

**ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
г. ЕКАТЕРИНБУРГА**

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД № 277**

620010, г. Екатеринбург, ул. Бородина 2а,
телефон: +7 (343) 258-58-32, 258-58-32, эл. адрес: mdou277@eduekb.ru
ИНН 6679037731 КПП 667901001

**Речевые игры
для детей 3-7 лет**

составитель:
воспитатель, Свалова Елена Игоревна

Младшая группа 3-4 года

Игры на развитие звуковой культуры речи

«Что звучит?»

Цель: Продолжать учить вычленять и узнавать звуки отдельных музыкальных инструментов.

Ход: Воспитатель показывает музыкальные инструменты поочередно и демонстрирует, как они звучат. Затем воспитатель предлагает отгадать загадки. Закрывает ширму и действует с разными инструментами, а дети распознают, чему принадлежат разные звуки.

«Что звучит?»

Цель: Познакомить детей со звуками окружающего мира, учить их вычленять и узнавать.

Ход: Воспитатель показывает предметы поочередно и демонстрирует, как они звучат. Затем воспитатель предлагает отгадать загадки. Закрывает ширму и действует с разными предметами, а дети распознают, каким предметам принадлежат разные звуки. Объясняет, что звуков в мире много и все звучат по-своему.

Игра «Громко - тихо»

Цель. Учить детей соотносить характер своих действий со звучанием бубна. Воспитание у детей умения переключать слуховое внимание.

Подготовительная работа. Приготовить по 2 флажка на каждого ребенка.

Ход: Дети сидят полукругом. У каждого в руках по 2 флажка. Если педагог громко звенит бубном, дети поднимают флажки вверх и машут ими, если тихо - держат руки на коленях.

Методические указания. Взрослому необходимо следить за правильной осанкой детей и правильным выполнением движений; чередовать громкое и тихое звучание тамбурина надо не более четырех раз, чтобы дети могли легко выполнять движения.

«Громко — тихо»

Цель. Учить детей менять силу голоса: говорить то громко, то тихо. Воспитание умения менять силу голоса.

Подготовительная работа. Педагог подбирает парные игрушки разных размеров: большую и маленькую машины, большой и маленький барабаны, большую и маленькую дудочки.

Ход: Взрослый показывает 2 машины и говорит: «Когда едет большая машина, она подает сигнал громко: «би-би». Как подает сигнал большая машина?» Дети громко произносят: «би-би». Педагог продолжает: «А маленькая машина сигналиит тихо: «би-би». Как сигналиит маленькая машина?» Дети тихо произносят: «би-би». Педагог убирает обе машины и говорит: «Сейчас будьте внимательны. Как только поедет машина, вы должны дать сигнал, не ошибитесь, большая машина сигналиит громко, а маленькая - тихо».

Аналогично обыгрываются остальные игрушки.

Методические указания. В зависимости от количества детей в группе на занятии можно использовать одну пару игрушек или 2-3. Следить, чтобы при тихом произнесении звукоподражаний дети не переходили на шепот.

Листопад (аналогично проводится игра «Сдуй перышко»)

Цель: обучение плавному, свободному выдоху; активизация губных мышц.
Оборудование: вырезанные из тонкой двухсторонней цветной бумаги желтые, красные, оранжевые листочки; ведро.

Ход игры: Педагог выкладывает на столе листочки, напоминает детям про осень. - Представьте, что сейчас осень. Красные, желтые, оранжевые листья падают с деревьев. Подул ветер - разбросал все листья по земле! Давайте сделаем ветер - подует на листья! Взрослый вместе с детьми дует на листья, пока все листочки не окажутся на полу. При

этом необходимо следить за правильностью осуществления ротового выдоха, а также за тем, чтобы дети не переутомлялись.

- Все листики на земле... Давайте соберем листочки в ведро. Педагог и дети собирают листочки. Затем игра повторяется снова.

Перышко, лети!

Цель: развитие сильного плавного направленного выдоха; активизация губных мышц.

Оборудование: птичье перышко.

Ход игры: Подбросьте перышко вверх и дуйте на него, не давая упасть вниз. Затем предложите подуть ребенку. Обратите его внимание на то, что дуть нужно сильно, направляя струю воздуха на перышко снизу-вверх.

Летят снежинки

Цель: формирование плавного длительного выдоха; активизация губных мышц.

Оборудование: кусочки ваты.

Ход игры: Взрослый раскладывает на столе кусочки ваты, напоминает детям про зиму.

- Представьте, что сейчас зима. На улице снежок падает. Давайте подуем на снежинки!

Взрослый показывает, как дуть на вату, дети повторяют. Затем все поднимают вату, и игра повторяется снова.

«Бабочка, лети!»

Цель. Добиваться длительного, непрерывного ротового выдоха.

Подготовительная работа. Приготовить 5 бумажных ярко окрашенных бабочек. К каждой привязать нитку длиной 50 см и прикрепить их к шнуру на расстоянии 35 см друг от друга. Шнур натянуть между двумя стойками так, чтобы бабочки висели на уровне лица стоящего ребенка.

Ход: Дети сидят на стульях. Взрослый говорит: «Дети, посмотрите, какие красивые бабочки: синие, желтые, красные! Как их много! Они как живые! Посмотрим, могут ли они летать. (Дует на них.) Смотрите, полетели. Попробуйте и вы подуть. У кого дальше полетит?» Взрослый предлагает детям встать по одному возле каждой бабочки. Дети дуют на бабочек.

Методические указания. Игру повторяют несколько раз, каждый раз с новой группой детей. Нужно следить, чтобы дети стояли прямо, при вдохе не поднимали плечи. Дуть следует только на одном выдохе, не добывая воздуха. Щеки не надувать, губы слегка выдвинуть вперед. Каждый ребенок может дуть не более десяти секунд с паузами, в противном случае у него может закружиться голова.

Звуки вокруг нас.

Цель: развитие правильного речевого дыхания – пропевание на одном выдохе гласных звуков А, О, У, Ы.

Ход игры: Педагог предлагает детям поиграть в такую игру.

– В мире вокруг нас слышатся самые разные звуки. Как малыш плачет? «А-А-А!» А как вздыхает медвежонок, когда у него зуб болит? «О-О-О!» Самолет в небе гудит: «У-У-У!» А пароход на реке гудит: «Ы-Ы-Ы!» Повторяйте за мной.

Педагог обращает внимание детей на то, что произносить каждый звук следует долго, на одном выдохе.

«Змейка».

Цель: развитие правильного речевого дыхания – длительное произнесение на одном выдохе согласного звука Ш.

Ход игры: Предложите малышам поиграть в змей. Игра проводится на ковре.

– Давайте поиграем в змей! Вылезли змейки из нор и греются на солнышке. Змеи шипят: «Ш-Ш-Ш!»

Напомните детям, что следует вдохнуть побольше воздуха и шипеть долго. Во время длительного произнесения звука Ш добирать воздух нельзя.

Насос.

Цель: развитие правильного речевого дыхания – длительное произнесение на одном выдохе согласного звука С.

Ход игры: Предложите малышам поиграть в насосы. Игра проводится на полу и сопровождается движениями, имитирующими накачивание колеса при помощи насоса.

– Кто из вас любит кататься на велосипеде? А на машине? Все любят. Но иногда колёса у машин и велосипедов прокалываются и сдуваются. Давайте возьмем насосы и накачаем колёса – вот так! «С-С-С» – работают насосы!

Педагог показывает движения насоса и объясняет, что следует вдохнуть побольше воздуха, пока насос работает, а затем постепенно плавно выдыхать его, произнося звук С. Добирать воздух во время произнесения звука нельзя. Насос может продолжать работать после паузы, когда ребенок сделает следующий вдох. Необходимо следить, чтобы во время игры дети не перенапрягались.

Сдуй шарик.

Цель: развитие правильного речевого дыхания – длительное произнесение на одном выдохе согласного звука Ф.

Ход игры: Предложите малышам поиграть в такую игру: стоя на ковре, расставьте руки широко в стороны – получился шар, затем произносите длительно звук Ф, одновременно сводя руки перед собой – шарик сдувается. В конце обнимите себя за плечи – шарик сдулся.

– Давайте поиграем в шарики! Разведите руки в стороны – вот так! Вот какие большие шары получились. Вдруг в шарике образовалась маленькая дырочка, и он стал сдуваться... Воздух выходит из шарика: Ф-Ф-Ф! Сдулся шарик!

Напомните детям, что следует вдохнуть побольше воздуха, пока шарик надут, а затем постепенно плавно выдыхать его, произнося звук Ф. Добирать воздух нельзя.

Игры на развитие грамматического строя речи

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 (любые игрушки), Петрушка, мешок.

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

— Запомните, какие предметы на столе. Здесь пирамидки, матрешки, утята. Петрушка 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?»

«Чего не стало»

Цель: учить детей образовывать существительные родительного падежа единственного числа

Оборудование: сюжетная картинка, цветные картинки в любом количестве.

Ход игры:

Вариант 1. Играют взрослый и ребёнок.

Перед ребёнком лежит сюжетная картинка, например, «В гостях у Чебурашки». Сказочный герой Муравей приходит в гости к Чебурашке с подарками. Ребёнок раскладывает подарки по комнате. Ребёнок перечисляет их, рассматривает. Затем даётся время на запоминание ребёнку. После этого предлагается закрыть ребёнку глаза. В это время взрослый убирает одну картинку или переворачивает её дном вверх. Задаёт ребёнку вопрос: «Чего не стало?». Ребёнок открывает глаза, разглядывает и отвечает, например, «Не стало смородины» и так далее.

Вариант 2. Ребёнок-ребёнок.

Принцип игры тот же. Только играют двое детей. Каждый по очереди является ведущим. Один ребёнок закрывает глаза, второй прячет картинку. И наоборот, меняются ролями. Детям очень интересно угадывать и прятать картинки. Игра проходит быстро и занимательно.

«Один – много»

Цель: Учить употреблять существительное единственного и множественного числа.

Оборудование: карточки с изображением предметов в единственном и множественном числе.

Ход: У детей карточки с изображением одного предмета и много предметов.

1. Задача детей назвать, что на картинке. Образец: У меня один кубик и много кубиков.
2. Изменить слова так, чтобы они обозначали много предметов. Образец: шар – шары, кубик – кубики.
3. Изменить слова так, чтобы они обозначали один предмет. Образец: деревья - дерево, утята- утенок.

«Чудесный мешочек»

Цель: В ходе проведения игры дети учатся определять, что это за предмет, по характерным внешним признакам, то есть по форме. Также ее можно использовать для развития речи и воображения.

Оборудование: Непрозрачный мешок. Для малышей его рекомендуется сшить из ярких тканей (чтобы увеличить интерес к происходящему), а для более старших детей – из темной.

Предметы. Они должны соответствовать определенной теме (овощи, геометрические фигуры, животные, буквы или цифры) и иметь ярко выраженные различия формы.

Ход игры. Смысл игры очень прост: необходимо опустив руку в мешок, нащупать предмет и назвать его, не видя, что это конкретно. Чтобы дети не путались, сначала можно класть 1 предмет, а потом, когда они научатся так играть, уже несколько.

Играющим, кроме основного задания, могут быть даны дополнительные:

- описать попавшийся предмет (цвет, размер, вкус, материал) или животное (что оно делает, где живет);
- рассказать, из какой сказки этот предмет или герой;
- описать его так, чтобы другие дети отгадали его;
- назвать слова на данную букву;

Для совсем маленьких деток можно предложить таким образом выбрать игрушку, с которой он потом будет играть. Для этого им сначала показывают предметы, которые кладутся в мешочек, а потом каждый по очереди достает свой.

Что где лежит.

Цели:

- закрепить знание о необходимости поддерживать порядок в группе;
- уточнить знания о расположении предметов в группе;
- закрепить представление о том, что содержание вещей в порядке помогает сохранить здоровье.

Оборудование: предметные картинки с изображением игрушек, посуды, одежды, обуви, книг, фотографии групповой мебели, игровых и других зон по видам детской деятельности.

Содержание игры.

Воспитатель рассматривает с детьми фотографии групповой мебели и зон по видам деятельности, уточняет их назначение. Раскладывает фотографии по столам, раздает детям предметные картинки и предлагает навести порядок - разложить предметы по местам.

«Помоги найти маму»

Цель: учить различать и называть животных и их детенышей, домашних птиц и их птенцов. Закреплять правильное произношение звуков. Развивать интонационную выразительность.

Оборудование: картинки, изображающие животных и их детенышей, птиц и их птенцов

Ход: Попробуйте показать, например, маму — собаку и предложите выбрать из двух вариантов — щенка и гусенка, например, чья это мама и наоборот. Постепенно добавляйте все больше и больше животных.

У всех детей предметные картинки с детенышами животных. Воспитатель: «Кто у тебя нарисован, Коля? (цыпленок) Кто у цыпленка мама? (курица). Позови, цыпленок, свою маму (пи-пи-пи). Воспитатель имитирует кудахтанье курицы.

Воспитатель: Это коза (показ картинки). Она как кричит? Кто у нее детеныш? Как он кричит? Это овца (показ картинки). Как она блеет? А ее детеныш – ягненок как кричит? и т.д.

Воспитатель раздает детям картинки с изображением животных и птиц. Детеныши гуляют (дети выходят из-за столов), травку щиплют, крошки щиплют. Чья мама или чей папа позовет детеныша. Тот должен покричать – ответить им – и побежать – поставить картинку рядом с ними. Побежали детки к своим мамам.

Воспитатель произносит крик животного или птицы. Ребенок, у которого изображен детеныш или птенец произносит звуки и ставит картинку.

Со старшими детьми можно перевернуть все карточки другой стороной и предложить открывать по две карточки по очереди, кто составит первым больше пар животных и назовет их, тот и выиграл.

Оборудование: картинки, изображающие животных и их детенышей.

Игры на расширение и активизацию словарного запаса

«Кто это? Что это?»

Цель: Называть слова, обозначающие одушевленные и неодушевленные имена существительные.

Оборудование: картинки с изображением предметов, животных, людей, птиц.

Ход: Педагог объясняет детям, что все предметы имеют свое название, и называет разные предметы. Вокруг нас много предметов. И о каждом из них можно спросить. Я вас буду спрашивать, а вы отвечайте одним словом: «Что это?» Показывает на картинку с изображением неодушевленного предмета или на сам предмет. Дети называют предметы. Показывает одушевленный предмет или картинку и спрашивает: «Кто это?».

2. Рассмотреть картинки. Назвать те, которые обозначают живые (неживые) предметы. Поставить к ним вопрос.
3. Педагог называет слова вразброс, обозначающие одушевленные и неодушевленные предметы. Дети ставят к ним вопросы: яблоко – «что это?», собака – «кто это?».

«Кто что делает?»

Цель: Познакомить со словами, обозначающими действие. Учить употреблять в речи глаголы, правильно задавать к ним вопросы.

Оборудование: картинки с изображением различных действий.

Ход: Педагог показывает детям с разными сюжетами. Дети ставят к ним вопросы или называют действие.

1. Ребенку предлагается назвать, что делает на картинке человек (животное).
2. На столе разложены несколько картинок. Предлагается ребенку найти заданное действие. Найди картинку, на которой девочка прыгает. Что делает девочка?

«Назови ласково»

Цель: Познакомить со структурой слова в процессе образования существительных с уменьшительно-ласкательными суффиксами.

Оборудование: картинки с изображением разных по размеру предметов.

Ход: Педагог объясняет детям, что они будут играть в «ласковые имена».

Хоровод водили, ласковыми были,

В кружок вызывали, имя называли.

Выйди, Леночка, в кружок!

Возьми, Леночка, флажок.

Дети называют ласково имя ребенка, передавая флажок ребенку, стоящему рядом.

Детям раздаются картинки с изображением больших и маленьких предметов. Назови предметы по образцу: стол – столик.

«Части суток»

Цель: создать условия для усвоения детьми понятий «Утро», «День», «Вечер», «Ночь» и правильной их последовательности.

Игру обычно проводим утром, на ковре. Как дополнительный, стимульный материал сделаны картинки с изображением деятельности детей в различное время суток (ночь – малыш спит, утро – малыш умывается, потягивается или делает зарядку, день – малыш играет или гуляет, вечер – играет дома или идет с мамой домой).

Начинаем игру с вопроса: Когда мы спим? (после ответов детей, первый ребенок получает картинку «Ночь», одевает ее на себя).

Продолжаем: Когда заканчивается НОЧЬ, наступает УТРО. Мы просыпаемся, потягиваемся, умываемся (сопровождаем соответствующими движениями) и идем в детский сад. (Второй ребенок получает картинку «Утро», одевает ее на себя). ДНЕМ все ребята играют (хлопают в ладоши) и гуляют (топают ногами). (Третий ребенок получает картинку «День», одевает ее на себя) Ну, а ВЕЧЕРОМ, все ребята бегут к маме! (дети раскрывают руки к объятьям). Потом снова наступает НОЧЬ (дети складывают ладошки под щечку, и закрывают ненадолго глаза). Когда дети научились по картинкам определять части суток и правильно выполняют соответствующие движения.

«Части суток»

Цель: закреплять знания о частях суток; упражнять в сопоставлении картинки с частями суток:

утро,	день,	вечер,	ночь.	
Игровые правила: по слову, которое произносит педагог, показывать карточку и объяснять,	почему	он	ее	поднял.

Игровое действие: поиск нужной картинки.

На столе у играющих разные картинки, отражающие жизнь детей в детском саду. К каждой части суток должно быть несколько сюжетных картинок. Дети выбирают себе картинку, внимательно рассматривают ее. На слово «утро» все дети, в руках у которых соответствующие картинки, поднимают их и каждый объясняет, почему он думает, что у него изображено утро: дети приходят в детский сад, их ждет воспитатель, они делают утреннюю гимнастику, умываются, завтракают, занимаются и др. Затем педагог говорит слово «день». Поднимают картинки те, у кого есть изображение какого-либо события или деятельности детей в это время суток: на прогулке, трудятся на участке, обедают, спят. Педагог. Вечер.

Дети поднимают соответствующие карточки.

Почему ты показал эту карточку?

Ребенок. Потому что за детьми пришли мамы, на улице темно.

Педагог. Ночь.

Дети поднимают карточки с изображением спящих ребят.

Так закрепляются знания детей о частях суток. За каждый правильный ответ дети получают фишки: розовая фишка - утро, голубая - день, серая - вечер, черная - ночь. Затем все карточки перемешиваются, и игра продолжается, но слова называются в другой последовательности: педагог сначала называет «вечер», а потом «утро», тем самым усиливая внимание к словесному сигналу.

«Скажи какой?»

Цель: развитие у детей тактильных ощущений, обогащение и активизация словаря.

Задачами данного пособия являются: развитие тактильной памяти, мыслительных операций, мелкой моторики, импрессивной и экспрессивной речи; фантазии и воображения (все зависит от поставленных задач в дидактической игре).

Интеграция областей: «Коммуникация», «Познание».

Ход: Детям раздаются карточки с изображением разного настроения людей, состояния предметов.

Ребенок должен назвать определения в сравнении (здесь девочка веселая, а на другой картинке девочка грустная).

Усложнение: ребенку дается задание подобрать несколько определений к предмету (мяч – круглый, резиновый, синий, большой).

«Какое время года?»

Цель: Учить детей разбираться в изменениях погоды по сезонам, поведению растений и животных, а также жизни людей в разное время года.

Задание: необходимо подбирать картинки и предметы, соответствующие времени года.

Правила: вспоминать о том, что бывает и в какое время года; в группе помогать друг другу; в индивидуальном порядке можно играть с родителями и пользоваться их подсказками.

Материал: круглый диск, разделенный на четыре части. Каждую из частей разукрасить или обтянуть тканью, которая по цвету отвечает времени года (белый – зима; зеленый – весна, розовый или красный – лето, а желтый или оранжевый – осень). Такой диск будет символизировать «Круглый год». На каждую часть нужно подобрать несколько серий картинок с соответствующей тематикой (изменения природы, животные и птицы, люди, работающие на земле, развлекающиеся дети).

Средняя группа 4-5 лет

«Подбери словечко»

Цель: расширение словарного запаса, развитие умения согласовывать прилагательное с существительным.

В эту игру можно играть с мячом, перекидывая, его друг другу.

Про что можно сказать "свежий"... (воздух, огурец, хлеб, ветер); "старый"... (дом, пень, человек, ботинок); "свежая"... (булочка, новость, газета, скатерть); "старая"... (мебель, сказка, книга, бабушка); "свежее"... (молоко, мясо, варенье); "старое"... (кресло, сиденье, окно).

«Кто кого обгонит?»

Цель: формирование умения правильно согласовывать слова в предложении в винительном падеже.

Для этой игры понадобятся картинки с изображением животных, транспорта, людей или насекомых. Всё зависит от Вашей фантазии.

Показываем ребёнку две картинки и задаём вопрос: "Кто кого обгонит?"

- Заяц и черепаха... (Заяц обгонит черепаху).
- Гусеница и змея... (Змея обгонит гусеницу).
- Поезд и самолёт... (Самолёт обгонит поезд).
- Мотоцикл и велосипед... (Мотоцикл обгонит велосипед).

«В кругу с мячом»

Цель: Развивать фонематический слух детей, умение подбирать слова схожие по звучанию.

Ход: Воспитатель называет слово и бросает мяч кому-нибудь из детей. Ребенок называет слово-друга и возвращает мяч обратно.

Образец: галка-палка, мышка-мишка, печка-свечка, стол-пол, Маша-растеряша.

«Опасные предметы»

Задачи: Расширить предметный и глагольный словарный запас по теме.

Ход игры: Ребенок показывает Незнайке опасные предметы и рассказывает, чем они опасны. Каждый ребенок демонстрирует свою картинку, рассказывает, чем она опасна.

«Будь внимательным»

Цель: Закреплять правильное произношение звуков. Развивать интонационную выразительность.

Ход: Воспитатель: у меня разные картинки, если я покажу картинку, где нарисовано животное, вы должны покричать так, как оно кричит, и поднять синий кружок. Если я покажу Транспорт, вы поднимаете красный кружок и должны произвести звук, который он издаёт

«Нарисуй картину словами»

Цель: развивать воображение, умение использовать в описании точные по смыслу слова и образные выражения.

Ход: Воспитатель обращается к детям: «Хотите стать необыкновенными художниками, которые рисуют не красками и карандашами, а словами?»

Я прочту вам стихотворение о весне, а вы закройте глаза и попробуйте представить, о чём я буду читать. Потом расскажите, какая картина у вас получилась. Но рассказывать надо так, чтобы все смогли мысленно увидеть вашу картину».

Затем дети могут нарисовать красками иллюстрацию к своим рассказам.

«Кто совершает эти действия»

Цель: активизация глагольного словаря детей, развитие воображения, памяти.

Ход: Взрослый называет глагол, а ребёнок называет существительное, подходящее к названному глаголу.

Взрослый	Дети.
Идёт –	человек, животное, поезд, пароход, дождь...
Бежит –	ручей, время, животное, человек, дорога...
Летит –	птица, бабочка, муха, жук, самолёт...
Плывёт –	рыба, лодка, корабль, и.т.д.

Игра «Закончи предложение»

Цель: научить детей составлению простых предложений по картинкам.

Ход. Воспитатель расставляет перед ребенком картинки и начинает произносить предложение, а ребенок должен его закончить подходящим словом, опираясь на картинки.

Например, «Кошка ловит (мышку)»; «Девочка бросает (мяч)»; «Собака грызет (кость)»; «Мама испекла (торт)»

Старшая группа 5-6 лет

ПОДБЕРИ ПРИЗНАК

Цель: учить согласовывать прилагательные с существительными.

Ход игры: воспитатель называет слово и задаёт вопросы (какой? какая? какие? какое?), ребёнок отвечает.

Куртка (какая?) – красная, теплая, зимняя...

Сапоги (какие?) – коричневые, удобные, теплые...

Шарф (какой?) – пушистый, вязанный...

Перчатки (какие?) – кожаные, белые...

Шляпа (какая?) – черная, большая...

Туфли (какие?) – осенние, красивые...

Платье (какое?) - новое, нарядное, зеленое...

Рубашка (какая?) - белая, праздничная....

Шуба (какая?) - меховая, теплая...

НАЗОВИ ЛАСКОВО

Цель: учить детей образовывать слова при помощи уменьшительное- ласкательных суффиксов.

Оборудование: мяч

Ход игры: воспитатель произносит фразу и бросает мяч ребенку. Предложите ребенку вернуть вам мяч и изменить фразу так, чтобы слова в ней звучали ласково.

Шуба теплая - шубка тепленькая

Лиса хитрая - лисичка хитренькая

Заяц белый - зайчик беленький

Сапоги чистые - сапожки чистенькие

Ветка короткая - веточка коротенькая

Шишка длинная - шишечка длиненькая

Ворона черная - вороненок черненький

Снег белый - снежок беленький.

ПОСЧИТАЙ

Цель: упражнять в согласовании существительных с числительными 1-2-5.

Ход игры: воспитатель называет один предмет, дети отвечают, как будет звучать 1-2-5 предметов.

Один мяч, два мяча, пять мячей.

Одна кукла, две куклы, пять кукол.

Одно облако, два облака, пять облаков.

КАКОЙ? КАКАЯ? КАКОЕ?

Цель: закрепить умение соотносить предмет и его признак. Закрепить согласование прил. с сущ. в роде, числе.

Материал: картинки с изображением дерева, гриба, пня, солнца, девочки, корзинки, картинки – символы качества предметов.

Ход игры: в центре -картинки с изображением предметов, отдельно – символы качеств. Детям предлагается найти предметы, к которым можно задать вопрос «какой?» и ответить на вопрос, подбирая символы качеств. (Пень –какой? Пень низкий, твердый, круглый и т.д.). Аналогична работа с предметами женского и среднего рода.

УЗНАЙ ПО ОПИСАНИЮ

Цель: учить составлять описательные загадки о ягодах, фруктах и т.д.

Ход игры: воспитатель просит детей самостоятельно составить описательную загадку о ягодах или фруктах: «Овальный, твердый, желтый, кислый, кладут в чай» (Лимон).

ГДЕ НАЧАЛО РАССКАЗА?

Цель: учить передавать правильную временную и логическую последовательность рассказа с помощью серийных картинок.

Ход игры: ребенку предлагается составить рассказ опираясь на картинки. Картинки служат своеобразным планом рассказа, позволяют точно передать сюжет, от начала до конца. По каждой картинке ребёнок составляет одно предложение и вместе они соединяются в связный рассказ.

ЗАКОНЧИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

Цель: формировать умение подбирать родственные слова, образованные от слова *гриб*, в соответствии со смыслом стихотворения.

Материал: текст стихотворения.

Как-то раннею порой вдруг полился дождь...*грибной*.

И из дома в тот же миг в лес отправился ... *грибник*.

Чтобы принести улов, взял корзину для... *грибов*.

Долго шёл он в глушь лесную - поляну там искал... *грибную*.

Вдруг под ёлочкой на кочке видит маленький... *грибочек*.

И обрадовался вмиг наш удачливый... *грибник*.

Как ему не веселиться, если здесь в земле... *грибница!*

Стал заглядывать под ёлки, под берёзы и дубы,

Собирать в свою корзину все съедобные...*грибы*.

А когда собрал их много, то отправился домой,

И мечтал он всю дорогу, как он сварит суп... *грибной*.

Много он собрал грибов, и грибочков, и грибков,

А тому, кто долго ищет, попадётся и... *грибище!*

РАЗДЕЛИ НА ГРУППЫ

Цель: закреплять умение пользоваться притяжательными местоимениями и разделять слова по родовым признакам.

Материал: карточки с картинками грибов; две корзинки.

Ход игры: воспитатель предлагает детям из банка предметных картинок выбрать грибы, про каждый из которых можно сказать «он мой» и положить в одну корзинку. В другую – положить картинки с грибами, про каждый из которых можно сказать «она моя».

БЛИЗКИЕ СЛОВА

Цель: формировать умение подбирать синонимы к словам. Развивать точность выражения мыслей при составлении предложений.

Материал: Фишки.

Осенью дни пасмурные,...	<i>серые, унылые...</i>
Осенью часто погода бывает холодной,...	<i>ветреной, дождливой...</i>
Осенью настроение грустное,...	<i>печальное, тоскливое...</i>
Осенью дожди частые,...	<i>холодные, проливные...</i>
Небо покрывают серые тучи,...	<i>тёмные, дождевые...</i>
В начале осени бывают ясные дни,...	<i>безоблачные, светлые...</i>
Поздней осенью на улице холодно,...	<i>пасмурно, ветрено...</i>

ЧЕЙ? ЧЬЯ? ЧЬЁ?

Цель: формировать умение образовывать притяжательные прилагательные.

Ход игры: воспитатель называет слово и задаёт вопрос (чей? чья? чьё?), ребёнок отвечает.

Шарф	(чей?)	—	мамин,
Шляпка	(чья?)	—	бабушкина,
Поднос (чей?)	- дедушкин,		
Книга	(чья?)	—	бабушкина,
Тапочек (чей?)	— дедушкин.		

ДОСКАЖИ СЛОВЕЧКО

Цель: закрепление употребления в речи существительных в родительном падеже множественного числа.

Ход игры: детям читают вслух знакомые стихотворные строчки, не договаривая последнего слова. (Это слово стоит в родительном падеже множественного числа). Дети добавляют недостающее слово и получают за каждый правильный ответ фишку. Выигрывает тот, кто получит больше фишек.

ОБЪЯСНИТЕ, ПОЧЕМУ...

Цель: научить правильно, строить предложения с причинно-следственной связью, развитие логического мышления.

Ход игры: воспитатель объясняет, что дети должны будут закончить предложения, которые начнет говорить ведущий, используя слово «потому что». Можно подобрать несколько вариантов к одному началу предложения, главное, чтобы они все правильно отражали причину события, изложенного в первой части. За каждое правильно выполненное продолжение игроки получают фишку. Выигрывает тот, кто соберёт больше фишек.

Незаконченные предложения для игры:

Вова заболел... (простыл)	Мама взяла зонт... (идёт дождь)
Дети легли спать... (поздно)	Очень хочется пить... (жарко)
Лед на реке растаял... (тепло)	Деревья сильно закачались... (дует ветер)
Стало очень холодно... (пошёл снег)	

СЛОВА –РОДСТВЕННИКИ

Цель: упражнять в подборе однокоренных слов.

Медведь – медведица, медвежонок, медвежий, медведишка ...

Волк - волчица, волчонок, волчище, волчий, волчишко...

Лиса –лис, лисичка, лисёнок, лисонька, лисушка....

КТО ГДЕ ЖИВЁТ?

Цель: упражнять в употреблении предложного падежа существительного.

Лиса живёт в норе.

Медведь зимует в... .

Волк живёт в

Белка живёт в

Ёжик живёт в

ИЗМЕНИ СЛОВО

Цель: упражнять в падежном и предложном согласовании.

Изменить слово «окно» в контексте предложения.

В доме большое В доме нет Я подошел к Я мечтаю о большом У меня растут цветы под

КЕМ ТЫ БУДЕШЬ?

Цель: закрепить употребление глаголов в будущем времени (буду летать, лечить, водить ...).

Ход игры: в начале занятия воспитатель читает отрывок из произведения В.Маяковского Кем быть.

После этого предлагает детям помечтать, кем они хотят быть, кем работать.

- Я буду летчиком, летать на самолетах.

- Я буду врачом, лечить детей.

- Я буду учить детей, учительницей работать.

Воспитатель следит за правильным построением предложений.

КАКОЕ ЭТО БЛЮДО?

Цель: упражнять в образовании относительных прилагательных.

Какой суп из ... (фасоли, гороха, рыбы, курицы, свеклы, грибов, овощей)

ОБРАЗУЙ СЛОВА

Цель: расширять и активизировать словарный запас. Упражнять в образовании действительных причастий настоящего времени.

Материал: предметные картинки перелетных птиц, мяч.

Поет	<i>Поющая</i>
Щебечет	<i>Щебечущая</i>
Улетает	<i>Улетающая</i>
Кормит	<i>Кормящая</i>
Плывет	<i>Плывущая</i>
Кричит	<i>Кричащая</i>
Голодает	<i>Голодающая</i>

УЛЕТЕЛИ ПТИЦЫ

Цель: упражнять в словоизменении: употребление родительного падежа имен существительных в единственном и множественном числе.

Нет (кого?) – нет лебедя, утки

Нет (кого?) – нет лебедей, уток

ИСПРАВЬ ОШИБКУ

Цель: учить понимать значение притяжательных местоимений.

Ход игры: взрослый заведомо говорит неправильно, а ребенок, если слышит ошибку, исправляет ее.

На столе лежит много карандаш.

Карлсон съел много конфет.

ОБРАЗУЙ СЛОВА

Цель: расширять и активизировать словарный запас. Упражнять в образовании действительных причастий настоящего времени.

Материал: предметные картинки перелетных птиц, мяч.

Поет	<i>Поющая</i>
Щебечет	<i>Щебечущая</i>
Улетает	<i>Улетающая</i>
Кормит	<i>Кормящая</i>
Плывет	<i>Плывущая</i>
Кричит	<i>Кричащая</i>
Голодает	<i>Голодающая</i>

СКАЖИ ОДНИМ СЛОВОМ

Цель: упражнять в образовании сложных прилагательных.

Материал: мяч.

У сороки белые бока, поэтому ее называют ... (белобокая).

У синицы желтая грудь, поэтому ее называют ... (желтогрудая).

У снегиря красная грудь, поэтому его называют ... (...).

У дятла красная голова, поэтому его называют ... (...).

У вороны черные крылья, поэтому ее называют ... (...).

У дятла острый клюв, поэтому его называют ... (...).

КОМУ ЧТО НУЖНО

Цель: упражнять в образовании сложных прилагательных.

Материал: мяч.

У сороки белые бока, поэтому ее называют ... (белобокая).

У синицы желтая грудь, поэтому ее называют ... (желтогрудая).

У снегиря красная грудь, поэтому его называют ... (...).

У дятла красная голова, поэтому его называют ... (...).

У вороны черные крылья, поэтому ее называют ... (...).

У дятла острый клюв, поэтому его называют ... (...).

«Четвёртый лишний»

Цель: учить устанавливать сходство и различие предметов по существенным признакам, закрепление слов-обобщений.

Ход игры. На столе выкладывается по четыре картинки, три из них относятся к одной тематической группе, а четвёртая к какой-нибудь другой группе. Детям дается задание: рассмотрите картинки и определите, какая из них лишняя. Неподходящую картинку переверните, а оставшиеся назовите одним словом».

Каждый участник исключает лишнюю картинку по очереди. Если он ошибается или не выполняет задание, его вариант предлагают выполнить следующему игроку. За каждое правильное выполнение дают фишку. Выигрывает тот, кто наберёт больше фишек.

«Четвертый лишний (с мячом)

стол, стул, кровать, **чайник**
лошадь, кошка, собака, **щука**
елка, **земляника**, береза, дуб,
огурец, тыква, морковь, **заяц**
блокнот, **портфель**, газета, тетрадь,
огурец, арбуз, яблоко, **мяч**
волк, лиса, медведь, **кошка**
фиалка, ромашка, **морковь**, василек,
кукла, машинка, пирамида, **книга**
воробей, орел, ласточка, **оса**
лыжи, коньки, **лодка**, санки
стул, молоток, пила, рубанок
снег, мороз, **жара**, лед
змея, улитка, бабочка, **черепаха**
кисти, краски, **чайник**, альбом
шляпа, крыша, дверь, окно
молоко, чай, лимонад, **хлеб**

Дидактическая игра «Два – две»

«Посмотри на себя и скажи, что у нас по два?.. Два глаза, два уха, два локтя, два плеча, два колена.

А что у нас по две?... Две руки, две ноги, две пятки, две щеки, две ноздри.

Молодец, а теперь продолжи»:

огурец – два..огурца	ваза – две...вазы	
стул – два ..стула	вишня – две...вишни	
стол - два...стола	слива – две...сливы	
кот - два ...кота	кошка – две...кошки	чашка – две...чашки
окно – два...окна	машина – две...машины	
дерево – два...дерева		
тюльпан – два ...тюльпана	роза – две...розы	
помидор – два...помидора		
кастрюля –	две...кастрюли	костюм –
два...костюма	майка – две...майки	

Дид. игра «Звуковая дорожка»

Цель: Автоматизировать изолированный звук: формировать звуковую культуру речи.

Описание куба: На гранях куба представлены игровые задания для определенной группы звуков.

Ход: Дети передают кубик, произнося считалку.

«Раз, два, три, четыре, пять

Будешь ты вращать».

Ребенок с закрытыми глазами выбирает грань, произносит автоматизированный звук, подбирает картинку с заданным звуком.

«Насос» - звук [с]

«Жук» - звук [ж]

«Комар» - звук [з]

«Машина» - звук мотора [р]

«Камыши» - звук ветра [ш]

«Коза» - звук [к]

Дид. игра «Назови слова»

Цель: Учить детей называть слова с заданным звуком.

Ход: Педагог предлагает детям назвать слова с заданным звуком. За правильный ответ дети получают жетоны. В конце игры определяется победитель.

Дид. игра «Зоопарк»

Цель: Продолжать знакомить детей с многообразием слов.

Ход: Дети называют животных, птиц, рыб, которые живут в «Зоопарке». Воспитатель каждый раз акцентирует внимание детей на термине «слово» (Вова сказал слово «попугай»)

Определяется победитель. За названные слова дети поощряются фишками.

Дид. игра «Веселый язычок»

Цель: Подготовить артикуляционный аппарат детей к произношению звуков.

Ход:

В: Жил на свете язычок. Был у него свой домик. Домик назывался «ротик». Домик открывался и закрывался. (Показывает) Чем закрывается домик? (зубами).

В: Правильно! Нижние зубы – крылечко, а верхние – дверка. Давайте все вместе закроем и откроем домик Язычка. Улыбнитесь, закройте домик так, чтобы и крылечко и дверка были хорошо видны. (Дети выполняют упражнение «Улыбка»).

Жил Язычок в своем домике и часто на улицу глядел. Откроет дверку, высунется из нее и опять спрячется. (Показывает.) язычок был очень любопытный. Все ему хотелось знать. Увидит, как котенок молоко лакает, и думает, дай0ка и я попробую! Высунет широкий хвостик на крылечко и опять спрячет. Высунет и спрячет, высунет и спрячет. Давайте и мы высунем язычок все вместе и спрячем его. Сначала медленно, а потом быстрее! Совсем как у котенка получается! (Дети выполняют упр. «Полакаем молоко»)

А еще любил Язычок песни петь. Услышит, как дети кричат: «а-а-а», откроет дверку широко-широко и запоет «а-а-а». услышит, как лошадка ржет: «и-и-и», сделает узенькую щелку в дверке и запоет: «и-и-и». услышит, как поезд гудит: «у-у-у», кругленькую дырочку в дверке сделает и запоет: «у-у-у».

Так у Язычка незаметно и день пройдет. Устанет Язычок, закроет дверку и спать уляжется. Вот такая сказка.

Дид. игра «Какое слово потерялось? »

Цель: Развивать слуховое внимание, продолжать знакомить детей с многообразием слов.

Ход: Воспитатель читает стихотворение.

«Гладко, плавно лился стих,

Вдруг споткнулся и притих,

Ждет он и вздыхает:

Слова не хватает!

Чтобы снова в добрый путь

Стих потек, как речка,

Помоги ему чуть-чуть,

Подскажи словечко. »

В: Вспомните стихи и скажите, какое слово «потерялось»

Я люблю свою лошадку.

Причешу ей шерстку (гладко)

Спать пора! Уснул бычок,

в дверке и запоет: «и-и-и». услышит, как поезд гудит: «у-у-у», кругленькую дырочку в дверке сделает и запоет: «у-у-у».

Дид. игра «Зоопарк»

Цель: Продолжать знакомить детей с многообразием слов.

Ход: Дети называют животных, птиц, рыб, которые живут в «Зоопарке». Воспитатель каждый раз акцентирует внимание детей на термине «слово» (Вова сказал слово «попугай»)

Дид. игра «В кругу с мячом»

Цель: Развивать фонематический слух детей, умение подбирать слова схожие по звучанию.

Ход: Воспитатель называет слово и бросает мяч кому-нибудь из детей. ребенок называет слово-друга и возвращает мяч обратно.

Образец: галка-палка, мышка-мишка, печка-свечка, стол-пол, Маша-растеряша.

Дид. игра «Сердитый ворон»

Цель: Продолжать учить детей определять первый звук в слове.

Ход: Детям раздаются шапки-маски различных зверей. К складному домику приставляют «мостик» (доску) .

В: В этом домике живут звери: заяц, лиса, медведь, волк и др. Перейти в домик можно только по мостику, но он не простой, волшебный: уйти из домика по нему легко, а придти обратно непросто. Около мостика сидит ворон (надевает на себя шапочку-маску ворона). Каждого животного, кто приходит к мостику, он спрашивает, какой звук первый в названии этого животного. Кто правильно ответит, тот пройдет. А кто не знает ответа, того сердитый ворон не пропускает.

Дид. игра «Назови слова со звуком [с'] и [с].»

Цель: Продолжать учить детей дифференцировать в словах звуки [с'] и [с].

Ход: Детям даются конверты с тремя картинками: в двух есть звуки [с'] и [с], а в одной нет, и две фишки-кружочка синего и зеленого цвета. Дети называют изображенный на картинке предмет и накрывают его кружочком синего, если звук [с], или зеленого, если звук [с'], цвета.

Дид. игра «Самолет»

Цель: Продолжать учить узнавать звук [с] в словах.

Ход: В: Сегодня мы отправляемся в полет на самолете и надо придумать, какие вещи взять с собой (Раздает детям картинки.) взять с собой можно только те предметы, в названиях которых слышится звук [с].

Дети строят самолет. Воспитатель-«стюардесса» впускает пассажиров только с картинками, на которых изображены предметы со звуком [с]. При входе в самолет ребенок показывает свою картинку и говорит: «Я возьму с собой сумку» (санки, сапоги, сыр и др.) и садятся на свое место.

Мы отправляемся в полет. Чтобы нам было веселее, выучим стихотворение, в котором почти все слова имеют звук [с].

«Самолет построим сами,

Понесемся над лесами,

Понесемся над лесами

И опять вернемся к маме.» А. Барто

Подготовительная группа 6-7 лет

«Что кому нужно?»

Цель игры: Упражнять детей в классификации предметов, умении называть предметы, необходимые людям определенной профессии.

Ход игры:

Воспитатель напоминает детям игру «Кто больше назовет действий?» Он говорит: «В этой игре вы называли, какие действия выполняет человек той или иной профессии. А сегодня мы вспомним, что же нужно для работы людям разных профессий. Я буду называть человека по профессии, а вы скажете, что нужно ему для работы». «Сапожник!» — говорит воспитатель. «Гвозди, молоток, кожа, сапоги, ботинки, машинка, лапа», — отвечают дети.

Воспитатель называет профессии, знакомые детям данной группы: врач, медсестра, воспитатель, няня, дворник, шофер, летчик, повар и др.

Если интерес к игре у детей не пропадает, можно предложить обратный вариант. Воспитатель называет предметы для труда людей определенной профессии, а дети называют профессию.

«Читает, рассказывает, учит рисовать, лепить, танцует и поет, играет», — говорит воспитатель и бросает мяч кому-либо из играющих. «Воспитательница», — отвечает тот и бросает мяч ей.

В этой игре, как и в других играх, где правилами предусматривается умение быстро отвечать, необходимо помнить об индивидуальных особенностях детей. Есть медлительные дети. Их надо приучать думать быстрее, но делать это следует осторожно. Такого ребенка лучше вызвать отвечать первым, так как в начале игры большой выбор слов. Воспитатель подбадривает ребенка словами: «Витя быстро нашел нужное слово. Молодец!» Подчеркивается именно быстрота ответа.

«Охотник»

Цель игры: Упражнять детей в умении классифицировать и называть животных, рыб, птиц и т. д.

Ход игры:

Где-нибудь на свободном месте в одном конце двора или площадки стоит группа играющих. Это дом. На расстоянии нескольких шагов от дома — чем дальше, тем лучше — положена какая-нибудь метка и проведена черта. Это лес, где водятся разные звери. В этот лес и отправляется охотник — один из играющих. Стоя на месте, он произносит такие слова: «Я иду в лес на охоту, буду охотиться за...» Здесь он делает шаг вперед и говорит: «...зайцем»; делает второй шаг: «...медведем»; делает третий шаг: «...волком»; четвертый шаг: «...лисицей»; пятый: «...барсуком...». При каждом шаге охотник называет какого-нибудь зверя. Нельзя два раза называть одного и того же зверя. Нельзя называть и птиц, но если играть в птичью охоту, то нужно называть только птиц.

Победителем считается тот, кто дошел до леса, при каждом шаге называя нового зверя. Тот, кто не смог этого сделать, возвращается домой, а на охоту отправляется следующий. Неудачливому охотнику можно разрешить еще раз пойти на охоту. Возможно, на этот раз охота будет удачной.

Примечание. По принципу этой игры можно провести игру «Рыболов». Игра проводится так же. Рыболов говорит: «Пойду на рыбалку и поймаю... щуку, карася, окуня» и т. д.

«Придумай предложение»

Цель игры: Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.

Ход игры:

Дети и воспитатель садятся в круг. Воспитатель объясняет правила игры: «Сегодня мы будем придумывать предложения. Я скажу какое-либо слово, а вы быстро придумаете с этим словом предложение. Например, я скажу слово «близко» и передам Мише камешек. Он возьмет камешек и быстро ответит: «Я живу близко от детского сада». Затем он назовет свое слово и передаст камешек рядом сидящему». Слово в предложении должно употребляться в той форме, в какой его предлагает загадывающий. Так по очереди (по кругу) камешек переходит от одного играющего к другому. Если дети затрудняются при

ответе, воспитатель помогает им. Эта игра проводится после того, как дети познакомились со словом и предложением.

«Подбери слово»

Цель игры: Развивать у детей сообразительность, 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, веревочку, шарф, завязки». «Надвигать?»—«Шапку, платок, шляпу, панаму, бескозырку, фуражку, буденовку». «Надеть?»—«Пальто, платье, чулки, шубу, плащ, юбку, сарафан, колготки».

Воспитатель называет заранее намеченные им слова. Дети дают ответы, подбирая слова, подходящие по смыслу.

«Не ошибись»

Цель игры: Развивать быстроту мышления, закрепить знания детей о том, что они делают в разное время суток.

Ход игры:

Воспитатель проводит с детьми беседу, закрепляя их знания о разных частях суток. Дети вспоминают, что они делают утром, днем, вечером, ночью. Затем воспитатель предлагает игру: «Дети, давайте теперь с вами поиграем вот так. Я буду называть одно слово, часть суток, а вы вспомните, что вы в это время делаете. Например, я скажу слово «утро». Что вы назовете?» Дети вспоминают: «Просыпаемся, здороваемся, умываемся, чистим зубы, причесываемся» и др. «Правильно, — говорит воспитатель. — Но во время игры будет отвечать только тот, кому я положу кубик, и назвать можно только одно действие («иду в детский сад» или «делаю гимнастику» или «занимаюсь»); назвавший передает кубик другому играющему. Если кто-то не вспомнит и ничего не скажет, он должен стукнуть кубиком о стол и передать его дальше. Тогда он считается проигравшим. Будьте внимательны, не ошибитесь!»

Воспитатель называет разные части суток, дети отвечают.

Эта же игра может проводиться по-другому. Воспитатель называет различные действия детей, а они должны ответить лишь одним словом: день, утро, ночь, вечер. Например, воспитатель говорит: «Завтракаю», — и кладет кубик играющему. Тот быстро отвечает: «Утром». Воспитатель: «Смотрю телевизор». Дети могут назвать два слова: «Днем», «Вечером».

«Кузовок»

Цель игры: Развивать слуховое внимание; активизировать словарь, мышление; развивать сообразительность.

Ход игры:

Ведущий показывает «кузовок» и говорит: «Это волшебный кузовок, мы будем складывать туда все слова, которые заканчиваются на «-ОК», я кладу в кузовОК яблОК мешОК, а вы, что положите в кузовок?». Далее «кузовок» передаётся по кругу и каждый играющий называет слово, заканчивающееся на -ок, если слово названо правильно, играющий берёт себе фишку. Выигрывает тот, кто больше всего соберёт фишек.