1. ***Словесная игра «Весёлый счёт»***
Программные задачи: учить согласовывать существительное с числительным.
Оборудование: мяч.



Ведущий бросает мяч ребёнку и произносит сочетание существительного с числительным «один», а ребёнок, возвращая мяч, в ответ называет это же существительное, но в сочетании с числительным «пять» (или «шесть», «семь»).
Сначала лучше называть существительные по принципу сходства окончаний. Например:
-один стол – пять столов
— один заяц – пять зайцев
— один слон – пять слонов
— один палец – пять пальцев
— один шкаф – пять шкафов
— одно платье – пять платьев
— один гусь – пять гусей
— одна шапка – пять шапок
— один лебедь – пять лебедей
— одна перчатка – пять перчаток
— один журавль- пять журавлей
— одна банка – пять банок
— одна гайка – пять гаек
— одна рукавица – пять рукавиц
— одна майка – пять маек
— одна пуговица – пять пуговиц

Отгадав, ребёнок описывает свой предмет и передаёт камешек другому играющему, чтобы тот отгадал.
Во время игры воспитатель следит за тем, чтобы дети при описании предметов называли их существенные

***2.Словесная игра «Отгадай-ка»***
Программные задачи: обучать детей описывать предмет, не глядя на него, находить в нём существенные признаки ;по описанию узнавать предмет.



 Ход игры:
— Давайте поиграем. Пусть предметы нашей комнаты расскажут о себе. А мы по описанию отгадаем, какой предмет говорит. Каждый из вас будет выполнять роль какого-либо предмета. Надо соблюдать правила игры: когда будете рассказывать о предмете, не смотрите на него, чтобы мы сразу не отгадали. Говорите только о тех предметах, которые находятся в комнате.
После небольшой паузы (дети должны выбрать предмет для описания, приготовиться к ответу) воспитатель кладёт камешек на колени любому играющему . Ребёнок встаёт и даёт описание предмета, а затем передаёт камешек тому, кто будет отгадывать.
признаки, которые помогли бы узнать предмет. Он может задать вопрос загадывающему: «Где этот предмет находиться?» или: «Для чего нужен этот предмет?». Но спешить с наводящими вопросами не следует. Надо дать возможность ребёнку самому припомнить предмет, его основные признаки и рассказать о них. Дети дают такие описания предметов: « Деревянный, полированный, впереди стекло , может интересно рассказывать (Телевизор).

***3. Словесная игра «Слушайте слова»***
Программные задачи: развивать слуховое внимание.
Ход игры:



Выберите три слова на одну и ту же тему, например, про деревню. Этими словами могут быть «корова», «луг», «тыква». Придумайте какую-нибудь историю, используя эти три слова или прочтите сказку. Попросите, чтобы дети внимательно слушали эту историю и всякий раз, когда они слышат одно из указанных трёх слов, подпрыгивали.
Эта игра становится особенно весёлой, если вы часто используете эти слова в истории.

***4.Словесная игра «Говори наоборот»***
Программные задачи: учить детей подбирать антоним –слово противоположное по значению.
Ход игры:



Выучите с детьми стихотворение:
Скажу я слово «высоко»,
А ты ответишь – «низко».
Скажу я слово «далеко»,
А ты ответишь – «близко».
Скажу тебе я слово «трус»,
Ответишь ты – «храбрец».
Теперь скажу «начало»,
А ты скажи – «конец»
Предложите поиграть в антонимы. Вы, бросая мяч ребёнку, называете слово, а ребёнок подбирает к нему другое, противоположное по значению, и кидает мяч вам. Можно использовать следующие пары слов:
Весёлый – грустный
Быстрый – медленный
Красивый – безобразный
Пустой – полный
Худой – толстый
Умный – глупый
Трудолюбивый – ленивый
Тяжёлый – лёгкий
Белый – чёрный
Твёрдый – мягкий
Шершавый – гладкий.

***5. Словесная игра «Пять маленьких детишек»***
Программные задачи: развивать математическое мышление.
Ход игры:



Расскажите детям следующее стихотворение, а они хором должны продолжить пропущенные слова.
Пять маленьких детишек напились вдруг кефира,
Один пошёл гулять, осталось их (четыре)
Четверо детишек пускали пузыри,
Один пошёл на улицу, осталось только (три)
Три маленьких ребёнка пошли играть в слова,
Один пошёл на кухню, осталось только (два).
Два маленьких ребёнка делили апельсин,
Один домой отправился, остался лишь (один).
Один ребёнок маленький играет без друзей,
Пойдёмте, одинокому поможем поскорей.

***6.Словесная игра «Я знаю пять имён девочек»***
Программные задачи: развивать речевую активность, быстроту мышления.
Ход игры.



Дети по очереди бьют мяч об пол и в такт ударам говорят: «Я знаю пять имён девочек…(перечисляют)», «Я знаю пять имён мальчиков…(перечисляют)», «Я знаю пять овощей…» и.т.д.
Имена и названия различных объектов не должны повторяться.

***7. Словесная игра «Скажи слово с нужным звуком»***
Программные задачи: развивать фонематический слух, быстроту мышления.
Ход игры:



Воспитатель говорит: «придумайте слово со звуком «а». Маленькая пауза. Бросает мяч любому из играющих.Ребёнок отвечает «Шапка». Ответивший бросает мяч следующему. И. т. д. Затем называется другой звук, а дети вспоминают слова с этим звуком. Тот, кто не может назвать слово быстро или назвал слово, в котором нет нужного звука, платит фант.

***8.Словесная игра «Подбери слово».***
Программные задачи:
развивать гибкость мышления, умение подбирать нужные по смыслу слова.
Ход игры:



Воспитатель, обращаясь к детям, предлагает им вопросы, например: «Вспомните, что можно шить?». Ответы детей: «Платье, пальто, сарафан, рубашку, сапоги, шубу и т. д.». «Штопать?» — «Носки, чулки, варежки, шарф». «Завязывать?» — «Шнурки, верёвочку. шарф, завязки». «Надвигать?» — «Шапку, платок, шляпу, панаму, бескозырку, фуражку». «Надеть?» — «Пальто, платье, чулки, шубу, плащ, юбку, сарафан, колготки».
Воспитатель называет заранее намеченные слова. Дети дают ответы, подбирая слова, подходящие по смыслу.

***9.Словесная игра «Бывает- не бывает»***
Программные задачи: развивать речевую активность, быстроту мышления.
Ход игры:



Назовите какую-нибудь ситуацию и бросьте мяч. Если названная ситуация реальна, ребёнок должен поймать мяч, а если нет- отбить его. Например:
— Папа ушёл на работу.
— Поезд летит по небу.
— Яблоко солёное.
— Домик рисует девочка.
— Девочка рисует домик.

***10.Словесная игра «Отправимся за покупками»***
Программные задачи: упражнять детей в умении классифицировать предметы.
Ход игры:



Спросите у детей, в каких магазинах они любят делать покупки. Возможно, это магазин игрушек, зоомагазин, универсам и книжный магазин.
Выберите магазин, в который вы якобы сейчас отправитесь делать покупки. По команде «Начали» засеките, сколько разных вещей ребёнок сможет назвать и найти в этом магазине за минуту.
Игра помогает детям усвоить большое количество слов.

***11. Словесная игра «Третий лишний»***
Программные задачи: закреплять умение классифицировать предметы, развивать слуховое внимание, быстроту мышления.
Ход игры.



Ведущий бросая мяч ребёнку, называет три или четыре слова и просит определить, какое из них лишнее. Например:
голубой, красный, спелый;
кабачок, огурец, лимон;
пасмурно, ненастно, ясно;
осень, суббота, зима;
день, ночь, весна;
Дети, бросая мяч обратно, называют лишнее слово.

***12.Словесная игра «Что бывает круглым?»***
Программные задачи: развивать слуховое внимание, быстроту мышления.
Ход игры:



Кидая мяч ребёнку, ведущий задаёт вопрос, на который тот должен ответить, после чего вернуть мяч ведущему.
— Что бывает круглым? Мяч, шар, колесо, солнце, луна, яблоко и т.д.
-Что бывает длинным? Дорога, река, верёвка, лента и т. д.
-Что бывает высоким? Гора, дерево, человек, столб, шкаф ит.д.
-Что бывает зелёным? Трава, деревья, лягушка, платье, мячики ит.д.
-Что бывает сладким? Сахар, мёд, фрукты, торты и т. д.

***13 Словесная игра «Кто чем занимается?»***
Программные задачи: закреплять и систематизировать знание детей о профессиях.
Ход игры:



Бросая или прокатывая мяч ребёнку, ведущий называет профессию, а ребёнок, возвращая мяч, должен назвать глагол, обозначающий, что делает человек названной профессии. Например:
строитель – строит;
повар – варит;
художник – рисует;
врач – лечит;
парикмахер – стрижёт;
учитель – учит;
маляр – красит
швея – шьёт;
лётчик – летает и т. д
***14.Словесная игра «Кто как передвигается?»***
Программные задачи: закреплять умение классифицировать животных, птиц рыб.
Ход игры:



Ведущий бросает мяч ребёнку, задает вопрос, а ребёнок, возвращая мяч, должен на заданный вопрос ответить. Например:
Кто летает? – Птицы, стрекозы, бабочки, комары,
мошки и т. д.
Кто плавает? – Рыбы, киты, акулы и т. д.
Кто ползает? – Змеи, гусеницы, черви и т. д.
Кто прыгает? – Кузнечики, лягушки, зайцы и т. д.

***15. Словесная игра «Скажи ласково»***
Программные задачи: упражнять детей в образовании слов при помощи уменьшительно-ласкательных суффиксов.
Ход игры:



Ведущий, бросая мяч ребёнку, называет слово (например: шар), а ребёнок, возвращая мяч ведущему, образует другое слово при помощи уменьшительно-ласкательных суффиксов (шарик). Слова можно сгруппировать по сходству окончаний. Например:
стол-столик, ключ-ключик;
шапка- шапочка, белка-белочка;
книга-книжечка, ложка- ложечка;
кукла-куколка, свекла-свёколка.

***16 Словесная игра «Из чего сделано?»***
Программные задачи: упражнять в правильном подборе слов.
Ход игры:



Предварительно ребёнку следует объяснить, что если какой-нибудь предмет сделан из дерева, то он деревянный, а если из железа, то он железный и т. д.
Ведущий, бросая мяч ребёнку, говорит: « Сапоги из кожи», а ребёнок , возвращая мяч ведущему, отвечает: «кожаные». Например:
Рукавички из меха – меховые;
Тазик из меди – медный;
Медвежонок из плюша – плюшевый;
Стакан из стекла – стеклянный и т. д.

***17. Словесная игра «Чья голова?»***
Программные задачи: упражнять детей в подборе прилагательных к существительным.
Ход игры:



Ведущий бросает мяч кому-либо из детей, говорит: «У вороны голова …» ,а ребёнок, возвращая мяч, заканчивает «…воронья». Например:
У рыси голова- рысья;
У кошки – кошачья;
У зайца – заячья;
У утки – утиная и т. д.

***18. Словесная игра «Придумай словечко»***
Программные задачи: расширять словарный запас детей.
Ход игры:



Попросите детей придумать несколько слов, относящихся к определённой теме. Например, к какому-то времени года.
Затем из этих слов можно составить предложения.

***19. Словесная игра «Укрась слово»***
Ход игры:



Попросите ребёнка подобрать как можно больше определений к какому-нибудь слову. Например, к слову «лето».

***20. Словесная игра «Исправь ошибку»***
Программные задачи: учить детей замечать нелогичные ситуации, объяснять их.
Ход игры:



Попросите детей исправить предложения. Например:»Груша ест мальчика» или «Пол стоит на диване», или «Телевизор смотрит папу» и т. д.
Обращайте внимание на окончания и предлоги, которые оформляют смысл высказывания.

***21. Словесная игра «Животные и детёныши»***
Программные задачи: уточнить и углубить знания детей о животных и их детёнышах.
Ход игры:



Бросая мяч ребёнку, ведущий называет какое-нибудь животное, а ребёнок, возвращая мяч, называет детёныша этого животного. Например:
У тигра – тигрёнок;
У льва – львёнок;
У оленя – оленёнок;
У лисы – лисёнок;
У кошки – котёнок;
У собаки – щенок;
У коровы – телёнок;
У лошади – жеребёнок и т. д.

***22. Словесная игра «Подскажи словечко»***
Программные задачи: развивать гибкость мышления.



Ход игры: Ведущий, бросая мяч поочерёдно каждому ребёнку, спрашивает:
Ворона каркает, а сорока?
Ребёнок, возвращая мяч ведущему, должен ответить: Сорока стрекочет.
Примеры вопросов:
Сова летает, а кролик?
Петух кукарекает, а курица?
Корова ест сено, а лиса?
Крот роет норки, а лиса?
Лягушка квакает, а кошка? И т. д.

***23. Словесная игра «Чей домик?»***
Программные задачи: Развивать слуховое внимание.
Ход игры:



Бросая мяч поочерёдно каждому ребёнку, ведущий задаёт вопрос, а ребёнок, возвращая мяч, отвечает. Примеры вопросов:
Кто живёт в дупле? – белка.
Кто живёт в гнезде? – ласточка, кукушка, и др.
Кто живёт в будке? – собака.
Кто живёт в норе? – лиса.
Кто живёт в берлоге? – медведь.
Возможен обратный вариант. Ведущий спрашивает, где живут звери, а ребёнок отвечает.

***24. Словесная игра « «Часть и целое»***
Программные задачи: Развивать понимание отношений целое и части. Расширять словарный запас за счет названий частей знакомых предметов.
Ход игры:



Ведущий становиться перед играющими, в руках у него мяч. Он бросает мяч любому участнику игры и называет при этом деталь какого-либо предмета.
Тот кому брошен мяч, должен поймать его и сейчас же назвать предмет, к которому относится деталь, названная ведущим. Например: крыло самолёт (или птица), лепесток – цветок, экран – телевизор и т. д.
Вариант 2
Ведущий, бросая мяч, говорит начальную часть какого-нибудь слова. Участник игры ловит мяч и немедленно заканчивает слово. Например: ра-дость, цве-ток, сказ-ка и т. д.

***25. Словесная игра «Испорченный телефон»***
Программные задачи: развивать слуховое внимание.
Ход игры:



Дети выбирают ведущего при помощи считалочки. Все садятся на стулья, поставленные в ряд. Ведущий произносит тихо (на ухо) рядом сидящему игроку какое-либо слово, тот передаёт 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.

***26.Словесная игра «Назови три предмета»***
Программные задачи:Упражнять детей в классификации предметов.
Ход игры:



Сейчас мы поиграем в игру. Я назову слово, например «мебель», а тот, кому я брошу мяч, назовёт три слова, которые можно назвать одним словом «мебель». Какие предметы можно назвать одним словом «мебель»? Дети: «Стол, стул, кровать»
«Цветы!»-говорит педагог и после небольшой паузы бросает мяч ребёнку. Тот отвечает: «Ромашка, роза, василёк».
В этой игре дети учатся относить три видовых понятия к одному родовому. В другом варианте игры можно сделать наоборот: по нескольким видовым понятиям дети учатся находить родовые. Например: воспитатель говорит: «Малина, клубника, смородина». Ребёнок, поймав мяч, отвечает: «Ягоды».
Более сложным вариантом игры будет такой, когда воспитатель во время одной игры меняет задание: то называет видовые понятия и дети находят родовые, то называет родовые, а дети указывают видовые.

***27. Словесная игра «Скажи по-другому»***
Программные задачи: учить детей подбирать синоним – слово, близкое по значению.
Ход игры:



Воспитатель говорит, что в этой игре дети должны будут вспоминать слова, похожие на то слово, которое он назовёт.
«Большой», — предлагает воспитатель. Дети называют слова: «Огромный, крупный, громадный, гигантский».
«Красивый» — «Пригожий, хороший, прекрасный, прелестный, чудесный».
«Мокрый» — «Сырой, влажный» и т. д.
Готовясь к проведению этой игры, воспитатель заранее подбирает слова, имеющие ряд синонимов. Эти слова лучше записать, чтобы долго не припоминать, так как игра проходит в быстром темпе.
Воспитатель может по аналогии с этой игрой разработать варианты игры, например: он называет какое-нибудь существительное, а дети подбирают к нему подходящие эпитеты. Так к слову «море» дети подбирают эпитеты «спокойнее, бурное, лазурное, грозное, штормовое, красивое, южное» Ребёнка, который вспомнит больше слов, нужно похвалить.

***28. Словесная игра «Кто знает, пусть дальше считает»***Программные задачи: закрепить знания порядкового счёта в пределах 10, развивать быстроту мышления, слуховое внимание.
Ход игры:



Дети становятся в круг. В руках у воспитателя мяч. Он говорит: «Дети, сейчас мы поиграем в игру «Кто знает, пусть дальше считает». Я буду называть число, а вы будете считать дальше до десяти. Например, я скажу «5» и брошу мяч Лене. Как Лена будет считать?»Лена: «Шесть, семь, восемь, девять, десять»
Усложнённым вариантом может быть такой. Воспитатель предупреждает: « Дети, будьте внимательны! Я могу взять мяч раньше, чем вы досчитаете до десяти, и брошу его следующему ребёнку со словами: «Считай дальше». Вы должны запомнить , на каком числе остановился ваш товарищ, и продолжить счёт. Например, я говорю: «4» — и кидаю мяч Вове. Он считает до 8 , я забираю у него мяч и бросаю Вите со словами: « Считай дальше». Витя продолжает : « 9, 10».
Вариантом такой игры может быть игра «До» и «После».Воспитатель, бросая мяч ребёнку, говорит: «До пяти». Ребёнок должен назвать числа, которые идут до пяти, т.е. один, два, три, четыре, пять. И т.д.

***29. Словесная игра «Где мы были, мы не скажем»***
Программные задачи: Воспитывать находчивость, сообразительность, умение перевоплощаться.
Ход игры:



Дети делятся на две группы играющих. Группы расходятся в разные стороны и договариваются, какую деятельность они будут изображать. Одна группа показывает движения , а вторая должна по движениям догадаться, что дети делают. Они изображают хорошо знакомую им деятельность, которую часто наблюдали, например, стирку белья, чистку ботинок, чтение книги и т. д.
Более интересно, если дети будут выполнять не одинаковые движения, а разные: например, ребёнок «стирает», «вешает бельё», «гладит».
При помощи жеребьёвки определяют, какая группа будет загадывать. Эта группа детей подходит ко второй группе и говорит: «Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем – и показывает действия. Вторая группа отгадывает. Когда дети отгадают, группа загадывающих убегает, а те, кто отгадывал, их догоняют. Затем меняются.

***30. Словесная игра «Летает – не летает»***
Программные задачи: воспитывать слуховое внимание, выдержку.
Ход игры:



Дети садятся полукругом, руки кладут на колени. Воспитатель объясняет правила игры: «Я буду называть предмет и говорить слово «летает», например: голубь летает, самолёт летает и т. д. Если я назову нелетающий предмет, руку поднимать не следует. Вам нужно быть внимательными, потому что я буду поднимать руку и тогда, когда предмет летает и тогда, когда он не летает. Кто ошибается платит фант. Похлопывая по коленям, воспитатель и дети говорят: «Поехали-поехали», затем воспитатель называет предметы: «Галка летает?» — и поднимает руку. Дети отвечают: «Летает» — и тоже поднимают руку. и т.д.

***31. Словесная игра «Что кому нужно?»***
Программные задачи: Продолжать упражнять детей в классификации предметов, умении называть предметы, необходимые людям определённой профессии.
Ход игры:



Давайте вспомним, что же нужно для работы людям разных профессий. Я буду называть профессию, а вы скажете, что нужно для этой работы. «Сапожник» -говорит воспитатель. «Гвозди, молоток, кожа, сапоги, ботинки, машинка, лапа» — отвечают дети.
Воспитатель называет профессии, знакомые детям данной группы: врач, медсестра.

***32. Словесная игра: « И я».***



Программные задачи:Развивать гибкость мышления, воспитывать выдержку, чувство юмора.
Ход игры:
Я буду рассказывать вам какую-нибудь историю. Когда я остановлюсь во время рассказа, вы скажете слово «и я», если эти слова подходят по смыслу. Если же они не подходят по смыслу, произносить их не надо. Кто произнесёт, тот заплатит «фант».
Воспитатель рассказывает: 2Иду я однажды к реке…»
Дети: « И я».
— Рву цветы, ягоды.
— И я.
— По дороге попадается мне наседка с цыплятами.
— …(молчат)
— Они клюют зёрнышки.
-…(молчат)
— Гуляют на лесной полянке.
— И я.
— Вдруг налетел коршун.
— … (молчат)
— Цыплята и наседка испугались.
— ..(молчат)
— И убежали.
— И я .
Далее дети могут сами придумывать рассказы.

***33. Словесная игра «Радио»***
Программные задачи:Воспитывать умение быть наблюдательным, активизировать речь детей.
Ход игры:



Сегодня мы поиграем в игру, называется она «Радио». Знаете ли вы, как называют человека, который говорит по радио? Правильно, его называют диктором. Сегодня по радио диктор будет разыскивать детей нашей группы. Он будет описывать какого-нибудь из нас, а мы по его рассказу узнаем, кто же из нас потерялся.
Сначала я буду диктором, слушайте. Алло! Алло! Потерялась девочка. На ней красный свитер, клетчатый фартук, в косичках белые ленты. Она хорошо поёт песни, дружит с Верой. Кто знает эту девочку?» — начинает игру воспитатель, обучая детей выполнению правил. Дети называют девочку из своей группы. Затем при помощи считалочки выбирают диктора.

***34. Словесная игра « Дополни предложение»***
Программные задачи:Упражнять детей в правильном подборе слов, учить понимать причинные связи между явлениями.
Ход игры:



Воспитатель объясняет правила игры. Сказав предложение «Я надела шубу, чтобы…» — воспитатель предлагает закончить это предложение. Дети дополняют: «Чтобы было тепло. Чтобы пойти гулять. Чтобы не замёрзнуть».
Воспитатель заранее подготавливает ряд предложений, например: «Мы зажгли свет, потому что… Дети надели панамки, потому что… Полили рассаду…ит.д.
В следующий раз можно предложить детям самим придумывать незаконченные предложения.

***35. Словесная игра «Лови и бросай цвета называй»***
Программные задачи: закреплять знания детей о цветовой гамме, воспитывать быстроту мышления.
Ход игры:



Ведущий. Бросая мяч ребёнку, называет прилагательное, обозначающее цвет, а ребёнок, возвращая мяч, называет существительное, подходящее к данному прилагательному. Например:
— красный – мак, огонь, флаг ит.д.
— оранжевый – апельсин, морковь и т.д.
— жёлтый – цыплёнок, солнце, репа и т. д.
— зелёный – лес, трава, огурец и т. д.
— голубой – лёд, небо, незабудки и т. д.
— синий – море, чернила и т. д.
— фиолетовый – сирень, слива и т. д.

***36.Словесная игра «Один – много»***
Программные задачи: учить называть существительные во множественном числе, развивать быстроту мышления.
Ход игры:



Ведущий бросает мяч детям, называя имена существительные в единственном числе. Дети бросают мяч обратно, называя существительные во множественном числе.
Можно перебрасывать мяч с ударами об пол, прокатывать мяч, сидя на ковре.
Будет лучше, если сначала вы сгруппируете существительные по окончаниям. Например:
Стол – столы, двор – дворы, нос – носы, гора – горы, нора – норы, мост – мосты, дом – дома, глаз – глаза, луг – луга, город – города, провод – провода, холод – холода, день – дни, пень – пни, сон – сны, стул – стулья, кол – колья, лист – листья, перо – перья, крыло – крылья, дерево – деревья, носок – носки, чулок – чулки, кусок – куски, чулок – чулки, кусок – куски, кружок – кружки, дружок – дружки, прыжок – прыжки, утёнок – утята, гусёнок – гусята, цыплёнок – цыплята и т. д.

***37. Словесная игра «Чемодан»***
Программные задачи:Развивать знания о предметах, сообразительность.
Ход игры:



Все участники садятся в круг. Один из них начинает игру, говоря: «Я отправляюсь в дальние страны и пакую чемодан. Я кладу в него….» — и называет какой-нибудь предмет.
Второй игрок повторяет те же слова, называет предмет, «положенный в чемодан» первым участником, и добавляет свой. И так далее, по кругу.

***38. Словесная игра «Вы поедете на бал?»***
Программные задачи:



Дети по очереди отвечают на вопросы ведущего, при этом нельзя говорить «Да» или «Нет», а также использовать в описании черный и белый цвета. Например:
— Вы поедете на бал?
— Поеду.
— Вы наденете юбку?
— Я надену платье, и т.
Начиная игру, ведущий произносит:
— Вам барыня прислала 100 рублей и 100 копеек и сказала: не смеяться, не улыбаться, губки «бантиком» не делать, «да» и нет» не говорить, черный с белым не носить, «р» не выговаривать. Что изволите купить?

***39. Словесная игра «Если я…»***
Программные задачи: развивать диалогическую речь.
Ход игры:



Начните предложение со слов … «Если я …» Попросите детей подумать о возможных результатах, например, в таких ситуациях:
— Если я полью цветы….
— Если я соберу свои игрушки….
— Если я выйду летом в пальто….
— Если я лягу спать в одежде….
— Если я открою в ванной кран с горячей водой…..
Затем можно продумать ответы на те же ситуации, но с частицей «не».

***40. Словесная игра «Кто больше заметит небылиц?»***
Программные задачи: учить детей замечать небылицы, нелогичные ситуации, объяснять их; воспитывать умение отличать реальное от выдуманного.
Ход игры:



Сейчас я вам прочитаю стихотворение . В нём будет много небылиц. Постарайтесь их заметить и запомнить. Кто заметит небылицу, тихонечко положит фишку, заметит ещё одну небылицу – положит вторую фишку рядом и т. д. Кто заметит больше небылиц, тот и выиграет. Фишку можно положить только тогда, когда ты сам заметил небылицу.
Для чтения можно использовать «Путаницу» К. И. Чуковского, «Это правда или нет?» Л. Станчевой.
см. «словесные игры в детском саду» стр. 65-67.

***41. Словесная игра «Наоборот»***
Программные задачи: воспитывать у детей быстроту мышления.
Ход игры:



Дети и воспитатель садятся на стулья в кружок.
Воспитатель произносит слово и, бросая кому-нибудь из детей мяч, называет имя ребёнка; тот должен сказать слово, противоположное по смыслу. Воспитатель говорит: «Вперёд». Ребёнок отвечает: «Назад» ( направо – налево, вверх – вниз, далеко – близко, высоко – низко, над – под, внутри – снаружи, дальше – ближе). Можно произносить не только наречия, но и прилагательные, глаголы: «далёкий – близкий, верхний – нижний, правый – левый, завязать – развязать, намочить – высушить» и др. Если ребёнок затрудняется ответить, дети по предложению воспитателя хором произносят нужное слово.

***42. Словесная игра «Добавь слог»***
Программные задачи:Развивать фонематический слух, быстроту мышления.
Ход игры:



Воспитатель называет один слог и бросает мяч. Поймавший его должен дополнить слово, например, « Ма» — «ма». Дополнивший слово снова бросает мяч воспитателю.