

# КАРТОТЕКА

## ЛОГОПЕДИЧЕСКИХ ИГР

разработала Фими́на О.Ю., воспитатель  
МАДОУ детский сад № 101 г. Тюмени

**Возраст:** от 5 лет

### «Сборы на море»

**Цель:** развить память, внимание, речь.

**Описание:** Дети сидят в кругу. Взрослый предлагает ребятам собрать чемодан на море, и говорит: «Я кладу в чемодан носки». Рядом сидящий ребенок должен повторить слова взрослого и добавить свое слово. Например: «Я кладу в чемодан носки и шорты». Следующий за ним ребенок повторяет последнюю фразу и добавляет свое слово.

- Для детей постарше можно усложнить игру, добавив прилагательные, например: «Я кладу в чемодан белые носки и синие шорты».

### «Ассоциации по темам»

**Цель:** развить память, внимание, словарный запас, ассоциативное мышление, пополнить словарный запас.

**Описание:** Дети сидят в кругу. Взрослый предлагает тему: зима, детский сад, игрушки, Новый год и т.п. Ребенок называет первую ассоциацию на предложенную тему. Например: если тема «игрушки», то ребенок называет слово «кукла». Следующий участник повторяет слово и добавляет свое. Например: «кукла, мяч». И далее по кругу. Кто сбивается или не может повторить, выбывает из игры.

### «Шумные строчки»

Цель: развить умение перераспределять внимание

Описание: Водящий выходит за дверь. Остальные участники загадывают известную детскую песню или стихотворение. Каждому участнику достается по одному слову из произведения. Когда возвращается водящий, по сигналу

взрослого все одновременно громко произносят свои слова. Водящий должен угадать песню или стихотворение.

\*Можно использовать стихи А. Барто, песни «В лесу родилась ёлочка», «В траве сидел кузнечик» и т.п.

### «Овощное рагу»

Цель: развить память, внимание, реакцию, речь.

Материалы: обруч.

Описание: каждый ребенок загадывает, какой он овощ (помидор, баклажан, картофель, огурец и т.д.) и сообщает об этом всем. В центре игровой площадки кладется обруч (это «сковорода», на которой овощи будут «жариться» при ошибках). Первый игрок забегает внутрь обруча, быстро произносит название любого овоща, выбранного другим участником игры, и выбегает обратно. Игрок, овощ которого назвали, должен так же быстро забежать внутрь обруча и назвать еще какой-нибудь овощ и т.д. Замешкавшийся остается «поджариваться» на сковороде. Через 5 минут дети, которые не попали в блюдо, выиграли. Взрослый перечисляет овощи, из которых удалось «приготовить» рагу.

### «Бабушка прислала 100 рублей»

Цель: развить внимание, речь и мышление, способность контролировать свою речь.

Описание: Ведущий произносит в начале игры: «Бабушка прислала 100 рублей. Что хотите, то берите. «Да» и «нет» не говорите, черный с белым не берите». Затем ведущий задает игроку вопросы, отвечая на которые нельзя употреблять слова «да», «нет», «черный» и «белый». Примерные вопросы: «Ты мальчик? Снег белый? Кошки лают?» и т.п.

### «Что я люблю?»

Цель: развить внимание к словам других людей, психологическое раскрепощение, совершенствовать навыки общения.

Описание: Дети сидят в кругу. Первый участник называет свое имя и говорит, что он любит (делать или есть – это неважно). Например: «Я Саша, я люблю играть в машинки». Следующий участник повторяет сказанное предыдущим ребенком: «Это Саша...» и добавляет свое и т.д.

**Возраст: от 6 лет**

### «Волшебные звуки»

Цель: развить слуховое внимание, научить звуко-буквенному анализу.

Описание: Взрослый договаривается с детьми, что звуки «у» и «н» они будут считать волшебными. Если дети услышат первый звук, они должны схватить себя за ухо, если второй-за нос. После этого взрослый рассказывает историю, в которой эти звуки встречаются часто, или просто произносит ряд слов, а ребята внимательно слушают и выполняют нужные действия. Кто ошибся два раза, выходит из игры.

### «Запомни и раскрась»

Цель: развить слуховую память, внимание.

Описание: взрослый просит детей очень внимательно послушать рассказ, который он прочитает, и постараться запомнить все описания, представив, будто они видят все своими глазами. Затем взрослый раздает детям картинки и просит их раскрасить в точном соответствии с описаниями из рассказа. Выигрывает тот, кто наберет наибольшее число баллов. За каждый правильно выбранный цвет ребенок получает по 1 баллу.

### «Свяжи по парам»

Цель: развить память, внимание, образное мышление.

Описание: Дети разбиваются на пары. Взрослый диктует пары слов, а те должны связать их каким-либо образом, создав в уме определенную картинку. Слова не должны быть напрямую связаны друг с другом. Например, *стена-нос, котенок-шляпа, мальчик-лес, компьютер-жара, стол-книга, краска-юбка, репейник-одежда, муха-клев и т.п.*

Дети должны создать в воображении картинку, вроде «*мальчик врезался в стену и разбил нос*» или «*котенок надел шляпу*». Работа в парах, дети описывают товарищу свои картинку. После того, как все образы будут готовы, взрослый диктует первое слово каждой пары, а дети по очереди вспоминают по ассоциации второе и отвечают, поднимая руки. Ответ с места не засчитывается. Выигрывает пара, которая быстрее всех вспомнит наибольшее количество слов.

### «Перечисление предметов»

Цель: развить внимание, зрительную память, обогатить словарный запас.

Описание: Ребятам дается несколько минут, чтобы осмотреться в комнате и запомнить все предметы, находящиеся в ней. Затем игрокам завязывают глаза. После этого они по очереди перечисляют все предметы, которые запомнили. Здесь особенно внимательным придется быть и взрослому, который должен следить, чтобы дети не повторяли уже названные предметы и не называли те, которых в комнате нет. Побеждает игрок, после которого никто не смог добавить предмет. Играть можно и на улице

### «Запрещенная буква»

Цель: развить внимание, фонематический слух, находчивость, умение подбирать слова по заданному правилу, научить звуко- буквенному анализу.

Описание: Дети садятся в круг. Первый ребенок задает сидящему слева от него игроку свой вопрос и называет букву, которую нельзя использовать при ответе, одновременно передавая ему клубок. Тот берет клубок, отвечает и, передавая клубок третьему, предлагает ему свой вопрос и свою букву. Игра может развиваться примерно так:

1-ый ребенок: «Как тебя зовут? Запрещенная буква – «Я».

2-ой игрок: «Миша. Ты умываешься каждый день? Запрещенная буква – «Д».

3-ий игрок: «Конечно. Как говорит корова? Запрещенная буква – «М».

- Кто не сможет подобрать слово или придумать вопрос, выходит из игры.

### «Составь слово из слогов»

Цель: развить навык звуко- буквенного анализа, фонематический слух.

Описание: Взрослый говорит, что слоги в словах перепутались, и просит детей угадать, какие слова можно из них составить. Если детей много, то разумно поделить их на команды. Рекомендуются слова: *ша-ка (каша), ка-реп (репка), на-лу (луна), ла-кук (кукла), ка-дос (доска), рос-мат (матрос), ка-кош (кошка), ток-це (цветок), ля-цап (цапля) ит.п.*

### «Волшебники»

Цель: развить фонематический слух, навык звуко- буквенного анализа, умение соотносить фонетический облик слова с его значением; способность работать в команде.

Описание: если детей много, можно поделить на команды. Взрослый говорит: «Давайте поиграем в волшебников. Сегодня мы будем превращать слова».

1-ое задание: превратить одно слово в другое, зачеркнув лишнюю букву.

*1 вариант: муха, беда, двор, шарф, лампа.*

*2 вариант: крот, волк, смех, борщ, риск.*

2-ое задание: изменить одну букву так, чтобы получилось новое слово.

*1 вариант: рука, кожура, май, жук, белка.*

*2 вариант: нож, сын, лед, бочка, салют.*

3-е задание: из слова убежали все гласные. Угадайте, что за слова, расставив гласные правильно.

*1 вариант: ш\_к\_л\_д, к\_р\_н\_д\_ш;*

*2 вариант: п\_т\_л\_к, т\_л\_в\_з\_р.*

4-е задание: составить слова из первых слогов указанных слов:

*1 вариант: город-ложка-варенье (голова), атаман-курица-лава (акула);*

*2 вариант: солнце-батон-карандаш (собака), коробка-локоть-колбаса (колокол)*

- Можно придумать историю про волшебников и представить все эти конкурсы как уроки в школе магии.

### «Радуга»

Цель: развить лексическую сторону речи, расширить кругозор.

Описание: Дети стоят в кругу. Взрослый раздает некоторым разноцветные предметы, соответствующие цветам радуги. Говорит: «*Радуга-дуга, появись, покажись*». Игроки должны встать по цветам радуги, по порядку. Затем первый участник показывает свой предмет и спрашивает: «*Что имеет такой же цвет?*». Остальные дети по очереди называют предметы данного цвета. Кто не может ответить - выбывает из игры. Победитель тот, кто останется последним.

- Чтобы дети не путались в очередности цветов, можно прикрепить радугу на доске.

### «Что с собой берем?»

Цель: развить лексическую сторону речи, внимание, наблюдательность.

Материалы: мяч.

Описание: Дети стоят в кругу вместе с ведущим и говорят: «*Мяч по кругу идёт и с собой берет...*» Ведущий говорит: «*Пластмассовое*», - например, и кидает мяч любому ребенку. Тот называет предмет из пластмассы и кидает мяч другому ребенку, который тоже называет подобный предмет. Мяч кидают до тех пор, пока дети могут назвать слова. Когда ребенок затрудняется ответить – он становится ведущим. Игра начинается сначала.

- Можно классифицировать предметы по материалу (железное, деревянное, стеклянное, бумажное и т.п.), по цвету или качеству (жесткое-мягкое, тяжелое-легкое и т.п.)

### «Ассоциации»

Цель: развить речь, ассоциативное мышление, память, внимание.

Описание: Дети разбиваются на две команды. Игрок одной команды придумывает слово и говорит его на ухо игроку из команды-противника. Тот называет любую пришедшую ему в голову ассоциацию на это слово. Например, если загадано слово «медведь», то игрок может произнести слово «берлога». Его команда, посоветовавшись, должна отгадать первое слово. Если у них не получилось этого сделать (например, они сказали «дом»), игрок, задумавший слово, должен, в свою очередь, назвать ассоциацию на него, чтобы его команда могла разгадать первое слово, и так до тех пор, пока чья-либо команда не произнесет слово «медведь».

### «Красный и синий мячи»

Оборудование: красный и синий мячи.

Цель: развить грамотность, закрепить дифференциацию гласных и согласных звуков, совершенствовать внимание, реакцию, ловкость, быстроту мышления.

Описание: Дети стоят в кругу, взрослый в середине круга. Взрослый кидает участникам мячи (красный или синий) и произносит любой звук. Если звук гласный, то ребенок ловит красный мячик, а синий отбивает. Если звук согласный, то ребенок ловит только синий мяч.

### «Пишущая машинка»

Цель: развитие фонематического слуха, навыков звуко-буквенного анализа, внимания.

Описание: Каждому ребенку присваивается буква алфавита. Взрослый предлагает «напечатать» какое-нибудь длинное слово или фразу. В последнем случае можно дать одному из малышей задание обозначать «пробел» между словами в ней. Затем по сигналу взрослого участники игры начинают «печатать»: сначала первая буква один раз хлопает в ладоши, затем вторая и т.д. Когда все «напечатано», хлопают все участники игры. Начинайте игру с простых слов. Постепенно вводя более сложные.

### «Я – Илюша, беру с собой грушу»

Цель: развить речь, внимание, память, воображение, способность поднимать рифмы.

Описание: играющие садятся в кружок. Первый называет свое имя и в рифму говорит, что он берет с собой. Например, «Я – Илюша, беру с собой грушу». Следующий участник должен повторить мысль первого и добавить свою по аналогии. Например: «Илюша берет грушу. Я – Петя, беру с собой медведя». Третий: «Илюша берет грушу, Петя берет медведя, я - Маша, беру с собой кашу» и т.д. Когда ошибается кто-то из участников, то игра начинается сначала со следующего за ним игрока.

### «Кузовок»

Цель: совершенствовать умение образовывать уменьшительно-ласкательные наименования существительных.

Материалы: кузовок

Описание: Дети садятся в круг на стульчики или ковер, в середину ставится кузовок. Ведущий говорит: «Клади в кузовок все, что на «-ок», обмолвишься – отдашь залог». Ребенок, сидящий слева от него, отвечает: «Я кладу в кузовок, например, цветок». Следующий называет тоже слово на «-ок» и т.д. Если ребенок не сможет подобрать слово, то кладет в кузовок свою вещь («залог»). В конце игры залоговые разыгрываются. Ведущий опускает руку в кузовок, берет что-нибудь вещь и спрашивает по очереди игроков: «Что делать тому, чей залог?». Дети придумывают различные задания: прокукарекать, рассказать стишок, поплясать, попрыгать на одной ножке, спеть песню и т.д.

### «Отрази атаку волшебника»

Цель: научить образовывать антонимы к качественным прилагательным.

Материалы: мяч.

Описание: Дети стоят в кругу. Ведущий: «Я злой волшебник и наношу удары с помощью разных слов. Чтобы отразить мой удар, вам нужно найти слово, противоположное по смыслу. Например, я говорю «горячий». Мой удар может отразить только слово «холодный». Ведущий кидает мяч одному из детей и называет качественное прилагательное. Игрок ловит мяч и бросает обратно, называя антоним данного слова.

### «Корова и слово»

Цель: развить фонематический слух, реакцию.

Описание: Дети сидят на стульях в кругу так, чтобы правая рука ребенка лежала ладонкой вниз на ладони левой руки соседа справа, а левая располагалась под правой ладонью соседа слева. Игра идет по часовой стрелке. Первый игрок произносит одно слово стихотворения, одновременно хлопая правой ладонкой по руке соседа справа, затем тот произносит следующее слово, хлопая по ладони соседа и т.д. Стихотворение: *«Летела корова, сказала слово. Какое слово сказала корова?»* Ребенок, на котором остановилось стихотворение, должен произнести любое слово, например «стена». Теперь игроки хлопают, произнося услышанное слово по буквам: *«с-т-е-н-а»*. Задача последнего игрока – успеть убрать руку, чтобы по ней не хлопнули на последний звук - в данном случае «а». Кто зазевался – выбывает из игры.

### «Животное, насекомое, рыба»

Цель: развить речь, умение классифицировать слова по определенным группам, концентрацию внимания.

Описание: Дети и взрослый садятся в кружок. Взрослый, показывая рукой на каждого ребенка по порядку, быстро проговаривает считалку: *«Животное, насекомое, рыба, животное, насекомое...»*. Внезапно взрослый останавливается, а ребенок, на которого в этот момент показывает его рука, должен назвать любое слово, относящееся к группе, прозвучавшей последней. Например, если взрослый остановился на категории «насекомое», малыш может сказать: *«Паук»*. Тот, кто ошибется – выбывает из игры.

### «Продолжи слово»

Цель: развить речь, звукобуквенный анализ, сообразительность, реакцию, пополнить словарный запас.

Материалы: Мяч.

Описание: Дети делятся на две команды, которые встают друг напротив друга. Игрок первой команды, стоящий первым слева, берет мяч, называет любой слог и кидает мяч первому игроку второй команды. Тот должен назвать свой слог и несколько слогов так, чтобы вместе с первым слогом они составили целое слово, затем назвать свой слог, бросая мяч второму игроку первой команды и т.д. Например, если первый игрок назвал слог НО, второй может сказать РА (чтобы получилось слово НОРА) и назвать свой слог (например, КА), чтобы третий игрок мог продолжить (ША). Команда, в которой осталось наибольшее число игроков на тот момент, когда мяч дошел до конца ряда, объявляется победившей.

### «Что лучше?»

Цель: развить словесно-логическое воображение, умение рассуждать на заданную тему, навыки общения, интерес к предпочтениям товарищей, пополнить словарный запас.

Материалы: клубок ниток, маленький мячик или мягкая игрушка.

Описание: Все играющие сидят в кругу. Первый ребенок передает клубок второму игроку, одновременно предлагая на выбор два любых схожих предмета, из которых нужно определить лучший и объяснить свое предпочтение. Игра может проходить, например, так:

1-ый ребенок: *«Что лучше – велосипед или машина?»*

2-ой ребенок: *«Велосипед, так как я самостоятельно могу на нем ездить. А что лучше - компьютер или машина?»*