

## **Игра «Какое слово не подходит?»**

Цели: развивать слуховое внимание; формировать грамматический строй речи, словообразование; учить подбору родственных слов.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям внимательно прослушать ряд слов, назвать лишнее слово в ряду и объяснить свой выбор.

Например:

кит, китовый, кот, китёнок;

дельфин, дельфиний, дельфинарий, планетарий;

рыба, рыбац, рыбий, рубить, рыбное;

море, морской, моряк, марка, приморский;

Затем дети сами подбирают родственные слова к данным.

## **Игра «Четвёртый лишний»**

Цель: развивать слуховое внимание, слуховую память, логическое мышление.

Ход игры. Воспитатель произносит ряд слов. Ребёнок запоминает слова, повторяет их за воспитателем и называет, какое слово лишнее и почему.

Например:

Скат, водоросли, акула, морской конёк. —

Лишнее слово «водоросли», потому что оно называет растение, а все остальные слова — названия морских животных.

Щука, акула, кит, дельфин. — Лишнее слово щука, потому что оно называет речную рыбу, а все остальные слова — названия морских животных.

## **Игра «Сосчитай-ка»**

Цели: формировать грамматический строй речи, учить согласованию числительного с существительным в роде, числе и падеже.

Ход игры. Игра проводится с мячом по кругу. Воспитатель начинает счёт, дети продолжают (от 1 до 10).

Например:

Один скат, два ската, три ската... десять скатов.

Слова: кит, акула, медуза и т. п.

Затем воспитатель усложняет задание, предложив детям считать, кого нет.

Например:

Нет одной акулы, нет двух акул...

Можно предложить посчитать, «с кем мы встретились».

Например:

Я встретил одного кита, я встретил двух китов...

## **Игра «Составь слово из слогов».**

Цели: развивать слуховое внимание, совершенствовать навык слогового синтеза.

Ход игры. Воспитатель сообщает детям, что слова «размыло морской водой» и остались только слоги. Дети прослушивают ряд слогов и составляют из них слова.

Например:

ДУ-ЗА-МЕ — медуза

КУ-А-ЛА — акула

БА-РЫ — рыба

ЛЕНЬ-ТЮ — тюлень

ФИН-ДЕЛЬ — дельфин

ПА-ЧЕ-РЕ-ХА — черепаха

## **Игра «Какие буквы спрятались?»**

Цели: развивать зрительное и слуховое внимание, формировать грамматический строй речи, учить правильному употреблению существительных в творительном падеже единственного числа с предлогом «за», совершенствовать навык чтения, закреплять навыки звукового анализа и синтеза,

активизировать словарь по теме «Животный мир морей и океанов».

Ход игры. Воспитатель предлагает детям рассмотреть картинку и ответить на вопрос «Какие буквы спрятались?» Ребёнок называет буквы, которые спрятались за морскими

животными, отвечая при этом полным предложением.

Например: За дельфином спряталась буква /О (и т. д.).

Воспитатель просит назвать маленькое слово-предлог, которое понадобилось, чтобы ответить на поставленный вопрос («за»).

Уточняет смысл этого предлога, соотносит с графической схемой.

Затем воспитатель просит детей угадать, какое слово задумано, называя при этом последовательно морских животных. Дети называют слово.

В конце игры воспитатель просит детей нарисовать животных, названия которых они прочитали, и составить их звуковые схемы (под нарисованными картинками).

## **Игра «Отгадай, какое слово задумано»**

Цели: развивать фонематические процессы, слуховое внимание, мышление, учить определять первый и последний звуки в слове.

Ход игры. Перед детьми карточки с изображениями морских животных. Воспитатель называет первый и последний звук в слове, а дети отгадывают, какое слово задумано. Тому, кто отгадал, вручается карточка с изображением задуманного. Выигрывает тот, у кого в конце игры окажется большее количество карточек.

Слова: скат, кит, акула, черепаха, рыба, щука, рак, краб, окунь, колюшка, сом.