Игра «Назови ласково».
Цель: образование существительных с уменьшительно-ласкательными суффиксами.
Дождь — дождик, дождичек,
солнце — солнышко,
лужа — лужица,
дерево — деревце,
ветер — ветерок,
лист — листок, листик, листочек,
туча — тучка,
лес — лесок,
сад — садик,
птица — птичка.

Игра «Вопрос-ответ»
Цель: обучение словообразованию.
Ответить на вопросы.
- День, когда идет дождь — какой? — ... *(дождливый)*
- День, когда дует ветер — какой? — ... *(ветреный)*
- Дождик, который идет осенью — какой? — ... *(осенний)*
- Погода, когда часто идут дожди — какая? — ... *(дождливая)*
- Погода, когда часто дуют сильные ветры — какая? — ... *(ветреная)*
- Погода, которая бывает осенью — какая? — ... *(осенняя)*

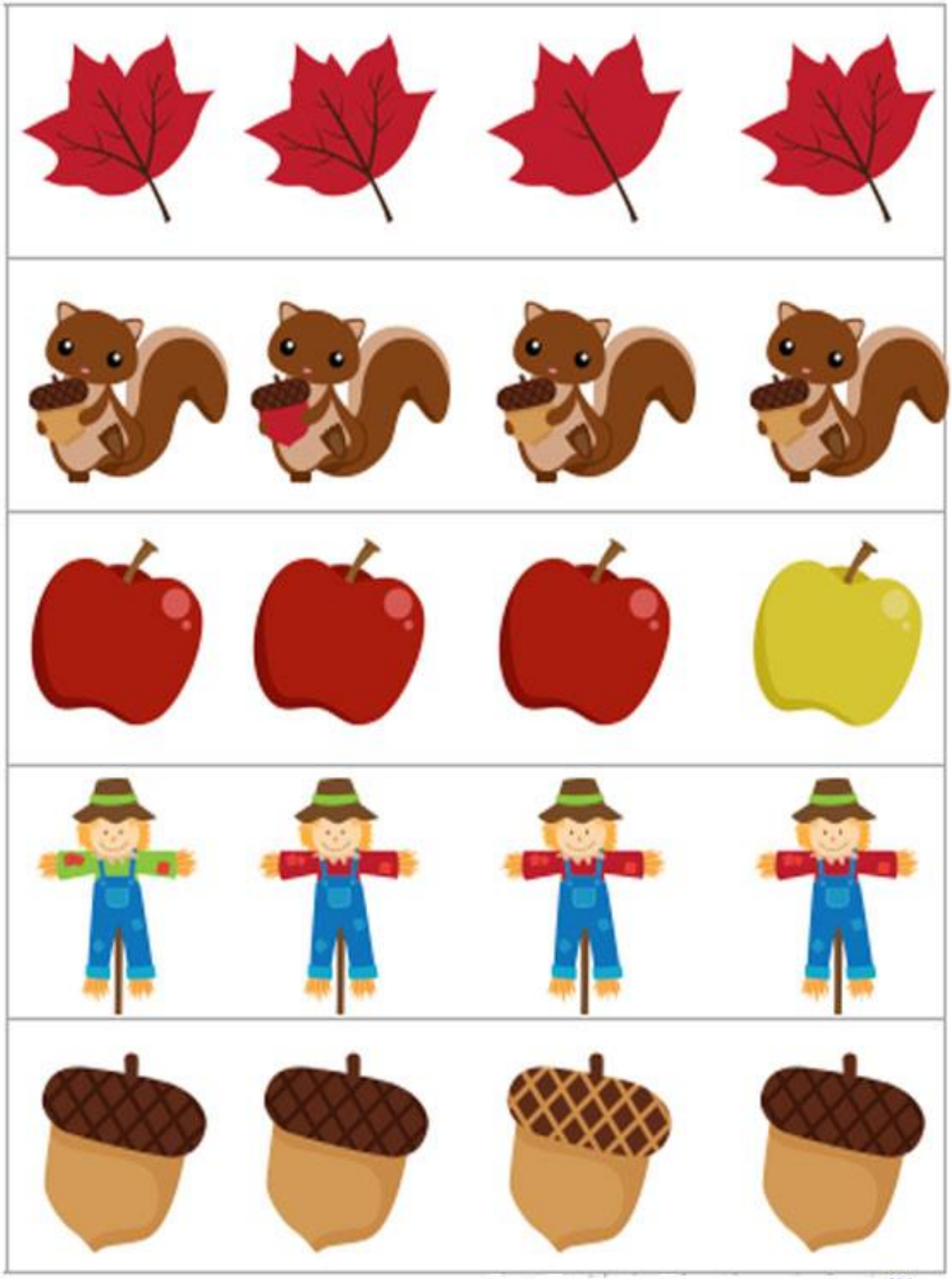
Игра «Закончи предложения».
Цель: согласование глаголов настоящего времени с существительными в числе; образование прилагательных от существительных.

Дождь идет, дожди ... *(идут)*.
Лист падает, листья ... *(падают)*.
Цветок вянет, цветы ... *(вянут)*.
Птица улетает, птицы ... *(улетают)*.
Ветер дует, ветры ... *(дуют)*.
Дожди идут, дождь ... *(идет)*.
Листья падают, лист ... *(падает)*.

Игра «Большой глаз»

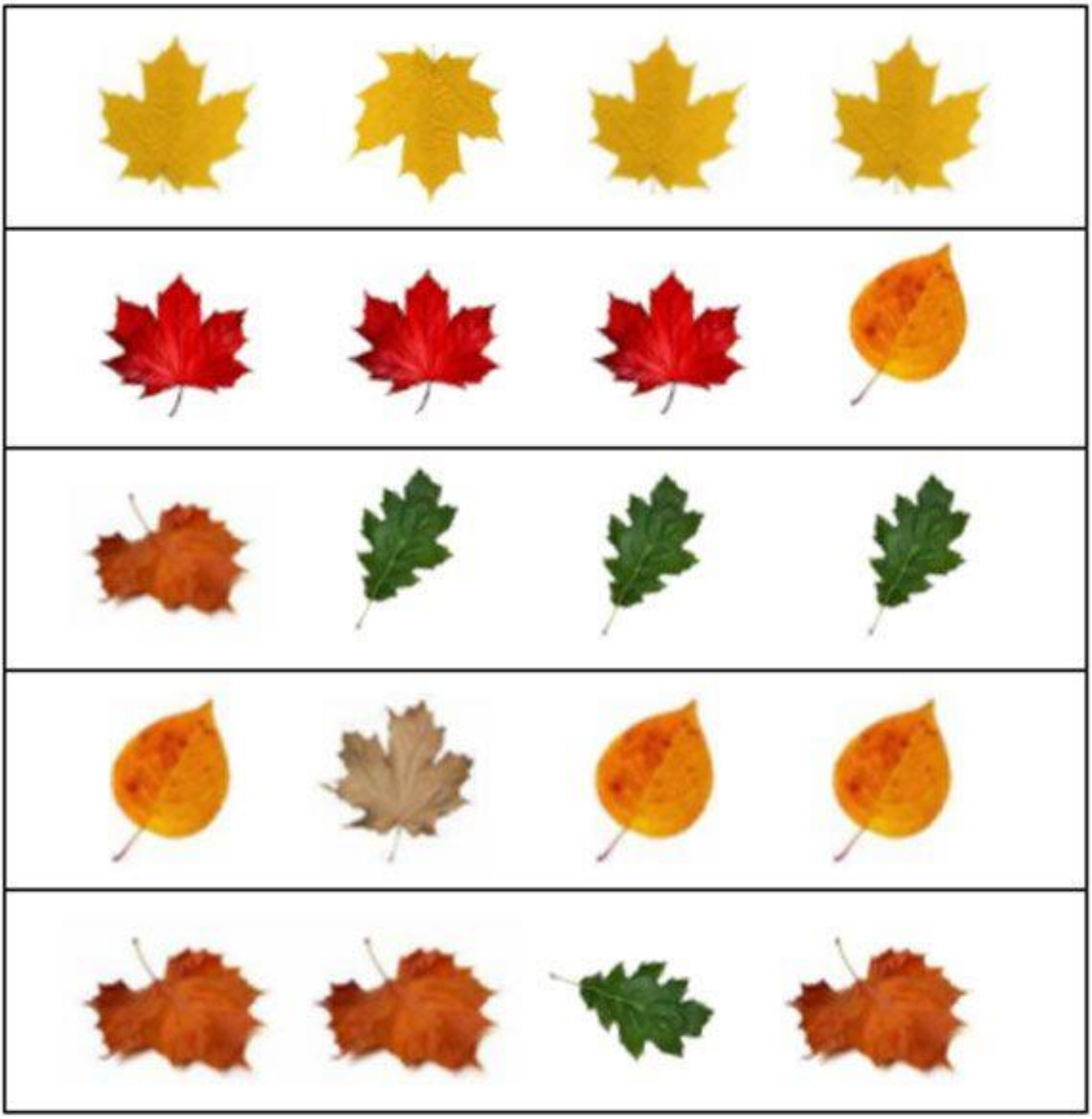
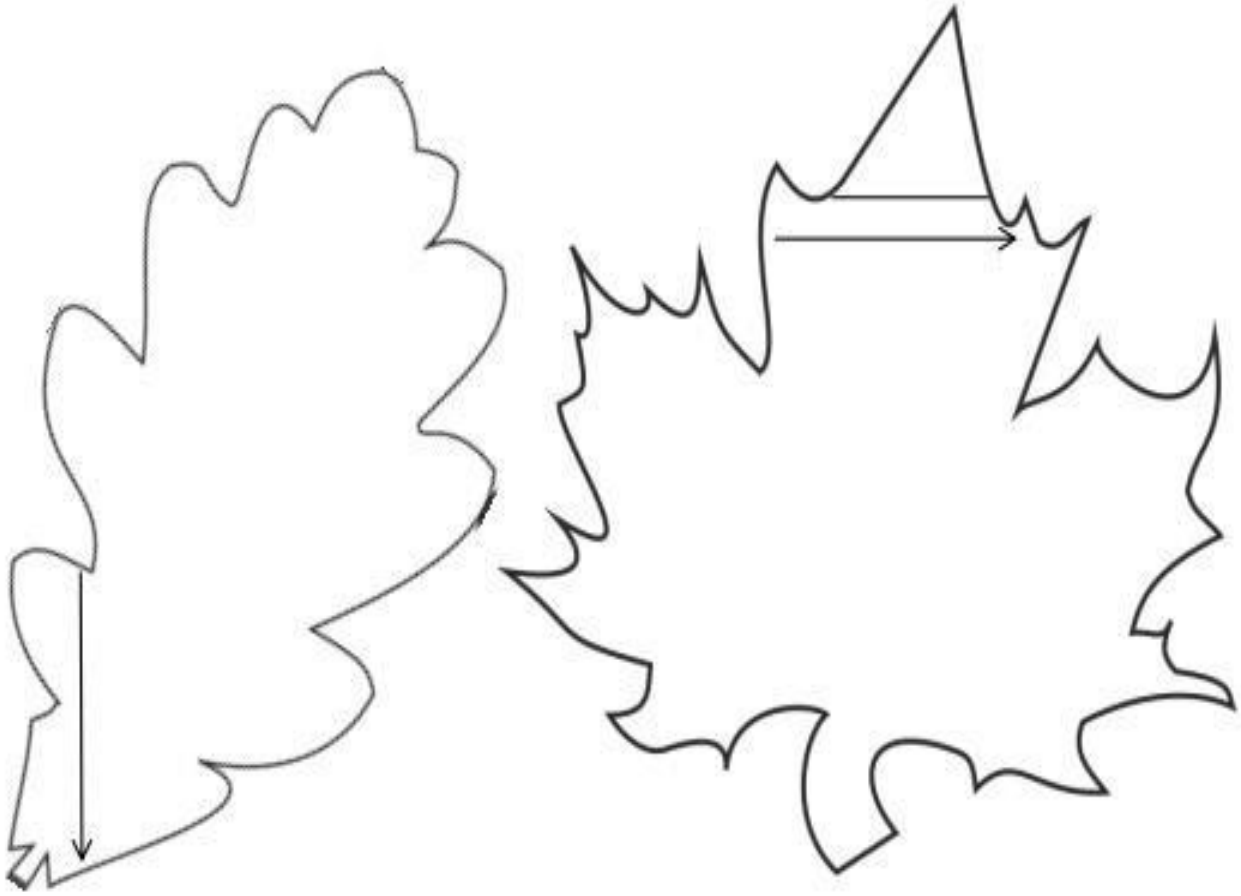
Цель: развитие зрительной памяти.
Возраст: 5 - 6 лет.
Необходимые приспособления: 7—10 предметов, картинок).
Ход игры: предметы (картинки) , связанных с временем года – осень (гриб, изображения овощей, фруктов, колос, дерево с жёлтыми листьями, зонт, жёлудь, туча и т.д.) выставляют в ряд и закрывают. Ребёнку показывают предметы в течение 10 секунд, а затем предлагают перечислить все запомненные предметы. После этого предметы снова открывают за 10 секунд и ребёнок должны запомнить последовательность расположения предметов. После этого взрослый меняет положение 2—3 предметов и вновь показывает их ребёнку в течение 10 секунд. Ребёнку необходимо сказать, какие предметы поменялись местами. Далее он по памяти должны сказать, какого цвета была каждая игрушка (предмет).

Найди в каждом ряду рисунок, который отличиается от всех остальных:



Найди отличия:

найди в каждой строчке лишний листочек и обведи его в кружок.



Выполни штриховку в направлении, указанном стрелкой