

## Игра «Назови профессию»

**Цель:** формировать умение образовывать существительные от глаголов, развитие внимания, ловкости.

**Ход игры.**

Воспитатель бросает мяч ребенку и называет глагол: «Воспитывает... »  
Ребенок продолжает: «Воспитатель».

Копилка слов: Учит - ... учитель; строит - ... строитель; грузит - ... грузчик; сторожит - ... сторож; летает - ... лётчик; танцует - ... танцор; поёт - ... певец; продает - ... продавец и т. д.

На доске могут быть картинки с изображением людей данных профессий

# Игра «Что чем делают?»

**Цель:** закреплять представления детей о предметах и их использовании в трудовых процессах; употребление существительных в дательном падеже;

**Ход игры.**

На столе разложены картинки – орудия труда, в перевернутом виде. Дети по очереди берут, называют предмет и рассказывают, что этим предметом можно делать.

Например: ребенок берет картинку – лопата и говорит: «Это лопата. Лопатой можно копать».

Игру можно провести в форме лото. Ведущий берет картинку и описывает действия, которые можно выполнить с данным предметом, а дети отгадывают: «Этим предметом можно копать (лопата). Этим предметом можно строгать доски (рубанок) ».

# Игра «Кому что нужно для работы?»

**Цель:** закреплять представления детей о предметах и их использовании в трудовых процессах; уточнить и расширить знания о профессиях.

**Ход игры.**

Дети делятся на две группы. По сигналу воспитателя нужно разложить картинки - орудия труда к картинке - нужной профессии. Затем дети по очереди объясняют свой выбор. За каждый правильный ответ команда получает фишку.

## Игра «Исправь Незнайкины ошибки»

**Цель:** развитие грамматического строя речи; активизация словарного запаса; развитие слухового внимания, мышления.

### **Ход игры.**

В гости к детям приходит Незнайка. Говорит, что он был на стройке и много чего видел. Начинает произносить предложения. Дети на слух определяют ошибку и исправляют.

Незнайка: «Пилой забивают гвозди».

Дети: «Молотком забивают гвозди».

Копилка: Кистью пилю дрова. Молотком крашу стены. Плотник ведёт машину. Маляр работает на кране. Самосвал поднимает грузы. Водитель поливает цветы.

# Игра с мячом «Строим дом»

**Цель:** закрепление в речи детей употребления относительных прилагательных; развитие внимания, ловкости.

**Ход игры.**

Воспитатель бросает мяч ребенку и произносит: «Построим дом из кирпича, значит какой будет дом?» Ребенок: «Кирпичный дом»

Копилка слов: дом из камня, дом из фанеры, фундамент из бетона, окна из пластика, дверь из дерева, петли из металла, замок из железа и т. д

# Игра с мячом «Скажи по-другому»

**Цель:** уточнение и активизация словаря синонимов.

**Ход игры.**

Воспитатель называет слово и бросает мяч одному из детей. Ребенок, поймавший мяч, должен придумать «слово – приятель» к названному, сказать это слово и бросить мяч обратно воспитателю. Если слово подобрано верно, ребёнок делает шаг вперёд. Выигрывает тот, кто быстрее подойдёт к условной линии, на которой находится воспитатель.

Копилка слов: Работа – (труд, дело) ; дом – (здание, жилище) ; дорога – (путь, шоссе) ; труженик – (рабочий, работник) ; учитель – (педагог, преподаватель) ; громадный – (большой, гигантский) ; трудится – (работает) ; врач – (доктор, лекарь) ; летчик – (пилот, швея – (портниха) .

# Игра с мячом «Всё наоборот»

**Цель:** уточнение и активизация словаря антонимов.

## **Ход игры**

Воспитатель называет слова и бросает мяч одному из детей. Ребенок, поймавший мяч, должен придумать слово, противоположное по значению, сказать это слово и бросить мяч обратно логопеду.

**Копилка слов:** Одеть - раздеть, поднять - опустил, бросить - поймать, спрятать - найти, положить - убрать, приехал - уехал, заехал - выехал, построил - сломал, вход - выход, включить - выключить.

## Игра с мячом «Ассоциации»

**Цель:** учить детей подбирать слова – орудия труда по представлению.

### **Ход игры**

Воспитатель бросает мяч ребенку и называет профессию, ребенок называет предмет, который может принадлежать человеку этой профессии и возвращает мяч.

Копилка слов: Дворник – лопата, продавец – касса, врач – шприц, повар – кастрюля, маляр – кисть, парикмахер – фен, шофер – руль, штукатур – мастерок, художник – холст...

## Игра «Угадай, кем я хочу быть?»

**Цель:** развивать слуховое внимание, мышление, связную речь, актуализировать словарный запас по теме «Профессии».

### **Ход игры**

Воспитатель предлагает детям подумать, кем они хотели бы быть, описать свою профессию так, чтобы другие дети отгадали.

*Например:*

Ребёнок: Мне нужны такие инструменты: ножницы, расчёска, бритва, фен.

Остальные дети: Ты хочешь быть парикмахером.

## Игра «Потерянные инструменты»

**Цель:** совершенствование грамматического строя речи, предложно-падежное управление.

Воспитатель предлагает ситуацию: будто все присутствующие живут в одном доме и соседу (воспитателю) понадобились какие-либо инструменты и он приходит попросить их у соседей. А инструментов нет.

### **Ход игры**

Воспитатель бросает мяч ребенку и говорит: «Нужны ножницы (молоток, гвозди) ». Ребенок отвечает: «Нет ножниц (молотка, гвоздей) ».

# Игра «Подскажи словечко»

**Цель:** развивать логическое мышление, внимание, память; учить подбирать слова в рифму.

**Ход игры.**

Дети подсказывают слова, заканчивают стихотворение.

- В сумке плотника найдешь молоток и острый ... (нож).
- В небо синее пилот поднимает... (самолет).
- Красить комнаты пора. Пригласили. (маляра).
- Каждый день газету в дом нам приносит. (почтальон) .
- На глазах у детворы крышу красят. (маляры) .
- Кукол я лечу с утра. Я сегодня. (медсестра).

Умело кто ведет машину -  
Ведь за рулем не первый год?  
Слегка шуршат тугие шины,  
Кто нас по городу везет?

## Динамическая пауза «Шоферы на учениях»

Прежде чем шоферу доверят возить людей или грузы, он должен много учиться. Выучить правила дорожного движения, научиться водить машину. Сейчас мы поиграем в школу для шоферов. Представьте, что вы за рулем автомобиля, внимательно слушайте задания и выполняйте их:

Едем вперед. Поворачиваем налево. Останавливаемся возле кукольного уголка. Едем назад. Поворачиваем направо. Останавливаемся за уголком книги. Возвращаемся в гаражи — на свои места.

## Подвижная игра: «Строитель»

Дети встают друг за другом в две колонны. Около каждой колонны - стул, напротив каждой колонны тоже стул-с кубиками(по числу играющих детей). По сигналу воспитателя первые игроки бегут к стулу, берут по одному кубику, несут на свой стул и становятся за последним игроком. Как только прибежал игрок и положил кубик, отправляется следующий игрок. Все игроки, начиная со второго, должны ставить кубик на кубик, чтобы «башня» не упала. Побеждает команда, которая перенесет все кубики и чья постройка не упадет.

# Подвижная игра: «Поезд»