**«Прыдумай сказ»**

  Мэта: фарміраваць у дзяцей моўную актыўнасць, хуткасць мыслення.

Гульнёвае правіла. Перадаваць каменчык другому гульцу можна толькі калі прыдумаў сказ з названым вядучым словам.

Ход гульні: Дзеці і педагог сядаюць у кола. Тлумачыцца правілы гульні.:Сёння мы будзем прыдумываць сказы з названым словам. Напрыклад, я кажу слова «блізка» і даю каменьчык Міхасю. А ён адказвае «Я жыву блізка ад кінатэатра» перадае каменьчык далей і называе новае слова..

Так па чарзе каменьчык даходзіць да педагога.

**«Хто ўвойдзе, няхай возьме»**

**Мэты:** замацоўваннё ведаў пра матэрыял,  з якога зроблены прадмет; актывізацыя   слоўнікавага   запаус; развіццё звязнай мовы, уважлівасці, кемлівасіці.

Ход гульні. Дзецям прапануюць адшукаць у пакоі для гульні прадметы, зробленыя з дрэва, пластмасы, гумы і іншага матэрыялу.

Яны шукаюць прадмет, называюць яго, прыдумваюць і расказваюць пра яго невялічкае апавяданне, паведамляюць, з якога матэрыялу ён зроблены.

**«Не памыліся»**

**Мэта:** актывізацыя слоўнікавага запаус, лагічнага мыслення, увагі, кемлівасці; замацоўванне ведаў пра дзікіх і свойскіх жывёл.

Ход гульні. Дзеці стаяць у крузе, пера-кідваючы мяч. Той, хто кідае мяч, называе дзікую ці свойскую жывёліну. Той, хто мяч злавіў, павінен сказаць, дзе яна жыве: у лесе ці побач з чалавекам, чым харчуецца.

**«Скажы наадварот»**

**Мэты:**   абагачэнне   мовы   словамі-антонімамі; развіваць звязную мову, кемлівасць, мысленне, увагу.

Ход гульні. Выхавацель вымаўляе слова і кідае каму-небудзь з дзяцей мячык. Дзіця,   злавіўшы   мячык,   павінна ў адказ назваць слова, процілеглае па значэнню. Напрыклад: высокі — нізкі; уперад — назад; дзень — ноч; цёплы — халодны і г. д.

**“Сапсаваны тэлефон »**

Мэта: развіццё ў дзяцей слухавой ўвагі.

Гуьнёвае правіла. Перадаваць слова трэба так, каб побач сядзячыя дзеці  яго не чулі. Хто не правільна перадаў слова, сапсаваў тэлефон, той перасядае на апошняе крэсла.

Гульнёвае дзеянне: шэптам перадаецца слова на вуха побач сядзячаму гульцу.

Ход гульні: Дзеці выбіраюць вядучага з дапамогай лічылачкі. Усе сядаюць на крэслы, пастаўленыя ў  рад. Вядучы ціха (на вуха) гаворыць якое-небудзь слова побач сядзячаму, той перадае наступнаму і г.д. Слова павінна дайсці да апошняга дзіцяці. Вядучы пытае ў апошняга «Якое слова ты пачуў» Калі той скажа слова, прапанаванае вядучым, значыць, тэлефон спраўны. А калі не-няспраўны. Затым пачынаюць пытаць з апошняга слова і даведваюцца, хто сапсаваў тэлефон. Вінаваты займае месца на апошнім крэсле.

**“Назаві малюнак  і знайдзі галосны гук”**

Мэта: практыкаванне дзяцей у знаходжанні зададзенага гука ў слове на этапе моцнага прагаворвання слова дзіцем.

 Апісанне гульні: У дзяцей картачкі з намаляванымі малюнкамі (па чатыры на кожнай картачцы).Вядучы называе любы галосны гук. Дзеці прамаўляюць услых назву малюнка, дзе знаходзіцца дадзены гук.  Калі малюнак названы правільна, то вядучы дазваляе закрыць яго фішкай. Выігрывае той,хто хутчэй за ўсіх закрые свае малюнкі.

**«Знайдзі лішняе слова»**

Мэта: практыкаванне дзяцей дзяцей у развіцці мыслення, абагульнення , выдзялення пэўных прыкмет.

Ход гульні. Дзіцяці прапануецца выдзяліць лішняе слова. Чытаем дзіцяці серыю слоў. Кожная серыя складаецца з 4 слоў, 3 з якіх могуць быць аб'яднаныя па агульнай прыкмеце. А 1 слова адрозніваецца і павінна быць выключана.

 Пералік серыі слоў:

1. Стары, трухлявы, малы, старадаўні.

2. Храбры, злы, смелы, одважный.

3. Яблык, сліва, агурок, груша.

4. Малако, тварог, смятана, хлеб.

5. Час, хвіліна, лета, секунда.

6. Лыжка, талкера, кастркля, сумка.

7. Сукенка, світар, шапка, кашуля.

8. Мыла, венік, паста зубная, шампунь.

9. Бяроза, дуб, сасна, земляніка.

10. Кніга, тэлевізар, радыё, магнітафон.

**«Хто больш ведае»**

Мэта: развіццё памяці ў дзяцей, абагачэнне ведаў аб прадметах.

Гульнёвае правіла. Успомніць, як адзін і той жа прадмет можа быць выкарыстаны па рознаму.

 Гульнёвае дзеянне. Спаборніцтва-хто больш назаве, як можна выкарыстаць дадзены прадмет.

 Ход гульні. Дзеці разам з выхавальнікам сядаюць у кола. Выхавальнік кажа:”У мяне ў руках шклянка. Хто скажа, як яе можна выкарыстаць?”

Дзеці адказваюць:

-Піць чай, накрываць расаду…

-Правільна, а цяпер давайце я  будзу называць прадметы, а вы паспрабуеце ўспомніць, як іх можна выкарыстаць. Пастарайцеся ўспомніць, як мага больш іх выкарыстання.

Выхавальнік  напярэдадні падбірае словы, якія будуць давацца дзецям.

**«Дзе пачатак апавядання»**

 Мэта: фарміраванне правільнай часавай і лагічнай паслядоўнасці апавядання з дапамогай серыйных малюнкаў.

 Ход гульні. Педагог прапануе дзіцяці скласці апавяданне. Абапірацца трэба на малюнкі.  Малюнкі служаць своеасаблівым планам апавядання, дазваляюць канкрэтна перадаць сюжэт, ад пачатку і да канца. Па кожным малюнку дзіця складае адзін сказ і разам яны вырысоўваюцца ў апавяданне.