

**Дошкольный возраст — особый период в жизни ребёнка. Именно в этот период малыш получает необходимую ему информацию в основной деятельности — в игре.**

Игра вводит его в необыкновенный и многообразный мир вещей и предметов, где он знакомится с их свойствами и качествами. В игровой деятельности происходит общение ребёнка с окружающими людьми, которое способствует формированию его речи.

Само содержание игр и игровых упражнений позволит привлечь малыша к совместной речевой деятельности, в которой он будет выступать в роли помощника, взрослый — в роли нуждающегося в этой помощи и направляющего ребёнка на решение созданных им проблемных ситуаций.

Любая деятельность требует создания обстановки тепла, доверия, положительного эмоционального настроения, способствующего активизации речи. Так как мышление ребёнка в период с 3—5 лет наглядно — образное, то ему легче воспринимать информацию, опираясь на наглядность. С этой целью необходимо использовать игрушки и наборы картинок с изображением различных предметов и объектов, которые имеются в его окружении.



Если в процессе игры малыш с чем-то не справляется, помогите ему, поддержите, подскажите, никогда не ругайте!

Ваша помощь окажет положительное влияние на формирование у него необходимых знаний и интереса к речевой и игровой деятельности.

### **«Назови игрушку»**

**Цель игры:** формировать у ребёнка умение находить предмет, ориентируясь на его признаки и действия.

**Материал:** игрушки: зайчик, котик, лиса, белочка (или другие игрушки, главное обратить внимание ребёнка на характерные признаки и действия рассматриваемого предмета).

**Ход игры:** покажите ребёнку 3—4 игрушки, предложите ему назвать их. «Это... (заяц, лиса, утёнок)». Расскажите о каждой игрушке, называя внешние признаки: «Это мягкая игрушка. Она белая. Хвостик короткий, а

уши длинные. Любит морковку, прыгает ловко». Аналогично опишите другие игрушки, а ребёнок назовёт их.

### **«Скажи, какой» (усложнение предыдущей игры)**

**Цель игры:** учить ребёнка выделять и называть признаки предмета.

**Материал:** набор овощей: огурец, помидор, перец; набор фруктов: яблоко, груша, апельсин.

**Ход игры:** поочерёдно достаньте из коробки предметы, назовите их, например, это — груша. Предложите ребёнку назвать признаки предмета, ответив на вопрос: «Она какая?» (Жёлтая, мягкая, вкусная.) Далее покажите помидор (красный, круглый, спелый, сочный), огурец (продолговатый, зелёный, хрустящий). Игру продолжайте до тех пор, пока не будут рассмотрены все овощи и фрукты.

### **«Что напутал Буратино?» (усложнение предыдущей игры)**

**Цель игры:** учить ребёнка находить ошибки в описании предмета и исправлять их.

**Материал:** игрушка Буратино (или любой другой персонаж из сказки), игрушки: утёнок, зайчик, кошечка (либо другие игрушки).

**Ход игры:** создайте сюрпризный момент — в гости к ребёнку пришёл Буратино (или другой персонаж из сказки) со своими друзьями утёнком, зайчиком и котиком. От имени персонажа сказки расскажите про его друзей (по очереди). Во время рассказа допускайте неточности в описании, например: «У утёнка синий клюв и маленькие лапы, он кричит «мяу!» или «У зайца маленькие ушки, он зелёный» или «У кошки колючая шубка». Попросите ребёнка исправить услышанные им неточности.

### **«Моя кукла» или любая другая игрушка**

**Цель игры:** учить ребёнка называть разнообразные признаки внешнего вида игрушки или объекта.

**Материал:** кукла.

**Ход игры:** расскажите ребёнку, что куклу назвали некрасивой и она огорчилась. Надо ей помочь и рассказать всем, какая она красивая.

Предложите ребёнку ответить на вопросы:

— Кто это? (Кукла.)

— Какая она? (Нарядная, красивая.)

— Как её зовут? (Света.)

— Что Света умеет делать? (Играть, рисовать, петь, танцевать.)

Вместе с ребёнком расскажите про Свету. Начните, а он пусть дополняет: «Наша Света... (самая красивая). У неё... (нарядное платье красного цвета,

белый бантик, коричневые туфельки, белые носочки)». После того как ребёнок расскажет о кукле, похвалите его от её имени.

### **«Сравни кукол» (усложнение предыдущей игры)**

**Цель игры:** учить ребёнка соотносить предметы с разными характеристиками.

**Материал:** куклы, отличающиеся по внешнему виду, мячи, разные по цвету и размеру.

**Ход игры:** предложите ребёнку рассмотреть двух кукол. Попросите своего малыша дать куклам имена (Света и Даша) и сказать, чем они отличаются:

— У Светы светлые и короткие волосы, у Даши — тёмные и длинные.

— У Светы голубые глаза, у Даши — карие.

— Света в платье, а Даша в юбке (брюках), у кукол разная одежда.

После того как ребёнок справится с первым заданием, предложите ему другую ситуацию:

— Куклы захотели поиграть, они взяли что? (Мячики.) Что можно сказать про этот мячик. Он какой? (Круглый, резиновый, синий, маленький.) А про этот мячик? (Большой, красный.) Что можно делать с мячами? (Кидать, бросать, ловить, подкидывать, подбрасывать.)

— Посмотри на этот мячик. Он больше, чем синий, но меньше, чем красный. Какой он? (Средний.)

### **«Назови, одним словом»**

**Цель игры:** закрепить представления ребёнка об обобщающих словах.

**Материал:** картинки с изображением предметов мебели, игрушек, посуды, одежды.

**Ход игры:** предложите ребёнку рассмотреть картинки и назвать предметы, изображённые на них. Затем попросите его найти слово, которое объединяло бы такие предметы, как мяч, кукла, мишка, машинка — (игрушки). После того как ребёнок справится с этим заданием, предложите ему выбрать картинки и объединить их одним словом, например, тарелка, чашка, кастрюля — это ... посуда и т.д.

### **«Последовательность событий»**

**Цель игры:** учить ребёнка выделять начало и конец действия и правильно называть их.

**Материал:** 4 набора по две картинки с последовательным выполнением действий (например: девочка моет куклу и вытирает её, мальчик спит и

мальчик одевается, мальчик лепит ком и картинка, на которой мальчик слепил снеговика).

**Ход игры:** предложите ребёнку вначале две картинки, изображающие два последовательных действия (мальчик спит и мальчик одевается). Попросите ребёнка назвать действия персонажей и составить короткий рассказ, в котором должны быть чётко видны начало и конец действия.

### **«Добавь слово»**

**Цель игры:** учить ребёнка подбирать глаголы, обозначающие окончание действия.

**Ход игры:** предложите ребёнку придумать окончание к предложению.

— Оля поела и... (пошла гулять).

— Коля умылся и... (сел кушать).

— Оля замёрзла и... (пошла домой).

— Дети играли ... (с зайчиком).

— Зайчик испугался... и (побежал, спрятался)

— Девочка обиделась и... (ушла, заплакала).

Незавершённость предложений подсказывайте ребёнку интонацией.