**Дидактические игры по развитию речи**

**ЧУДЕСНЫЙ МЕШОЧЕК**

Цель: Ориентироваться на род имени существительного при опре­делении предмета по его признакам.

Оборудование: Заяц, морковь, огурец, яблоко, помидор, мешочек.

Ход игры:

Скажем детям примерно следующее: «К нам в детский сад пришел заяц. Зайка-побегайка, что у тебя в мешке? Можно по­смотреть? Что это? (Морковка.) Какая морковка? (Длинная, красная.) Кладем морковь на стол. А это что? (Огурец.) Какой огурец?  (Аналогичным образом достаем помидор, яблоко и др.)

Теперь заяц с вами хочет поиграть. Он спрятал все овощи, и фрукты в мешочек. Зайка опустит лапу в мешочек, возьмет овощ или фрукт и расскажет вам про него, а вы должны дога­даться, что у зайки в лапе. Слушайте внимательно. Она длин­ная, красная. Что это? (Морковь.) Он зеленый, длинный. Что это? (Огурец.) Оно круглое, красное. Что это? (Яблоко.) Он круглый, красный. Что это?  (Помидор.)»

Если дети неправильно ответят на последние два вопроса, повторим, выделяя голосом местоимение: «Послушайте еще раз. Оно круглое, красное. Он круглый, красный.

Теперь найдите и положите в мешочек овощи. Что осталось? (Яблоко.) Яблоки — это фрукты.

Спасибо, заяц, что пришел к нам. До свидания».

**РАЗНОЦВЕТНЫЙ СУНДУЧОК**

Цель: Учим ориентироваться на окончание при согласовании слов в роде.

Материал: Сундучок, предметные картинки: яйцо, печенье, варенье, яблоко, полотенце и другие предметы, обозначенные существи­тельными среднего и женского рода, по числу детей.

Ход игры: Поставим на стол сундучок с картинками. Предложим де­тям вынимать картинки по одной, будем задавать при этом во­просы: «Какое яичко? Какая матрешка?» И т. п. Вопросительное местоимение согласуется с существительным и помогает ребенку правильно определить род последнего.

В том случае, если на картинках будут изображены 2—3 предмета, игра приобретет новый смысл: ребенок сможет поуп­ражняться в образовании форм именительного падежа множест­венного числа существительных.

**ТЕРЕМОК**

Цель: Ориентироваться на окончание глагола в прошедшем време­ни при согласовании его с существительным.

Материал: Деревянный теремок, игрушечные животные: мышка, ля­гушка, зайчик, лисичка, волк, медведь.

Ход игры: Поставим на ковре теремок. Возле теремка рассадим живот­ных. Будем рассказывать сказку, побуждая детей принимать участие в рассказывании.

—  Стоит в поле теремок. Прибежала к теремку ... кто? Пра­вильно, мышка. (Дети подсказывают, ориентируясь на значение глагола и его окончание.) «Кто-кто в теремочке живет?» Нико­го нет. Стала мышка в теремочке жить.

Прискакала к теремку ... лягушка. И т. д. В заключение подведем итог:

—   Послушайте, как мы говорим: лягушка прискакала, а зай­ка прискакал; лисичка прибежала, а волк прибежал.

**ЧЕГО НЕ СТАЛО?**

Цель: Упражняться в образовании форм родительного падежа мно­жественного числа существительных.

Материал: Пары предметов: матрешки, пирамидки (большая и ма­ленькая), ленточки (разного цвета и разного размера—длин­ная и короткая), лошадки, утята, Буратино, мешок.

Ход игры: Перед детьми появляется Буратино с мешком. Он говорит, что принес ребятам игрушки. Дети рассматривают игрушки. На­зывают их. Выставляют на столе.

Комментируем:

—  Что это? Матрешка. Давай посмотрим, что у матрешки внутри. Еще матрешка. Поставь их рядом. Вова, теперь ты достань игрушку. Что это? (Пирамидка.) Еще пирамидка есть? И т. д.

—  Запомните, какие предметы на столе. Здесь пирамидки, матрешки, утята. Буратино с вами поиграет. Он будет прятать игрушки, а вы должны будете говорить, каких игрушек не стало: матрешек, пирамидок, утят или чего-то другого.

На столе остаются три пары предметов: матрешки, пирамид­ки, лошадки. Дети закрывают глаза. Прячем матрешек, а на их место кладем ленточки. («Кого не стало?») Затем прячем лен­точки, а на их место ставим пирамидки. («Чего не стало?») И т. д. Наконец убираем все игрушки и спрашиваем: «Каких игрушек не стало?»

**ГДЕ НАШИ РУЧКИ?**

Цель: Упражняться в образовании форм родительного падежа мно­жественного числа существительных.

Ход игры: Дети сидят на стульчиках. Обратимся к ним, приглашая интонацией к шутке, игре:

Где наши ручки? Нет наших ручек! (Прячем руки за спину. Дети делают то же самое.) Вот наши ручки! (Показываем руки, играем пальцами.)

—   Где наши ножки? Нет наших ножек! (Дети прячут ноги под стул.) Вот наши ножки!  (Топают ножками.)

—   Где же наши ручки? Чего нет?  (Ручек.)  Вот наши ручки! -  Где   же   наши   ножки?   Чего   нет?    (Ножек.)    Вот   наши

ножки!

Игра повторяется 2—3 раза.

**Лото**

Цель: Упражняться в образовании форм множественного числа су­ществительных (в именительном и родительном падежах).

Материал: Картинки с изображением предметов в единственном и множественном числе (матрешка — матрешки, ведро — ведра, колесо — колеса, кольцо — кольца и др.).

Ход игры: Раздаем детям картинки, оставляя у себя парные. Объясняем условия игры:

—  Это игра на внимание. Я буду показывать картинки. На каждой картинке нарисована какая-нибудь игрушка. Тот, у кого окажется картинка с такими же игрушками, должен быстро ска­зать об этом. Например, у меня колесо. А у Веры колеса. Вера должна быстро сказать: «У меня колеса» или «У меня много колес». Игрушки надо обязательно называть.

Тот, кто замешкается, отдает свою картинку взрослому. Если ребенок быстро и правильно назовет игрушку, отдаем свою картинку ему.

В конце игры проигравшим   (у кого на руках нет картинок) предлагаются шуточные задания: попрыгать на одной ножке, вы­соко подпрыгнуть, присесть три раза и т. п. Задания придумы- -ваем вместе с детьми.

**ПОРУЧЕНИЯ**

Цель: Упражняться в образовании форм повелительного наклоне­ния глаголов скакать, ехать.

Материал: Грузовик, мышка, мишка.

Ход игры: Вносим в комнату грузовик и мышку с мишкой. Обращаемся к детям:

—  Хотите, чтобы мышка и мишка покатались на грузовике? Если хотите, попросите их. Надо сказать: «Мишка, поезжай!» А еще можно попросить мышку и мишку поскакать: «Мышка, поскачи!»  (Просьбы сопровождаются действиями с игрушками.)

—  Олег, кого ты хочешь попросить, мышку или мишку? О чем ты попросишь?

Игра продолжается до тех пор, пока у детей не иссякнет к ней интерес.

**МИШКА, ЛЯГ!**

Цель: Упражняться в образовании форм повелительного наклонения глаголов лежать, петь.

Материал: Плюшевый медвежонок (озвученная игрушка).

Цель: В   гости   к детям   приходит медвежонок. Рассказываем, что он умеет выполнять поручения. Медвежонка можно попросить: «Мишка, ляг на бочок... ляг на спинку... ляг на животик». Еще он умеет петь, только надо по­просить: «Мишка, спой!» (Рас­сказ сопровождается действия­ми с игрушкой.)

По желанию детей медве­жонок выполняет разные зада­ния.  Если ребенок затрудняется сформулировать задание, задаем наводящие вопросы: «Ты хочешь, чтобы мишка лег? На животик или на спинку? Давай скажем вместе: мишка, ляг на животик».

Можно давать медвежонку и другие задания: поезжай (с гор­ки), поскачи, попляши, напиши письмо   и др.

**ПРЯТКИ**

Цель: Правильно использовать в речи предлоги с пространствен­ным значением (в, на, около, под, перед).

Материал: Грузовик, мишка, мышка.

Ход игры: В гостях у детей снова мишка и мышка. Гости стали играть в прятки. Мишка водит, а мышка прячется. Предлагаем детям закрыть глаза. Говорим:

— Мышонок спрятался. Откройте глаза. Мишка ищет: «Где же мышонок? Он, наверное, под машиной?» Нет. Где же он, ребята? (В кабине.)  Вон он куда забрался!

Закройте снова глаза, мышонок опять будет прятаться. (Са­жаем мышонка на кабину.) Где же мышонок? Ребята, подска­жите мишке!

Аналогичным образом дети отыскивают вместе с мишкой мы­шонка, который прячется под машиной, около машины, перед машиной.

Игры и упражнения с грамматическим содержанием можно включать в сценарии коллективных занятий, а можно прово­дить по желанию детей с небольшими подгруппами в часы до­суга. С детьми можно организовывать игры, с помощью которых они учились бы соотносить производящее и производное слова. Это делается на материале существительных, обозначающих жи­вотных и их детенышей. Формирование способов глагольного словообразования тесно связано с формообразованием. Оно осуществляется в подвижных играх, играх-драматизациях, спе­циальных дидактических играх.

**ПОТЕРЯЛИСЬ**

Цель: Соотносить название животного с названием  детеныша.

Материал: Игрушечный домик, животные (игрушки): утка и уте­нок, курица и цыпленок, коза и козленок, корова и теленок, лошадь и жеребенок.

Ход игры: Расставим по комнате взрослых животных. На ковре в домике находятся их детеныши. Предложим детям узнать, кто живет в домике.

- Давайте посмотрим. Кря-кря-кря — кто это? Утка? Доста­ем игрушку из домика. Утка большая или маленькая? Малень­кая? Это, ребята, утенок. Маленький утенок. А утка — его мама. Помогите утенку найти его маму-утку. Вася, возьми утен­ка. Поищи утку.

-   А это чей голос — пи-пи-пи? Кто это? (Достаем цыплен­ка.) Кто мама у цыпленка? Как кудахчет курица? Как отзывает­ся цыпленок? Поищи, Оля, курицу, маму цыпленка.

Аналогичным образом обыгрываются остальные персонажи. Когда у всех малышей найдутся мамы, взрослых и детенышей сажают вместе. Пусть дети рассмотрят их, произнесут слова: утка— утенок, курица — цыпленок и др. Затем животные уезжа­ют на машине в гости к другим детям.

**ЧЕЙ ГОЛОС?**

Цель: Различать взрослых животных и детенышей по звукоподра­жаниям, соотносить названия взрослого животного и его дете­ныша.

Материал: Игрушки: мышка и мышонок, утка и утенок, лягушка и ля­гушонок, корова и теленок.

Ход игры: В гости к детям приходят и приезжают звери. Звери хотят поиграть. Дети должны отгадывать, чей голос услышали.

-   Му-у-у — кто так мычит? (Корова.) А кто мычит тонень­ко? (Теленок.)

Ква-ква— чей это грубый голос? А кто квакает тоненько? Лягушка большая и квакает грубым голосом. А ее детеныш квакает тоненько. Кто детеныш у лягушки?

Аналогично обыгрываются остальные' игрушки. После игры дети могут поиграть с игрушками. Чтобы получить игрушку, ребенок должен правильно позвать ее («Лягушонок, иди ко мне!», «Утенок, иди ко мне!»).

**ДОМИКИ**

Цель: Употреблять названия детенышей животных.

Материал: Поднос с игрушками: бельчатами, зайчатами, утятами, мышатами и др.— по количеству детей, строительный материал.

Ход игры: Вносим в комнату поднос с игрушками. Говорим, что дети должны построить для малышей домики. Каждый сначала дол­жен решить, для кого он будет строить домик, и правильно попросить у взрослого: «Дайте мне, пожалуйста, утенка (бель­чонка)».

В случае необходимости нужно подсказать слово целиком или только его начало и попросить малыша повторить название.

На ковре раскладываем строительный материал. Дети строят для своих животных домики, играют.

**ПОРУЧЕНИЯ**

Цель: Называть детенышей животных.

Материал: Игрушки: бельчонок и котенок.

Ход игры: Подражаем мяуканью кошки. Спрашиваем у детей: «Кто это мяукает? Где?» Выходим вместе с ними в соседнюю комнату. - Ребята, к нам пришли гости! Смотрите, они совсем малень­кие. Это не просто белочка и киска. Это котенок и бельчонок. Животные хотят с вами поиграть. Им можно давать поручения. Если попросить правильно, бельчонок попрыгает. Бельчонок, по­скачи! Вот как скачет! А котенка можно попросить: котенок, спой! Вот как поет котенок! Кого вы хотите попросить? О чем? После игры животные прощаются с детьми и уходят (уез­жают).

**ДРУЖНЫЕ РЕБЯТА**

Цель: Соотносить названия взрослых животных с названиями их детенышей, активизировать в речи названия детенышей живот­ных.

Материал: Белка и лиса.

Ход игры: Объясним детям содержание игры:

— Сейчас мы поиграем в игру «Дружные ребята». Встаньте в пары. Теперь постройтесь в две колонны. Первая колонна — бельчата, вторая -- лисята. Вот ваши домики (ставим в разных концах комнаты стулья, на которые сажаем белку и лису). Если услышите танцевальную музыку, танцуйте и бегите — резвитесь на лужайке. При команде «Опасно!» бегите домой к своим ма­мам. Выигрывает тот, кто скорее соберется.

Игра повторяется 3—4 раза.

Активизации наименований детенышей животных, соотнесению с названиями взрослых животных способствуют также пластические этюды, упражнения. На­пример, взрослый принимает на себя роль курицы-мамы, дети — роли цыплят. Ку­рица с цыплятами гуляет по полянке. Все разгребают травку, ищут червячков, пьют водичку, чистят перышки. При команде «Опасно!» цыплята бегут под крыло к маме-курице.

Для активизации наименований детенышей животных могут использоваться варианты игр «Прятки», «Где наши ручки?» («Где наши зверята? Нет наших котят? Нет наших бельчат? Вот наши зверята. Вот наши бельчата»), «Лото», «Кого не стало?..», «Чудесный мешочек» и других игр, описания которых даются ниже.

**КАЧЕЛИ**

Цель: Соотносить слова стихотворения с собственными движе­ниями.

Ход игры: Дети стоят. Взрослый читает стихотворение, а дети сопровож­дают чтение ритмическими движениями.

Все лето качели качались и пели, И мы на качелях На небо летели.

(Дети качают руками впе­ред-назад, слегка пружиня ноги в коленях.)

Настали осенние дни. Качели остались одни.

(Уменьшая ход качелей, дети пружинят в коленях и уменьшают взмах рука­ми до постепенной оста­новки.)

Лежат на качелях                      V

Два желтых листка. И ветер качели качает слегка.

(В. Данько. Качели.)

(Дети выполняют легкое покачивание вытянутыми вперед руками влево-вправо.)

**ПЕРЕПРЫГНИ ЧЕРЕЗ РОВ**

Цель: Образовывать повелительную форму глагола с помощью приставок.

Ход игры: Игроки распределяются на две команды, которые выстраива­ются одна напротив другой. На площадке перед каждой коман­дой взрослый рисует две параллельные линии на расстоянии 50 см одна от другой — это ров. На слова:

Если хочешь                                               Если хочешь

Ловким быть,                                             Быть здоров.

Если хочешь                                              Перепрыгни через ров! —

Сильным быть.

(По Я. Сатуновскому.)

все прыгают. Выигрывает та команда, в которой больше детей сумели перепрыгнуть через ров, не наступив на линию. Игра продолжается. Проигравшая команда на те же слова де­лает вторую попытку перепрыгнуть через ров. Можно предло­жить детям прыгать с закрытыми глазами.

**ПОЕЗД**

Цель: Закреплять умение соотносить слово с действием, которое оно обозначает.

Ход игры: Дети стоят друг за другом, положив руки на плечи впереди стоящего. Взрослый-водящий произносит:

Чух, чух, пых-чу,                                               Ко-ле-са-ми

Пых-чу, вор-чу (произносится 2 раза).         Верчу, вер-чу (произносится 2 раза),

Стоять на месте не хочу!                                Са-дись скорее,

Ко-ле-са-ми                                                        Прокачу!

Стучу, стучу.                                                      Чу! Чу!

(Е. Карганова. Поезд.)

На слова «Стоять на месте не хочу» «поезд» начинает мед­ленно двигаться, постепенно прибавляя скорость. Затем дети вы­полняют движения в соответствии с текстом стихотворения. На слова «Колесами стучу, стучу»—топают ногами, на слова «Коле­сами верчу, верчу»—делаю/г круговые движения руками перед собой. На слова «Чу! Чу!» «поезд» останавливается.

**ГДЕ МЫ БЫЛИ, МЫ НЕ СКАЖЕМ**

Цель: Активизировать глагольную лексику, соотносить слово с дей­ствием, которое оно обозначает.

Ход игры: Водящий отходит в сторону, а дети договариваются, какую деятельность они будут изображать. На вопросы водящего «Где вы были? Что вы делали?» дети отвечают: «Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем» и показывают различные дви­жения (стирка белья, рисование и др.). Водящий должен по дви­жениям правильно назвать действие, употребляя форму глагола второго лица множественного числа. Например: «Вы пилите дро­ва». При правильном ответе дети убегают, а водящий их дого­няет. Пойманный становится водящим.

(Эта игра доступна не всем детям младшего дошкольного возраста. Она более популярна у старших дошкольников.)

**КУРОЧКА РЯБУШЕЧКА**

Цель: Упражняться в произнесении звукоподражания.

Ход игры: Из детей выбирают курочку-рябушечку, надевают ей на голо­ву шапочку. По сигналу водящего начинается диалог:

— Курочка-рябушечка,

Куда идешь?

—   На речку.

—   Курочка-рябушечка, Зачем идешь?

—  За водой.

—   Курочка-рябушечка, Зачем тебе вода?

—   Цыплят поить. Они пить хотят.

На всю улицу пищат — Пи-пи-пи!

(Русская народная песенка.) После слов «На всю улицу пищат» дети-цыплята убегают от курочки и пищат (пи-пи-пи). Дотронувшись до пойманного ре­бенка, курочка произносит: «Иди к колодцу пить водицу». Пой­манные дети выходят из игры. Игра повторяется с выбором но­вой курочки-рябушечки.

**МОЛЧАНКИ**

Цель: Образовывать глаголы приставочным способом.

Ход игры: Перед началом игры дети хором произносят:

Первенчики, червенчики. Зазвенели бубенчики. По свежей росе. По чужой полосе. Там чашки, орешки, Медок, сахарок, Молчок!

(Русская народная песенка.) После слова «молчок» все должны замолчать и замереть. Ведущий (взрослый) наблюдает за детьми. Если кто-то рассме­ется, заговорит или пошевелится, то дает ведущему фант.

В конце игры дети выкупают фанты, выполняя действия по команде (залезь под стол и вылези обратно; подпрыгни на месте два раза; выйди из комнаты и войди обратно; отодвинь стульчик и снова задвинь; выгляни в окошко; присядь и встань; под­брось мячик; перепрыгни через веревочку и т. п.).

В эту игру с интересом играют дети среднего дошкольного возраста. С младшими детьми лучше разыгрывать фант сразу, как только кто-то из играющих рассмеется или заговорит; коман­ды придумывает взрослый. Более старшие дети придумывают команды сами.

**ДОБАВЬ СЛОВО**

Цель: Находить нужное по смыслу слово (глагол).

Материал: Кукла Гена.

Ход игры: Игра начинается с беседы о том, как дети помогают родите­лям, что умеют делать. Далее скажем детям, что к ним в гости пришел Гена. Он тоже любит помогать родным: бабушке, дедуш­ке, папе, маме, братику и сестричке. А что именно умеет делать Гена, дети должны будут сейчас угадать.

Гена.

Я   умею   постель   (глагол подбирают дети) убирать. Я умею пол ... (подметать). Я умею пыль ... (вытирать). Я умею посуду ... (мыть, полоскать). Я умею постель ... (застилать). Я умею цветы ... (поливать). Я помогаю стол ... (накрывать). Я помогаю тарелки ... (расставлять) Я помогаю вилки ... (раскладывать) Я   помогаю   крошки   ...    (сметать) Я   помогаю   комнату   ...    (убирать) При повторном проведении игры дети от хоровых высказыва ний переходят к индивидуальным  (глагол называет тот, к кому непосредственно обратится Гена).

**НЕВИДИМКИ**

Цель: Образовывать формы глагола второго лица единственного и множественного числа.

Материал: Куклы, шапка-невидимка, ширма, музыкальные инстру­менты (игрушки), кукольная мебель.

Ход игры: В гости к детям приходит Невидимка. Он говорит, что у него есть шапка-невидимка. Когда ее наденешь, сможешь быть неви­димым. Показывает шапку, надевает ее и сразу же прячется за ширму. Затем Невидимка рассказывает и показывает, что он лю­бит и умеет делать (танцевать, петь, читать стихи, бегать, пры­гать, играть на музыкальных инструментах, сидеть, стоять, хо­дить и пр.).

Невидимка надевает свою шапку, прячется за ширму и выполняет одно из названных действий. Дети угадывают, что Не­видимка делает, задавая ему вопросы: «Ты спишь?», «Ты делаешь зарядку?» и т. п. Выигрывает тот, кто угадает; он же получает право быть Невидимкой.

Когда игра станет хорошо знакомой детям, можно будет вы­бирать двух Невидимок, тогда они будут образовывать форму множественного числа глаголов.

**НАЗОВИ, ЧТО СДЕЛАЛ УМЕЙКА**

Цель: Составлять (дополнять) предложения с однородными ска­зуемыми.

Материал: Бумага, ножницы и др.  (по усмотрению взрослого).

Ход игры: В гости к детям приходит Умейка, который все умеет делать (ребенок должен быть подготовлен заранее). Взрослый дает ему задание так, чтобы никто не слышал: «Подойди к столу, возьми бумагу, отрежь полоску и отдай Сереже». Умейка начинает выполнять задание, а дети в это время внимательно следят за ним. Потом они называют все, что делал Умейка. Выигрывает тот ребенок, который правильно перечислил все действия, вы­полненные Умейкой. Ребенок-победитель получает право заме­нить гостя.

Задания Умейке могут быть самые разные: беги к двери, по­прыгай и побеги обратно; подойди к столу, возьми книгу и отдай ее Вадиму; возьми машину, поставь в гараж; выйди из комнаты и войди обратно; подойди к кубику и перепрыгни через него; возьми мяч и подбрось его вверх; уложи куклу спать.

**КТО БОЛЬШЕ ДЕЙСТВИЙ НАЗОВЕТ**

Цель: Активно использовать в речи глаголы, образовывать различ­ные глагольные формы..

Материал: Картинки: предметы одежды, самолет, кукла, собака, солнце, дождь, снег.

Ход игры:Приходит Неумейка и приносит картинки. Задача детей подо­брать слова, которые обозначают действия, относящиеся к пред­метам или явлениям,  изображенным на картинках.  Например:

что можно сказать о самолете, что он делает? (Летит, гудит, взлетает, поднимается, садится...);

что можно делать с одеждой? (Стирать, гладить, надевать, зашивать, чистить...);

что можно сказать о дожде? (Идет, моросит, льет, капает, хлещет, шумит, стучит по крыше...);

что можно сказать о снеге? (Идет, падает, кружится, летает, ложится, блестит, тает, переливается, скрипит...);

что можно делать с куклой? (Укладывать спать, кормить, ка­тать в коляске, лечить, водить гулять, одевать, наряжать, ку­пать...);

что делает собака? (Лает, грызет кости, виляет хвостом, под­прыгивает, скулит, ходит, бегает, охраняет...);

что можно сказать о солнце? (Светит, греет, восходит, захо­дит, печет, поднимается, опускается, сияет, улыбается, ласка­ет...).

60

Такую игру можно проводить на разные темы: «Предметы домашнего обихода», «Явления природы», «Времена года», «Жи­вотные и птицы» и др.

**ЧЕЙ ГОЛОС?**

Цель: Образовывать глаголы от звукоподражательных слов.

Материал: Игрушки: кошка, собачка, курочка, петушок, автомобиль.

Ход игры: В гости к детям приезжают на автомобиле игрушки. Взрослый показывает их (по одной), а дети называют.

—   Кукареку! Кто это? (Петушок.) Как кукарекает петушок? (Кукареку.)

—   Куд-куда, куд-куда! Кто это? (Курочка.) Как кудахчет ку­рочка?

—   Гав,  гав,  гав!   Кто  это?   (Собачка.)   Как лает собачка?

—   Мяу, мяу! Кто это?  (Кошка.)  Как мяукает кошка?

—   Гав, гав, гав! Чей это голос? (Собачки.) Что она делает? (Лает.)

—  Мяу,  мяу! Чей  это голос?   (Кошки.)   Что  кошка  делает? (Мяукает.)

—   Куд-куда, куд-куда! Чей это голос? (Курочки.) Что делает курочка?  (Кудахчет.)

—   Кукареку! Кто это? (Петушок.) Что делает петушок? (Ку­карекает.)

**ПРОФЕССИИ**

Цель: Соотносить существительное с глаголом.

Материал: Картинки (фотографии) с изображениями людей разных профессий (хлебороб, пекарь, аптекарь, портной, продавец, поч­тальон, солдат).

Ход игры: Взрослый задает вопросы, дети отвечают.

—   Пашет, сеет, хлеб убирает, кто?  (Хлебороб.)

—   А кто хлеб нам выпекает? (Пекарь.)

—   Кто лекарства отпускает? (Аптекарь.)

Кто одежду шьет нам на стужу и зной? (Портной.)

—   Кто ее продает, наконец? (Продавец.)

—   К нам приходит с письмом Прямо в дом — кто же он? (Почтальон.)

- Служит дорогой Отчизне Старший брат. Охраняет наши жизни, Он ...  (Солдат.)

— Когда вы станете взрослыми, каждый из вас будет иметь какую-то профессию. Все они очень важны, будь это профессия хлебороба, пекаря, аптекаря, портного, продавца, почтальона или строителя. Но главное, кем бы ты ни стал,— хорошо и честно трудиться.