай ещё несколько названий улиц сам.



□ *«Кто кем (чем) будет?»*

Яйцо

Мальчик

Семечко

Гусеница

Цыпленок

Желудь

Икринка

Мука

Железо

Кирпич

Ткань



Ученик

Девочка

□ «Слово заблудилось»

Ведущий произносит рифмованные и нерифмованные фразы, в которых используется неподходящие по смыслу слова. Дети слушают внимательно и подсказывают нужное слово.

На полу из плошки молоко пьет ложка (кошка),
На полянке у дубочка собрала кусочки дочка (грибочки).

Вкусная сварилась Маша.

Где большая жрошка наша. (каша, ложка).

На дворе большой мороз, отморозить можно хвост (нос).

«Испеки мне утюжок!» - просит бабушку крючок. (пирожок, внучок)

Куклу выронив из рук, Маша мчится к маме: Там ползет зеленый лук (жук) с длинными усами.

Врач напомнил дяде Мите: «Не забудьте об одном: Обязательно примите десять цапель (капель) перед сном».

Жучка будку (булку) не доела. Неохота, Надоело.

Забодал меня котел (козел), на него я очень зол.



- «Назови одним словом».
- Перечисляем несколько предметов, просим сказать, что их объединяет,
- как их можно назвать одним словом:
- 1. суп, каша, гуляш, кисель;
- 2. лошадь, корова, овца, свинья;
- 3. курица, гусь, утка, индейка;
- 4. волк, лиса, медведь, заяц;
- 5. капуста, картофель, лук, свекла;
- 6. пальто, шарф, куртка, костюм;
- 7. туфли, сапоги, кроссовки, босоножки;
- 8. шапка, кепка, тюбетейка, берет;
- 9. липа, береза, ель, сосна;
- 10.зеленый, синий, красный, желтый;
- 11.шар, куб, ромб, квадрат;
- 12.телевизор, утюг, пылесос, холодильник;
- 13.автомобиль, трактор, трамвай, автобус;



□«Бывает - не бывает»

Ведущий называет какую-нибудь ситуацию и бросает ребенку мяч. Ребенок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если нет, то мяч ловить не нужно.

Папа ушел на работу.

Поезд летит по небу.

Кошка хочет есть.

Человек вьет гнездо.

Почтальон принес письмо.

Зайчик пошел в школу.

Яблоко соленое.

Бегемот залез на дерево.

Шапочка резиновая.

Дом пошел гулять

Труфли стеклянные

На березе выросли шишки.

Волк бродит по лесу.

Волк сидит на дереве.

В кастрюле варится чашка

Кошка варит кашу.

Папа ушел на работу.

Поезд летит по небу.

Человек вьет гнездо.

Собака хочет есть.

Почтальон принес письмо.

Зайчик пошел в школу.

Яблоко соленое.

Бегемот залез на дерево.

Шапочка резиновая.

Дом пошел гулять.

Труфли стеклянные.

На березе выросли шишки.

Волк бродит по лесу.

