



*Карточка игр
направленная
на развитие речи
старших дошкольников.*



*Составил:
Воспитатель:
Малиновская А.Е.*

Игры на формирование словаря

1. «О картинке я вам расскажу»

Цели: расширение объема словаря, уточнение представлений об особенностях внешнего вида, строения предметов.

Оборудование: Большие карты, на которых изображены 6 картинок. К каждой карте прилагается набор из 6 маленьких предметных картинок-дубликатов: воробей, самолет, ель, стакан, корова, бусы; кот, табурет, торт, чашка, грузовик, яблоко; еж, лицо, кресло, кастрюля, корабль, ботинки; автобус, рубашка, чайник, стул, дуб, туфля.

Ход игры:

Перед каждым ребенком – карта с 6-ю изображениями живых существ, предметов различных лексических категорий. Взрослый задает вопрос: «У кого самолет? У кого чайник?» Ребенок находит соответствующую картинку обратной стороной к детям: «Картинку вам не покажу. О картинке я вам расскажу». Описание дается следующим образом.

У этого предмета есть:

Дно, крышка, стенки, ручки (кастрюля);

Нитка, бусины (бусы);

Ствол, ветки, иголки, корни, кора, шишки (ель);

Палуба, каюта, якорь, корма, нос (корабль);

Крылья, кабина, хвост, мотор (самолет);

Рукава, воротник, манжеты (рубашка);

Спинка, сиденье, ножки (стул);

Подшва, каблук, шнурки, мех, задник, нос (ботинки);

Кабина, кузов, колеса, руль, фары (грузовик)

Тесто, крем, фрукты, шоколад (торт);

Кожица, мякоть, семечки, лист (яблоко);

Дно, крышка, стенка, ручка, носик (чайник);

У него есть:

Ствол, ветки, листья, корни, кора

Глаза, лоб, нос, брови, рот, щеки (лицо);

Голова, туловище, лапы, когти, хвост, нос, уши, глаза, усы, шерсть (кот);

Голова, туловище, глаза, лапки, перья, крылья, клюв (птица);

Голова, туловище, лапки, иголки (еж);

Голова, туловище, лапы, хвост, рога, вымя (корова).

Игры с мячом.

2. «Мяч бросай и животных называй»

В зависимости от темы игры возможны варианты:

- «Мяч бросай, четко фрукты называй» или

- **«Мяч бросай, транспорт быстро называй».**

Цель: расширение словарного запаса за счет употребления обобщающих слов, развитие внимания и памяти, умение соотносить родовые и видовые понятия.

Вариант 1. Ход игры.

Взрослый называет обобщающее понятие и бросает мяч поочередно каждому ребенку. Ребенок, возвращая мяч взрослому, должен назвать относящиеся к этому обобщающему понятию предметы.

Взрослый: - Овощи; Дети: - Картофель, капуста, помидор, огурец, редиска, свекла, морковь.

Взрослый: - Фрукты; Дети: - Яблоко, груша, лимон, мандарин, апельсин, абрикос.

Взрослый: - Ягоды; Дети: - Малина, клубника, смородина, брусника, черника ежевика.

Взрослый: - Деревья; Дети: - Береза, ель, сосна, дуб, липа, тополь.и т.д.

Вариант 2. Взрослый называет видовые понятия, а ребенок — обобщающие слова. Взрослый: Огурец, помидор, репа: Ребенок: Овощи.

3. «Что бывает круглым?»

Тут, конечно, каждый знает, что каким у нас бывает.

Цель: расширение словаря детей за счет прилагательных развитие воображения, памяти, ловкости.

Ход игры. Перебрасывая мяч детям различными способами, логопед задает вопрос, на который ребенок, поймав пи мяч, должен ответить, после чего вернуть мяч логопеду, а логопед, в свою очередь, перекидывает мяч следующему ребенку, ожидая ответа от него.

1. Что бывает круглым? (Мяч, шар, колесо, солнце, луна яблоко, вишня...)
2. Что бывает длинным? (Дорога, река, веревка, нитка лента, шнур...)
3. Что бывает высоким? (Гора, дерево, человек, сто.дом, шкаф...)
4. Что бывает зеленым? (Трава, деревья, кусты, кузнечики, платье...)
5. Что бывает холодным? (Вода, снег, лед, роса, иней камень, ночь...)
6. Что бывает гладким? (Стекло, зеркало, камень, яблоко...)
7. Что бывает сладким? (Сахар, конфеты, пирожки торты, вафли...)
8. Что бывает шерстяным? (Платье, свитер, варежки перчатки, шапка...)
9. Что бывает колючим? (Еж, роза, кактус, иголки, ель проволока...)
10. Что бывает острым? (Нож, шило, стекло, ножницы кинжал, клинок...)
11. Что бывает легким? (Пух, перо, вата, снежинка).
12. Что бывает глубоким? (Канава, ров, овраг, колоде

4. «Животные и их детеныши».

Человеческие дети знают всех зверят на свете.

Цель: закрепление в речи детей названиях детенышей животных, закрепление навыков словообразования, развитие ловкости, внимания, памяти.

Ход игры. Бросая мяч ребенку, взрослый называет какое-либо животное, а ребенок, возвращая мяч логопеду, называет детеныша этого животного. Основные движения: перебрасывание мяча с ударом об пол, перебрасывание мяча; прокатывание мяча, сидя на ковре. Слова скомпонованы в три группы по способу их образования. Третья группа требует запоминания названий детенышей.

Группа 1. у тигра —; у льва — ;у слона - у оленя - у лося — у лисы

Группа 2. У медведя — медвежонок, у верблюда — верблюжонок, у волка — волчонок, у зайца — зайчонок, у кролика — крольчонок, у белки — бельчонок, у коровы — теленок, у лошади – жеребенок, у свиньи — поросенок, у овцы — ягненок, у курицы — цыпленок, у собаки — щенок.

Группа 3. — тигренок - львенок - слоненок - олененок лосенок - лисенок

5. «Кто как передвигается?»

Кто летает, кто плывет, кто ползет, а кто идет.

Цель: обогащение глагольного словаря детей, развитие мышления, внимания, ловкости.

Ход игры. Логопед, бросая мяч ребенку, задает вопрос, ребенок, возвращая мяч логопеду, должен на заданный вопрос ответить. Игра проводится с перебрасыванием мяча различными способами. Логопед: Дети:

- Летают - птицы, бабочки, мухи, стрекозы, комары, мошки.
- Плавают: рыбы, дельфины, киты, моржи, акулы.
- Ползают: змеи, гусеницы, черви.
- Прыгают: кузнечики, лягушки, жабы блохи, зайц

6. «Третий лишний» («Четвертый лишний»)

Распознаем мы сейчас, что же лишнее у нас.

Цель: закрепление умения детей выделять общий признак в словах, развивать способность к обобщению.

Ход игры. Логопед, бросая мяч ребенку, называет три или четыре слова и просит определить, какое слово лишнее. Например:

- Голубой, красный, спелый. Кабачок, огурец, лимон.
- Пасмурно, ненастно, ясно. Осень, лето, суббота, зима.
- Понедельник, вторник, лето, воскресенье.
- День, ночь, утро, весна.

Дети, бросая мяч обратно, называют лишнее слово.

7. «Кто кем был?» Мы, конечно, не забыли, кем еще вчера вы были.

Цель: развитие мышления, расширение словаря, закрепление падежных окончаний.

Ход игры. Логопед, бросая мяч кому-либо из детей, называет предмет или животное, а ребенок, возвращая мяч логопеду, отвечает на вопрос, кем (чем) был раньше названный объект:

цыпленок — яйцом лошадь — жеребенком корова — теленком дуб — желудем рыба — икринкой яблоня — семечком лягушка — головастиком бабочка — гусеницей хлеб — мукой шкаф — доской велосипед — железом рубашка — тканью ботинки — кожей дом — кирпичом сильный — слабый.

8. «Что бывает круглым?»

Тут, конечно, каждый знает, что каким у нас бывает.

Цель: расширение словаря детей за счет прилагательных развитие воображения, памяти, ловкости.

Ход игры. Перебрасывая мяч детям различными способами, логопед задает вопрос, на который ребенок, поймав пи мяч, должен ответить, после чего вернуть мяч логопеду, а логопед, в свою очередь, перекидывает мяч следующему ребенку, ожидая ответа от него.

1. Что бывает круглым? (Мяч, шар, колесо, солнце, луна яблоко, вишня...)
2. Что бывает длинным? (Дорога, река, веревка, нитка лента, шнур...)
3. Что бывает высоким? (Гора, дерево, человек, сто.дом, шкаф...)
4. Что бывает зеленым? (Трава, деревья, кусты, кузнечики, платье...)
5. Что бывает холодным? (Вода, снег, лед, роса, иней камень, ночь...)
6. Что бывает гладким? (Стекло, зеркало, камень, яблоко...)
7. Что бывает сладким? (Сахар, конфеты, пирожки торты, вафли...)
8. Что бывает шерстяным? (Платье, свитер, варежки перчатки, шапка...)
9. Что бывает колючим? (Еж, роза, кактус, иголки, ель проволока...)
10. Что бывает острым? (Нож, шило, стекло, ножницы кинжал, клинок...)
11. Что бывает легким? (Пух, перо, вата, снежинка).
12. Что бывает глубоким? (Канава, ров, овраг, колодец

8. Игра «Я собрал в огороде...»

Цель: расширение объема словаря, развитие слуховой памяти

Оборудование: предметы или изображения по изучаемой лексической теме.

Содержание. Взрослый начинает игру, произнося предложение: «Я собрал на огороде...огурцы». Ребенок повторяет фразу целиком и добавляет наименование своего овоща: «Я собрал на огороде огурцы и помидоры». Следующий участник повторяет все сказанное предыдущим игроком и придумывает следующий овощ: «Я собрал на огороде огурцы, помидоры и лук». Игроки участвуют в игре до первой ошибки. Побеждает тот, кто останется в игре последним. В зависимости от лексической темы, предложение меняется по содержанию: «Я собрал в саду...», «Я положил в шкаф...», «Я видел на улице...», «В лесу живет...», «На кухне есть...» и т.д.

9. «Подбери словечко»

Цель: Расширить словарный запас у детей, развивать умение согласовывать прилагательное с существительным.

Ход игры: 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).

10. «Угадай предмет»

Цель: Развивать мышление, активизировать словарный запас.

Ход игры: Отгадай предмет по названию его частей.
Кузов, кабина, колеса, руль, фары, дверцы (*грузовик*).
Ствол, ветки, сучья, листья, кора, корни (*дерево*).
Дно, крышка, стенки, ручки (*кастрюля*).
Палуба, каюта, якорь, корма, нос (*корабль*).
Подъезд, этаж, лестница, квартиры, чердак (*дом*).
Крылья, кабина, хвост, мотор (*самолет*).
Глаза, лоб, нос, рот, брови, щеки (*лицо*).
Рукава, воротник, манжеты (*рубашка*).
Голова, туловище, ноги, хвост, вымя (*корова*).
Пол, стены, потолок (*комната*).
Подоконник, рама, стекло (*окно*).

11. «Что растет в лесу?»

Цель: Активизировать у детей словарь существительных по темам: «*Растения*», «*Животные*»

Материал: Стульчики по количеству детей.

Ход игры: Педагог выбирает трех детей и предлагает им назвать то, что растет в лесу. Например, один говорит: «*В лесу растет гриб*», второй — «*малина*», третий — «*ель*», а потом опять продолжает первый. Педагог предупреждает, что долго думать нельзя. Когда играющие нарушают правила, то садятся на место и выбирают себе замену. Новая группа детей получает другое задание, например перечислить, что растет в саду либо кто живет в лесу.

Победителем является тот, кто больше назвал растений и животных. Он получает приз.

12. «Четыре слова»

Цель: Расширять запас имен существительных в активном словаре детей.

Материал: Мяч.

Ход игры: Играющие стоят полукругом. Ведущий бросает по очереди каждому из них мяч и говорит одно из четырех слов: «*земля*», «*вода*», «*небо*», «*огонь*». Тот, кому брошен мяч и сказано слово «*земля*», должен назвать какое-либо животное. На слово «*вода*» играющий отвечает названием рыбы, на слово «*небо*» — названием птицы. При слове «*огонь*» все должны быстро повернуться кругом на месте. При каждом ответе мяч возвращается к ведущему. Ответивший неправильно выбывает на один тур из игры.

13. «Подскажи словечко»

Цель: Развивать мышление, быстроту реакции.

Материал: Мяч.

Ход игры: Есть всего один ответ. Кто-то знает, кто-то — нет. Взрослый, бросая мяч ребенку, спрашивает: Ворона каркает, а сорока? Ребенок, возвращая мяч, должен ответить: Сорока стрекочет.

Примеры вопросов:

Сова летает, а кролик?
Корова ест сено, а лиса?
Крот роет норки, а сорока?
Петух кукарекает, а курица?
Лягушка квакает, а лошадь?
У коровы теленок, а у овцы?
У медвежонка мама медведица, а у бельчонка?

14. «Кто где живет?»

Цель: Закреплять знания детей о жилищах животных, насекомых.

Материал: Мяч.

Ход игры: Кто в берлоге, кто в норе? Назови-ка поскорей!

Бросая мяч ребенку, родители задают вопрос, а ребенок, возвращая мяч, отвечает.

Вариант 1.

Взрослый: Кто живет в дупле? Белка.

Кто живет в скворечнике? Скворцы.

Кто живет в гнезде? Птицы: ласточки, кукушки сойки и т. д.

Кто живет в будке? Собака.

Кто живет в улье? Пчелы.

Кто живет в норе? Лиса.

Кто живет в логове? Волк.

Кто живет в берлоге? Медведь.

Вариант 2.

Взрослый: Где живет медведь? Где живет волк?

Ребёнок: В берлоге. В логове.

Вариант 3.

Работа над правильной конструкцией предложения. Ребенку предлагается дать полный ответ: «*Медведь живет в берлоге*».

Игры на формирование грамматического строя речи у ребенка 5-6 лет

Разнообразные игры и упражнения, направленные на развитие грамматического строя речи у ребенка в возрасте 5-6 лет. Речевые игры помогают усвоить грамматические категории рода, числа, падежа существительных и прилагательных; вида, времени и наклонения глагола.

1. «Скажи наоборот»

Цель: усвоение образования слов во множественном числе.

Примерный речевой материал:

шар... (шары)
комар... (комары)
гриб... (грибы)
шкаф... (шкафы)
стол... (столы)
мяч... (мячи)
сапог... (сапоги)
петух... (петухи)
паук... (пауки)
пирог... (пироги)
дом... (дома)
глаз... (глаза)
лес... (леса)
окно... (окна)
ведро... (ведра)
корова... (коровы)
роза... (розы)
пила... (пилы)
лимон... (лимоны)
слива... (сливы)
тетрадь... (тетради)
книга... (книги)
кубик... (кубики)
ложка... (ложки)
мышка... (мышки)

2. «Чего много?»

Цель: усвоение образования существительных в родительном падеже множественного числа.

Апельсин — много апельсинов;

кукла — много кукол;
гриб — много грибов;
карандаш — много карандашей;
ручка — много ручек;
стул — много стульев;
дерево — много деревьев;
перо — много перьев;
колесо — много колес;
тетрадь — много тетрадей.

3. «Мой—моя—мое—мои»

Цель: упражнение в согласовании местоимения с существительным.

1. Взрослый называет детям слова и просит ответить на вопрос «чей?» («чья?», «чьё?», «чьи?»), правильно согласуй местоимение с существительным.

Примерный речевой материал:

мяч, кубик, мишка, пароход, конь, шар, самолет, пень, лук, помидор, карандаш, заяц;
машина, кукла, книга, коляска, стрела, пчела, слива, лента, рубашка, коробка, плитка;
ведро, перо, колесо, кольцо, пальто, платье, яблоко, облако, зеркало, дерево, озеро, солнышко;
валенки, туфли, рукавицы, сапоги, глаза, ножницы, носки, брови, книги, друзья.

2. Взрослый бросает ребенку мяч и произносит слово либо «мой», либо «моя», либо «мое», либо «мои». Ребенок, возвращая мяч, называет нужное слово.

4. «Посчитай».

Цель: практическое освоение согласования существительных с числительными.

Детям демонстрируются картинки с изображением нескольких предметов и предлагается сосчитать их.

Образец ответа: один шар, два шара, три шара, четыре шара, пять шаров.

Примерный речевой материал:

гриб, стул, кукла, машина, тетрадь, перо, ведро, колесо.

5. «Услышь ласковое слово».

Цель: освоение образования слов с помощью суффикса.

Примерный речевой материал:

лес — лесок;
голос — голосок;
петух — петушок;
старик — старичок;
друг — дружок;
снег — снежок;
бок — бочок;

круг — кружок;
береза — березка;
шуба — шубка;
лошадь — лошадка;
корова — коровка;
капля — капелька;
рука — ручка;
нога — ножка;
береза — березонька;
ночь — ноченька;
дочь — доченька;
Оля — Оленька;
рука — рученька;
нога — ноженька;
подруга — подруженька;
лиса — лисичка;
вода — водичка;
сестра — сестричка;
голова — головушка;
зима — зимушка;
зерно — зернышко;
перо — перышко;
крыло — крылышко;
гнездо — гнездышко;
бревно — бревнышко;
солнце — солнышко;
вода — водица;
каша — кашица;
кожа — кожица;
масло — маслице;
кресло — креслице;
платье — платьице;
письмо — письмецо;
пальто — пальтецо.

6. «Цепочка».

Цель: упражнение в образовании новых слов по образцу.

Образец ответа: человек — человечек — человечище.

Примерный речевой материал:

кулак — ... — ...
нога — ... — ...
волос — ... — ...
плечи — ... — ...
нос — ... — ...
рука — ... — ...
клюв — ... — ...

усы — ... —

7. «Скажи правильно».

Цель: упражнение в подборе глаголов.

Взрослый произносит предложение и предлагает детям, выбрав нужное слово, сказать предложение правильно.

Примерный речевой материал:

Лодка (подплыла, отплыла) от берега.

Мальчик (подбежал, отбежал) от лодки.

Собака (залезла, вылезла) из конуры.

Пассажир (вошел, вышел) в троллейбус.

Мяч (перескочил, отскочил) от пола.

Девочка (запила, выпила) молока.

Машина (съехала, заехала) на мост.

8. «Ждем гостей».

Цель: упражнение детей в словообразовании.

Предлагаем детям накрыть стол к приходу гостей. Демонстрируем предметные картинки с изображением посуды и просим ответить, как эта посуда называется. Образец ответа: посуда для салата — салатница.

Примерный речевой материал:

посуда для супа — ...

посуда для хлеба — ...

посуда для соуса — ...

посуда для сливок — ...

посуда для масла — ...

посуда для конфет — ...

посуда для молока — ...

посуда для сухарей — ...

9 «Подумай и назови».

Цель: упражнение детей в образовании прилагательных от существительных

Предлагаем детям дать словами правильные определения.

Образец ответа: Если на рубашке грязь, то рубашка грязная. При затруднении задается вопрос «какая?» («какой?»).

Примерный речевой материал:

Если на улице очень холодно, то день ...

Если на улице шум, то улица ...

Если человеку сопутствует удача, то человек ...

Если у человека талант, то человек ...

Если весь день идет дождь, то день ...

Если корова приносит людям пользу, то корова ...

Если у человека есть здоровье, то человек ...

10. «Подскажи Незнайке»

Цель: Закрепление форм творительного падежа.

Оборудование: предметные картинки или игрушки.

Ход игры: Воспитатель: Наш Незнайка решил построить дом для своих друзей.

Помогите ему узнать чем он будет выполнять работу.

Пилить (пилой) ;

Стучать... .., строгать... .., сверлить....., резать....., копать... .., подметать... ..,

А когда дом для друзей был построен, Незнайка решил отдохнуть, и придумал для вас загадки.

-Дополните предложение и повторите его полностью.

-Знайка рисует (что? чем)

-Пончик намазывает (что? чем)

-Винтик грозит (кому чем)

-Доктор Пилюлькин ставит (кому? что? чем)

-Поэт Цветик пишет (кому? что? чем)

-Синеглазка стирает (кому? что? чем)

Примеры упражнений и дидактических игр, направленных на развитие понимания ребенком обращенной к нему речи.

1. «Где ляля?» (*С игрушкой, которая всегда находится на постоянном месте.*)

На вопрос взрослого «Где?» ребенок должен поворачиваться в сторону знакомой игрушки. (Ребенок должен активно следить за действием взрослого с игрушкой. Взрослый гладит куклу по голове с приговариванием: «Ляля, Ляля»; водит по столу, поясняя: «Ляля топ-топ»; внезапно прячет куклу с вопросом: «Где Ляля?»; показывает ее снова: «Вот Ляля!»; ставит на постоянное место, задавая тот же вопрос; накрывает куклу салфеткой; открывает ее с теми же вопросами, возгласами.)

Аналогичные игры проводятся с другими игрушками (собачка, машина, лошадка и т.д.)

2. «Ладушки», «Дай ручку», «До свидания».

Посредством данных игр развивать у ребенка понимание элементарных инструкций, обусловленных ситуацией. Учить выполнять движения по подражанию и слову взрослого.

3. «Прятки» (*с игрушками*).

Учить ребенка выполнять движения по подражанию и слову взрослого: на вопрос взрослого «Где?» приблизиться к игрушке и снять с нее салфетку.

4. «Делай, как я».

Учить ребенка в определенной ситуации понимать и выполнять простые инструкции («На», «Дай», «Возьми»), сопровождаемые указательным жестом. Побуждать ребенка к повторению звукоподражаний: «Тук-тук», «Дон-дон» и др.

5. «Поручение» (*с игрушками*).

Учить находить названную игрушку среди двух игрушек, затем среди 3-4 игрушек. Побуждать ребенка к повторению звукоподражаний. Побуждать ребенка выполнять по образцу взрослого какое-либо игровое действие с каждой игрушкой: «Поводи», «Покачай», «Покорми» и др.; по просьбе взрослого: «Дай...» - дать игрушку взрослому.

6. «Поручение» (без игрушек).

Учить ребенка находить в группе, комнате знакомые игрушки, предметы выполнять с ними какое-либо действие (поводить, покачать, погладить, покатать и др.), отдавать игрушку взрослому. Побуждать повторять за взрослым слова и звукоподражания (в зависимости от речевых возможностей: «Собака – ав-ав; машина – би-би; корова – му-му; дудочка – ду-ду-ду и др.)

7. «Рассматривание предметных картинок».

Учить ребенка устанавливать сходство предмета с его изображением, узнавать, показывать пальчиком названный предмет и отдельные детали, подавать взрослому названную картинку. Расширять активный словарь (собака, лошадка, часы, гусь, мяч, домик, зайчик, девочка, кошка...)
При необходимости новую картинку показывать ребенку при соотнесении со знакомой игрушкой.

8. «Рассматривание парных картинок».

Учить ребенка находить картинки, имеющие одно и то же словесное обозначение, но отличающиеся по внешним свойствам. Расширять активный словарь.

Варианты:

- А) 2 разные козы, корова, утюг;
- Б) 2 разные собаки, мишка, зайчик;
- В) 2 разных кошки, утка, мяч;
- Г) 2 разных лошади, матрешка, пирамидка.

9. «Рассматривание картинок, изображающих простые знакомые действия» (ест, спит, купается, идет, кушает, плачет и др.)

Учить ребенка узнавать на картинке действие, обозначенное словом; обозначать это действие словом, жестом, фразой, учитывая речевые возможности ребенка. Подводить ребенка к пониманию вопроса «Что делает?»

- А) Разные предметы и разные действия: «Собачка кушает», «Ляля спит», «Мишка идет» и др.
- Б) Одинаковые действия, предметы разные: «Собака кушает», «Коза кушает», «Ляля кушает» и др.
- В) Одинаковые предметы, разные действия: «Ляля спит», «Ляля купается», «Ляля кушает» и др.

10. «Рассказ без показа».

Учить ребенка слушать небольшой рассказ о событиях, бывших в его опыте без наглядного сопровождения, отвечать на вопросы.

Пример: «Жила-была девочка Машенька. Пошла Машенька гулять. Надела шапку, пальто, ботинки...»

Вопросы: «Кто пошел гулять на улицу? Что надела Машенька?»

Игры и упражнения для формирования правильного звукопроизношения.

1. Голосовые игры. Игры сопровождаются движениями с целью развития у детей речедвигательной координации, коррекции звукопроизношения, артикуляции и автоматизации произношения звуков. Например, игра «Путешествие».

Мы на машину сядем и заведем мотор.

Повезет машина нас за большой забор.

(дети имитируют звук «р» вибрацией губ одновременно со звуком голоса)

На машине ехали, город весь проехали.

Проезжали косогор – у нее заглох мотор (*замолкают*).

Полетит наш самолет, к облакам нас унесет.

С ветерком там поиграет и на землю всех вернет.

(дети тянут гласный «у» с выдуванием воздуха через плотно сомкнутые вытянутые трубочкой губы, изменяя высоту звука: вверх, волнообразно и вниз)

Поезд подает сигнал – он стоять уже устал (дети тянут «ту-ту-у-у»).

Набирает поезд ход (дети произносят «чух-чух» с ускорением или замедлением темпа,

Свою песенку поет (произносят на выдохе «ши-ш-ш»).

На лошадке верхом все поскачем мы потом,

(дети щелкают языком, изменяя форму губ – вытягивают трубочкой и растягивают в улыбке,

Звонко цокают копытца, не пора ль остановится?

Тпру-у-у!

2. Игры – инсценировки развивают интерес ребенка, его творческие способности, способствуют развитию выразительности речи и движений.

Вытянула киска лапки, (*вытянуть руки*)

А на лапках – цап-царапки, (*показать коготки*)

Царапульки, цап-цап-цап! (*поработать пальчиками*)

Киска когти поточила, (*потереть ногти друг о друга*)

Поточила, спать легла. (*руки под голову*)

Крепко кисонька уснула

И во сне произнесла: «Мяу!» (*руки вытянуть резко вперед*)

3. Упражнения на координацию речи с движением. Например, игра с ложками – произнесение слогов с игрой на ложках, два слога произносятся тихо, третий – громко.

Кто на ложках так играет, кто на ложках так стучит?

Наша Лера выступает, отбивает Лера ритм!

Ла-ла-ля, ло-ло-лè, лу-лу-лю, лы-лы-ли, лэ-лэ-ле.

Игра «Имена».

- дети стоят в кругу и каждый называет свое имя
- назвать имя четко по частям
- с хлопками
- со шлепками
- по частям с закрытыми глазами
- только в звучащих жестах без произнесения
- произнести имя в ласкательной **форме**
- первые части произносить, а окончание «сдуть с ладошек» (НА-ТА-подуть)
- все одновременно произносят имя, педагог показывает динамику ладонями
- все ходят и произносят имя, но по знаку педагога надо замолчать и выполнить задание: присесть, подойти к окну и др.

4. Чистоговорки. Например, игра «Слон на арене». Дети шагают по залу.

Лю-лю-лю! Лю-лю-лю! Хоботом дудеть люблю!

Гу-гу-гу! Гу-гу-гу! Даже танцевать люблю!

Трам-ра-рам! Трам-ра-рам! Люблю кашу по утрам!

Ам-ам-ам! Ам-ам-ам! Песни сочиняю сам!

Ту-ю-ю! Ту-ю-ю! На одной ноге стою!

Бу-бу-бу! Бу-бу-бу! Достаю свою трубу!

Ас-ас-ас! Ас-ас-ас! Вальс сыграю я для вас!

Ас-ас-ас! Ас-ас-ас! Приглашаю вас на вальс!

5. Массаж биологически активных зон «Снегири».

Ра-ра-ра – погляди-ка детвора (Приставить ладони ко лбу «козырьком» и растирают лоб движениями в стороны –к центру.)

Ря-ря-ря – взошла красная заря (Раздвинуть указательный и большой пальцы и растирать точки перед и за ушами).

Ре-ре-ре – растет рябина на горе (Кулачками энергично провести по крыльям носа 7 раз).

Ри-ри-ри – клюют рябину снегири (Пальчиками легко пробежаться по щекам).

6. Развитие речевого дыхания и голоса.

Вьюга старая, седая, с ледяной клюкой,

Вьюга ковыляет Бабой – Ягой.

Воет вьюга: «З-з-з-з-з-з» (с усилением голоса).

Застонал лес от вьюги: «М-м-м-м-м-м» (тихо, высоким голосом).

Тяжело стонут дубы: «Ш-ш-ш-ш-ш-ш» .

Стихает вьюга: «С-с-с-с-с-с».

7. Игры на автоматизацию, дифференциацию и закрепление звуков в словах и предложениях. Например, автоматизация звука «ч» в игре «Воробы и автомобиль».

Дети (воробы) сидят на стульях (в гнездышках) и спят. Воспитатель говорит:

«В гнезде воробушки живут, рано утром они встают, зернышки весело клюют». Дети продолжают: «Чик-чирик! Чик-чик!» Дети – «воробьи» разбегаются по комнате, «клюют зернышки, летают». На сигнал – «гудок автомобиля» дети возвращаются на свои места.

Игра «Козленок» (закрепление звука «з»)

Козленка выбирают по считалке: «Козлик, козлик, выходи и немного поводи».

Дети стоят в кругу, в центре круга – «козленок».

Дети: «Выходи, козленок мой, поиграем мы с тобой».

Козленок: «Ме-ме-ме, играть люблю, вот возьму и догоню».

Дети разбегаются, а козленок их ловит. Пойманные дети называют слово со звуком «з». Игра продолжается.

Игры и упражнения на развитие связной речи детей старшего дошкольного возраста

1. *Где начало рассказа?»*

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

Оборудование: Серийные картинки.(№)

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.

«Нарисуй сказку»

Цель: научить составлять рисуночный план к тексту, использовать его при рассказывании.

Оборудование: Лист бумаги, карандаш

Ход игры:

Ребёнку читают текст сказки и предлагают ее записать с помощью рисунков. Таким образом, ребёнок сам изготавливает серию последовательных картинок, по которым потом рассказывает сказку. Сказка должна быть краткой. Конечно, можно ребёнку помочь. Показать, как схематично нарисовать человека, домик, дорогу; определить вместе с ним, какие эпизоды сказки обязательно надо изобразить, т.е. выделить главные повороты сюжета.

«Найди картинке место»

Цель: научить соблюдать последовательность хода действия.

Оборудование: серийные картинки.

Ход игры: перед ребенком выкладывают серию картинок, но одну картинку не помещают в ряд, а дают ребёнку с тем, чтобы он нашёл ей нужное место. После этого просят ребёнка составить рассказ по восстановленной серии картинок.

«Исправь ошибку»

Цель: научить устанавливать правильную последовательность действия.

Оборудование: серийные картинки.

Ход игры: перед ребёнком раскладывают серию картинок, но одна картинка лежит не на своем месте. Ребёнок находит ошибку, кладёт картинку на нужное место, а затем составляет рассказ по всей серии картинок.

«Какая картинка не нужна?»

Цель: научить находить лишние для данного рассказа детали.

Оборудование: серийные картинки.

Ход игры: перед ребёнком выкладывают серию картинок в правильной последовательности, но одну картинку берут из другого набора. Ребёнок должен найти ненужную картинку, убрать ее, а затем составить рассказ.

«Отгадай-ка»

Цель игры: обучать детей описывать предмет, не глядя на него, находить в нем существенные признаки; по описанию узнавать предмет.

Оборудование: цветной камешек.

Ход игры: воспитатель напоминает детям, как они рассказали о знакомых предметах, загадывали и отгадывали о них загадки и предлагает: «Давайте поиграем. Пусть предметы нашей комнаты расскажут о себе, а мы по описанию отгадаем, какой предмет говорит.

Надо соблюдать правила игры: когда будете рассказывать о предмете, не смотрите на него, чтобы мы сразу не отгадали. Говорите только о тех предметах, которые находятся в комнате».

После небольшой паузы (дети должны выбрать предмет для описания, подготовиться к ответу) воспитатель кладет камешек на колени любому играющему. Ребёнок встает и дает описание предмета, а затем передает камешек тому, кто будет отгадывать. Отгадав, ребёнок описывает свой предмет и передаёт камешек другому играющему, чтобы тот отгадал.

Примерный план описания предмета: «Он разноцветный, круглой формы. Его можно бросать вверх, катать по земле, а в группе нельзя им играть, так как можно разбить стекло»

«Фотограф»

Цель: научить составлять описание картины с опорой на фрагменты данной картины.

Оборудование: большая картина, фрагменты этой картины. (*Приложение № 5*)

Ход игры: взрослый просит ребёнка рассмотреть большую картинку, а также маленькие предметные картинки рядом с ней. «Фотограф сделал много снимков одного листа. Вот это общая картина, а это части той же самой картины. Покажи, где находятся данные фрагменты на общей картине. Расскажи теперь, о чем эта картина. Не забудь описать те детали, которые фотограф снял отдельно, значит, они очень важные».

«Чего на свете не бывает»

Цель: научить находить и обсуждать ошибки, при рассматривании картинки-нелепицы.

Оборудование: картинки-нелепицы. (*Приложение № 6*)

Ход игры: рассмотрев картинки-нелепицы, попросить ребёнка не просто перечислить неправильные места, но и доказать, почему данное изображение ошибочное. Тогда получится полное описание картины, да еще и с элементами рассуждения.

«Как ты узнал?»

Цель: учить подбирать доказательства при составлении рассказов, выбирая существенные признаки.

Оборудование: предметы или картинки, фишки.

Ход игры: перед детьми находятся предметы или картинки, которые им предстоит описывать. Ребёнок выбирает любой предмет и называет его. Ведущий спрашивает: «Как ты узнал, что это телевизор?» Игрок должен описать предмет, выбирая только существенные признаки, отличающие этот предмет от остальных. За каждый правильно названный признак получает фишку. Выигрывает тот, кто наберёт больше всего фишек.

«А я бы...»

Цель: развитие творческого воображения, обучение свободному рассказыванию.

Оборудование: текст сказки.

Ход игры: после прочтения ребёнку сказки предложите ему рассказать, что бы он сделал, если бы попал в данную сказку и стал бы одним из главных персонажей.

«Составь два рассказа»

Цель: научить различать сюжеты разных рассказов.

Оборудование: два набора серийных картинок. (Приложение № 7,1)

Ход игры: перед ребёнком кладут вперемешку два набора серийных картинок и просят выложить сразу две серии, а затем составить рассказы по каждой серии.

«Поиск пропавших деталей»

Цель: научить составлять описание картины с опорой на фрагменты данной картинки.

Оборудование: большая картина, фрагменты этой картины. (Приложение № 8)

Ход игры: «Фотография испортилась, некоторые фрагменты стерлись с большой картины. Хорошо, что сохранились маленькие снимки. Подставь в нужное место каждый фрагмент и опиши ту картину, которую снимал фотограф».

«Распространи предложение»

Цель: развитие у детей умения строить данные предложения со словами-предметами, словами-признаками, словами-действиями.

Оборудование: цветной камешек

Ход игры: детям предлагается продолжить и закончить начатое взрослым предложение, опираясь на наводящие вопросы. Например, воспитатель начинает предложение так: «Дети идут ... (Куда?Зачем?)» Или более усложненный вариант: «Дети идут в школу, чтобы ...» Этот вариант помимо обогащения грамматического опыта может служить тестом, позволяющим выявить тревожность ребенка по отношению к различным ситуациям.

«Пойми меня»

Цель: развитие у детей умения составить короткий рассказ по картинке, используя разные характеристики предмета.

Оборудование: коробка с картинками предметов.

Ход игры: воспитатель показывает детям красивую коробочку и говорит, что эта коробочка не простая, а волшебная. В ней приготовлены для детей разные подарки. Получить подарок может только тот, кто умеет хранить секреты. Что это значит? (Это значит, не рассказывать раньше времени).

Дальше объясняет детям, что когда он подойдет к кому-то, то этот ребенок должен закрыть глаза и, не глядя, вытянуть из коробочки картинку, посмотреть на нее, но никому не показывать и не говорить, что на ней. Это нужно сохранить в секрете.

После того, как все дети вытянут себе по одной картинке, воспитатель спрашивает детей, хочется ли им узнать, кому что досталось? Дети отвечают, что да. Тогда взрослый говорит, что показывать подарки нельзя, но про них можно рассказать. Но слово-подарок тоже называть нельзя.

Потом взрослый рассказывает про свой подарок, показывая детям, как это нужно делать правильно, а дети угадывают, что досталось ему. После этого дети рассказывают про свои подарки по очереди и, когда подарок угадан, открывают свою картинку.

Лучше эту игру проводить сидя на ковре в кругу.

"Нарисуй картину словами"

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

Оборудование: стихотворение о весне (лете, зиме и т.д).

Ход игры: взрослый обращается к детям: «Хотите стать необыкновенными художниками, которые рисуют не красками и карандашами, а словами? Тогда приготовьтесь рисовать.

Я прочту вам нежное 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.

"Придумай сказку"

Цель: самостоятельно подбирать выразительные средства для составления сказки или рассказа на заданную тему.

Оборудование: картинка с зимним пейзажем (весенним, летним, осенним и т.д).

Ход игры: воспитатель предлагает сочинить сказку «Что снится деревьям зимой» детям после того, как они рассмотрят картинку с зимним пейзажем, услышат стихотворение или рассказ о первом месяце зимы.

«Волшебный мешочек»

Цель: развивать речь ребенка, обучать детей описывать предмет, усвоить окончание существительных в дательном падеже.

Оборудование: мешочек с игрушками: овощи, фрукты, ягоды, сладости.

Ход игры: взрослый достаёт из мешочка картинку и говорит: «Вот капуста. Какая она? Кому её отдадим?» Ребёнок рассказывает, какая капуста, и кто её любит кушать.

Простые речевые упражнения для развития связной речи

Такие упражнения не предусматривают какие-то траты или приготовления, нужно только желание и фантазия. Используйте такие речевые игры, чтобы развлечь ребёнка, научить новому и полезному. Эти упражнения можно выполнять с мячом. Взрослый говорит и кидает мяч, ребенок отвечает и бросает мяч в ответ.

Какой?

Цель: обогащать речи ребенка именами прилагательными.

Ход игры: взрослый предлагает ребенку дать как можно больше ответов на вопрос «Какой?»

Мяч какой? – большой, маленький, круглый, резиновый, упругий, красный, кожаный.

Снег какой? – белый, холодный, искристый, красивый, пушистый, лёгкий.

Шкаф какой? Котёнок какой? Стол какой? И т.д.

Что могут делать...?

Цель: обогащать речь ребенка глаголами.

Ход игры: взрослый предлагает ребенку дать как можно больше ответов на вопрос «Что может делать?»

Что может делать собака? – лаять, ходить, бегать, кусаться, сторожить, охранять, кушать, рычать...

Что может делать лягушка? Что могут делать руки? и т. д.

Слова наоборот

Цель: закрепление в представлении и словаре ребёнка противоположных признаков предметов или слов-антонимов.

Ход игры: попросите ребёнка подобрать антонимы к следующим словам: радость, утро, сел, храбрый, враг, стоять, тяжело, взял, мокро, чисто, глубокий, высокий, узкий, близко, назад, далеко и т. д.

Лето – зима, твердый – мягкий, нашёл - потерял.

Слова-товарищи

Цель: развивать речь ребенка, обогащая ее.

Ход игры: предложите ребенку назвать слова, которые звучат по-разному, но обозначают одно и то же. Они помогают лучше описать предмет, вещь.

Например: Холодный – ледяной, морозный, студёный. Умный – мудрый, толковый, сообразительный. И т. д.

Один – много

Цель: закрепление в речи детей различных типов окончаний имён существительных.

Ход игры: «Мы волшебники немного: был один, а станет много». Взрослый называет имена существительные в единственном числе. Дети называют существительные во множественном числе.

Пример:

Потому что...

Цель: учить включать в речь союзов и предлогов с целью сделать речь плавной, логичной, цельной.

Ход игры: взрослый предлагает ребенку рассуждая, ответить полным ответом на вопрос.

Я мою руки потому, что... Почему ты идёшь спать? и т. д.

Объясни

Цель: развивать речь детей, учить логично рассуждать.

Ход игры: взрослый даёт задание ребёнку: «Я сейчас произнесу предложение, а ты ответишь на мой вопрос».

Собака идёт на кухню. Она выпивает молоко кошки. Кошка недовольна.

Объясни, почему кошка недовольна?

Кто кем был?

Цель: развитие мышления, расширение словаря, закрепление падежных окончаний.

Ход игры: взрослый называет предмет или животное, ребёнок, отвечает на вопрос, кем (чем) был раньше названный объект:

Пример:

Обобщающие понятия

Цель: расширение словарного запаса за счёт употребления обобщающих слов, развитие внимания и памяти, умение соотносить родовые и видовые понятия.

Ход игры: взрослый называет обобщающее понятие. Ребёнок должен назвать относящиеся к тому обобщающему понятию предметы.

Пример:

Вариант 2.

Взрослый называет видовые понятия, а дети – обобщающие слова.

Животные и их детёныши

Цель: закрепление в речи детей названий детёнышей животных, закрепление навыков словообразования, развитие ловкости, внимания, памяти.

Ход игры: взрослый называет какое-либо животное, а ребёнок называет детёныша этого животного. Слова скомпонованы в три группы по способу их образования. Третья группа требует запоминания названий детёнышей.

Группа 1.

Группа 2. Группа 3. Кто как разговаривает?

Цель: расширение словарного запаса, развитие быстроты реакции.

Ход игры: взрослый, поочередно называя животных. Дети-как-то или иное животное подаёт голос.

Пример:

Вариант 2.

Взрослый спрашивает: «Кто рычит?», «А кто мычит?», «Кто лает?», «Кто кукует?» и т.д.

Подскажи словечко

Цель: развитие мышления, быстроты реакции.

Ход игры: взрослый, спрашивает: -Ворона каркает, а сорока? Ребёнок должен ответить: - Сорока стрекочет.

Пример:

Кто где живёт?

Цель: закрепление знания детей о жилищах животных, насекомых.

Закрепление употребления в речи детей грамматической формы предложного падежа с предлогом «в».

Ход игры: взрослый поочередно задает вопрос детям, а они отвечают.

Необходимо следить за правильным употреблением предлогов.

Вариант 1.

Пример:

Кто живёт в будке?

Собака

Кто живёт в улье?

Пчёлы

Кто живёт в норе?

Лиса

Кто живёт в логове?

Волк

Кто живёт в берлоге?

Медведь

Вариант 2.

Вариант 3.

Работа над правильной конструкцией предложения. Детям предлагается дать полный ответ: «Медведь живёт в берлоге»

Скажи ласково

Цель: закрепление умения образовывать существительные при помощи уменьшительно-ласкательных суффиксов, развитие быстроты реакции.

Ход игры: взрослый называет первое слово (например, шар), а ребёнок называет второе слово (шарик). Слова можно сгруппировать по сходству окончаний.

Пример:

Что происходит в природе?

Цель: закрепление употребления в речи глаголов, согласования слов в предложении.

Ход игры: взрослый, задаёт вопрос, а ребёнок должен на заданный вопрос ответить. Игру желательно проводить по темам.

Пример: Тема «Весна»

Кто как передвигается?

Цель: обогащение глагольного словаря детей, развитие мышления, внимания, воображения.

Ход игры: взрослый называет какое-либо животное, а ребёнок произносит глагол, который можно отнести к названному животному.

Пример:

Кто может совершать эти действия?

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

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

Пример:

Из чего сделано?

Цель: закрепление в речи детей употребления относительных прилагательных и способов их образования.

Ход игры: взрослый говорит: «Сапоги из кожи», а ребёнок отвечает: «Кожаные».

Пример:

Лови да бросай – цвета называй

Цель: подбор существительных к прилагательному, обозначающему цвет. Закрепление названий основных цветов, развитие воображения у детей.

Ход игры: взрослый, бросая мяч ребёнку, называет прилагательное, обозначающее цвет, а ребёнок, возвращая мяч, называет существительное, подходящее к данному прилагательному.

Пример:

Четвёртый лишний

Цель: закрепление умения детей выделять общий признак в словах, развивать способность к обобщению.

Ход игры: взрослый называет четыре слова и просит определить, какое слово лишнее.

Например:

голубой, красный, зелёный, спелый.

Кабачок, огурец, тыква, лимон.

Пасмурно, ненастно, хмуро, ясно.

Что бывает круглым?

Цель: расширение словаря детей за счёт прилагательных, развитие воображения, памяти.

Ход игры:

Взрослый задаёт вопрос, ребёнок должен на него ответить.

- что бывает круглым? (мяч, шар, колесо, солнце, луна, вишня, яблоко...)
- что бывает длинным? (дорога, река, верёвка, лента, шнур, нитка...)
- что бывает высоким? (гора, дерево, скала, человек, столб, дом, шкаф...)
- что бывает колючим? (ёж, роза, кактус, иголки, ёлка, проволока...)

Весёлый счет

Цель: закрепление в речи детей согласования существительных с числительными.

Ход игры: Взрослый произносит сочетание существительного с числительным «один», а ребёнок в ответ называет это же существительное, но в сочетании с числительным «пять», «шесть», «семь», «восемь».

Пример:

Хорошо – плохо

Цель: знакомство детей с противоречиями окружающего мира, развитие связной речи, воображения.

Ход игры: взрослый задаёт тему обсуждения. Дети, передавая мяч по кругу, рассказывают, что, на их взгляд, хорошо или плохо в погодных явлениях.

Взрослый: Дождь.

Дети: Дождь – это хорошо: смывает пыль с домов и деревьев, полезен для земли и будущего урожая, но плохо – намочит нас, бывает холодным.

Взрослый: Город.

Дети: Хорошо, что я живу в городе: можно ездить в метро, на автобусе, много хороших магазинов, плохо – не увидишь живой коровы, петуха, душно, пыльно.

Веселые рифмы

Цель: развитие фантазии, связной речи и словообразования.

Ход игры: играющие подбирают к словам рифмы. Свечка -...,печка, трубы - ..., губы, ракетка- ... пипетка, сапоги- ...пироги и т.д. С подобранными рифмами можно составлять небольшие стихи, например:

Я надела сапоги

Принесла вам пироги.

Все расставим по местам

Цель: развитие связной речи, внимания и памяти.

Ход игры:Послушать перепутанную историю, а затем рассказать ее правильно.

Вам сейчас задачу дам

Все расставить по местам:

Воробей дремал в беседке,

Далматин сидел на ветке,

Старичок же в это время

Громко лаял у соседки.

Я запутался опять,

Помогите разобрать.

*Далматин дремал в беседке,
Старичок сидел на ветке,
Воробей же в это время
Громко лаял у соседки.*

Кто больше?

Цель: развитие фантазии, связной речи и словообразования

Ход игры: один из игроков загадывает любую букву – это можно сделать при помощи книги, указав на букву с закрытыми глазами, можно «зашифровать» букву – 3 страница, 5 строчка сверху, 3 буква справа. Можно произносить звуки «про себя», пока кто-то из игроков не скажет «стоп» и назвать букву. Каждый игрок по очереди произносит слово, которое начинается с данного звука до тех пор, пока не закончатся все варианты.

Цепочка слов

Цель: развитие фантазии, связной речи и словообразования

Ход игры: Один из игроков называет любое слово, следующий должен подобрать слово, которое начинается с последнего звука предыдущего слова и т.д. Можно ограничить «поле» поиска слов и подбирать только съедобное или животных.

В результате может получиться: *конфета - ананас – суп – пирог – груша - арбуз – слива и т.д.*