

4 – 7  
лет



# Игры для развития речи детей

Разработала  
Бруковская М.А.

# Игры на подбор слов

*Подобрать как можно больше слов, которые отвечают на вопрос «что делает?», к названиям предметов.*

- Курица – кудахчет, квохчет, клюет, кормит, созывает, несется.
- Собака – лает, рычит, ласкается, кусается, бегаёт, сторожит, охраняет, спасает, скачет, грызет.
- Снежинки – летят, кружатся, танцуют, сверкают, блестят, искрятся, ложатся.



*Подобрать как можно больше признаков предметов.*

- Яблоко – сладкое, круглое, спелое, зеленое, полезное, сочное, вкусное.
- Кошка – белая, пушистая, ласковая, красивая, игривая, умная, шустрая.



**Такие игры можно проводить по всем лексическим темам.**

## «Я знаю 5...»

В эту игру мы играли обычно с мячом. Стучали им об асфальт и твердили: «Я знаю пять имен мальчиков: Сережа, Саша, Дима, Ваня, Артем». Выбирать можно что угодно: одежда, мебель, города, страны, продукты, животные, книжные герои, транспорт и т.д.

Есть еще один вариант этой игры: «Назови пять предметов желтого цвета», «Пять деревянных / сладких / холодных / широких / длинных / квадратных / пушистых / твердых / острых предметов», «Пять слов на английском».



# Живое - неживое

Знакомим детей с понятиями «живое» и «неживое». Сначала объясняем, что все живые предметы отвечают на вопрос КТО?, а неживые – на вопрос ЧТО? Затем играем в вопросы и ответы.

*Нужно подобрать как можно больше названий предметов к названию действия / признака.*

Бежит: кто? (человек, собака, ...);  
что? (река, ручей, молоко, время).

Идет: кто? (девочка, кошка...);  
что? (время, дождь, снег, град).

Растет: кто? (ребенок, щенок...);  
что? (дерево, цветок).

Кто самый большой?

Что самое большое?



## Словесный волейбол

Все встают в круг.

Ведущий кидает мяч через центр круга и называет существительное. Тот, кто ловит – подходящий по смыслу глагол.

Например, петух - кукарекает, самолет – летит. За бессмыслицу игрок выходит из игры.



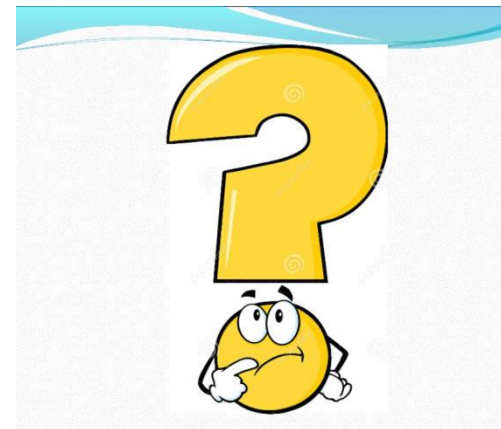
## «Один – много»

Все встают в круг.

Ведущий кидает мяч через центр круга и называет существительное. Тот, кто ловит – то же существительное, но во множественном числе (кошка – кошки, стул – стулья).

Второй вариант – существительное со словом «много» (кошка – много кошек, стул – много стульев).

## Узнай по описанию



Сначала дети учатся отгадывать загадки педагога. Затем пробуют сами загадывать описательные загадки.

Для этого им необходимо знать обобщающие понятия, уметь найти правильные определения предметов и подобрать к ним соответствующие действия, а также правильно согласовать слова в предложении.

Например:

- Дикое животное, живет в лесу, большое, лохматое, любит мед.
- Транспорт, большой, тяжелый, с крыльями и хвостом.
- Овощ, бордового цвета, растет в земле, его кладут в салат и в борщ.
- Маленькая, сладкая, в красивой обертке.

Аналогичное упражнение «Сходи в магазин и купи теплую, меховую, пушистую, длинную, ...» - используются только прилагательные.

Так же с глаголами – мяукает, царапается, мурлыкает, ... - кто это?

# Что ты делаешь?

Активизировать в речи глаголы и глагольные формы, обозначающие профессиональные действия.

Игра проводится на улице. Ведущий назначает всем играющим, сидящим в кружке, работы: варить обед, печь хлеб, ремонтировать автомобиль, шить, вязать и т. д. Каждый участник выкапывает себе ямку, садится около, берет палочку и вертит ею в ямке. Ведущий в середине круга тоже вертит палочкой в ямке. Он задает всем какую-нибудь общую работу, например, говорит:

«Пеките все хлеб!» И все начинают вертеть палочками в ямке и громко повторяют: «Хлеб пеку, хлеб пеку». В это время ведущий неожиданно обращается к кому-нибудь с вопросом: «Что ты делаешь?» Спрошенный должен немедленно назвать назначенную лично ему работу, например: «Платье шью». Если же он ошибется и назовет общую («Хлеб пеку») или замнется, то меняется местами с ведущим.



# Что снаружи, что внутри

Взрослый называет пару предметов, а ребенок говорит, что из этого снаружи, а что – внутри.

*Например: дом – шкаф, книга – шкаф, кошелек – сумка, деньги – кошелек, руль – машина, кастрюля – каша,*

*аквариум – рыбы, собака – будка, нора – лиса и т.д.*



## «Деталь – целое»

Взрослый называет части предмета, ребенок должен узнать, о чем речь.

*Например:*

*Кузов, кабина, колеса, руль – что это?*

*Дно, стенки, носик, ручка – что это?*





## «Жили-были»

Игра на закрепление знаний об окружающем мире, на развитие мышления, воображения.

-Взрослый задает вопрос: «Жил-был цыпленок. Что с ним стало потом?» (он стал петушком / подружился с мышонком).

Жила-была тучка. Что с ней стало потом?

Жил-был ручеек. Что с ним стало потом?

Жило-было семечко. Что с ним потом стало?

Жил-был кусочек глины. Что с ним потом стало?

# Где я был?

Цели: 1. Учить детей образовывать формы винительного падежа множественного числа. 2. Развивать память, мышление, воображение.

Предлагаем детям отгадать, где мы были. Говорим:

- Я видела медуз, морских коньков, акул.

Спрашиваем:

- Где я была? (На море.)



Предлагаем:

— А теперь вы загадайте мне загадки. Расскажите, кого вы видели. Только надо называть тех, кого вы видели много.

## Скажи наоборот (антонимы)

Бросаем мячик и говорим: «Добрый». Ребенок должен подобрать антоним: «Злой». И дальше: «лето» - «зима», «веселый» - «грустный» и т.д.

## Скажи по другому (синонимы)

Цель: учить подбирать слова, близкие по смыслу.

Взрослый говорит:

- У одного мальчика было плохое настроение. Какими словами можно про него сказать, какой мальчик?
  - Печальный, грустный.
  - Да, слова печальный, грустный—это слова, близкие по значению, слова-друзья.
- послушайте, какие я назову предложения.  
— Дождь идет .  
— Мальчик идет .

Какое слово повторялось? (идет)

Давайте попробуем заменить слово *идет*. Дождь идет – льет.

Мальчик идет – шагает. Весна идет— наступает.

Далее даются аналогичные задания на следующие словосочетания:

- чистый воздух (свежий воздух); чистая вода (прозрачная вода); чистая посуда (вымытая посуда);
- самолет сел (приземлился}, солнце село (зашло);
- река бежит (течет, струится); мальчик бежит (мчится, несется).

Как сказать одним словом: очень большой — огромный; очень маленький — малюсенький, крошечный и т.д.

Прыгать



Скакать

# На что похоже?



Цель: подбирать сравнения для наиболее точного описания предмета.

Взрослый договаривается с детьми, что они будут загадывать загадки, используя для описания задуманного предмета или живого существа только сравнения - предмет сравнивается по внешнему виду, действиям и т. п. со сходными

и известными всем предметами.

Считалкой выбирается отгадчик, который выходит из комнаты и не возвращается, пока дети не договорятся о слове.

Отгадчик должен отгадать, какое слово дети задумали.

*Например:*

- Он круглый, как мяч
- Он съедобный, как суп
- Он сладкий, как шоколад
- Он с косточкой внутри, как слива
- Он бархатистый, как крот





## В чем причина?

Придумывается какая-нибудь необычайная ситуация. Например: "Придя утром в парк, мы увидели, что там исчезли все скамейки» (вошли в комнату и увидели разбитую кружку, автомобиль не едет, пришли в магазин, а он не работает, увидели раненую птицу и т.п.) .

Надо как можно быстрее придумать объяснения этого события. Причины могут быть обычными, житейскими (скамейки забрали на ремонт), и необычными, фантастическими (скамейки обиделись, что их портят, и ушли в другой парк).

Побеждает тот, кто предложит больше причин. Игра развивает мыслительные процессы, воображение.



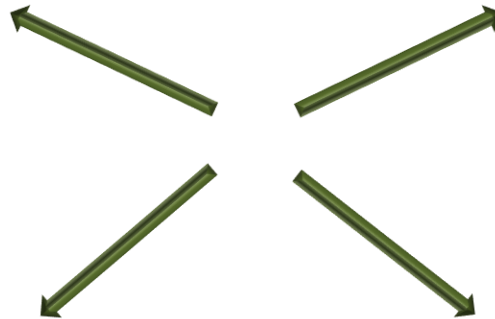
# Местоимения

Взрослый бросает мяч называет местоимение.

Задача ловящего мяч назвать слово,  
соответствующее названному местоимению.

Например: она - картина; он - чемпион; оно –  
солнышко, они – цветы, мы – дети.

Усложненный вариант: ему - слону; ей - кукле, им -  
собакам; от них - от девочек.



## Суффиксы

### существительных

Задание: придать слову уменьшительно-ласкательное значение или увеличивающе-устрашающее значение.

Пример: дом-домик - домище.



## Приставки

Задание: подобрать слову подходящее «начало» (приставку).

Пример: рвать - нарвать, прервать, оборвать.  
(сесть, ходить, лететь, бегать, лежать, рисовать, готовить и т.д.)

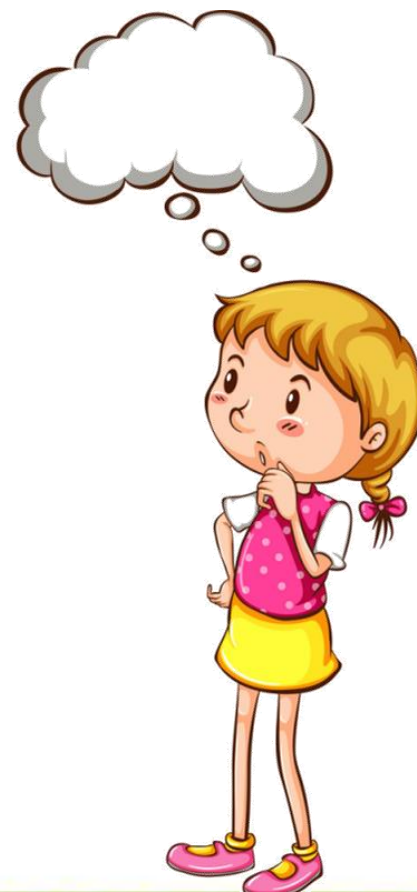
# Для чего нужен?

Где и для чего можно применять предмет,  
который я назову?

Например, кнопка:

- для прикрепления бумаги к доске;
- можно бросить в окно, чтобы подать сигнал;
- сдать в металлолом;
- обвести, чтобы получить маленький круг;
- положить на стол и т. д.

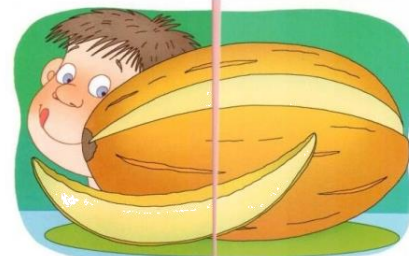
Гвоздь — .., ботинок — .., помидор — ..,  
шнурок — .., одеяло — ... И т.д.





## Отгадай слово

Выбирают водящего. Он загадывает слово и называет первый слог. Дети подбирают слова пока не отгадают нужное слово. Отгадавший загадывает следующий.



ДЫНЯ

## Конец слова за тобой

Взрослый предлагает слог, а дети называют слова начинающиеся с этого слога. Выигрывает то, кто последним назовет слово. Дальше он предлагает слог.



## Цепочки слов

Дети стоят образуя круг. Один из них первым говорит слово четко по слогам, рядом стоящий должен назвать слово начинающееся с последнего слога (или звука) только что прозвучавшего. Если ребенок не может назвать слово, слишком долго думает или повторяет уже звучавшее слово он выходит из круга. Дети, вышедшие из круга, наблюдают за ходом игры. В конце все поздравляют победителя.



## Волшебные прыгалки

Дети строятся в две шеренги. Ведущий произносит какое-нибудь слово, а двое, стоящих впереди шеренги, должны быстро сделать вперед столько прыжков, сколько слогов в слове.

Воспитатель и остальные дети – жюри. Они отмечают правильность выполняемых действий. Если кто-то из детей неправильно отпрыгал, он должен встать в конец своей шеренги. Те, кто все выполнил точно, переходят в другой конец площадки.

Чтобы игра протекала живо, без пауз, на роль ведущих выбирают наиболее смекалистых детей или заранее договариваются с ними, какие слова они будут называть.

Ведущих меняют через каждые два – три слова.

# Наборщик

В качестве основного слова выбираем какое-нибудь длинное и мудреное: например, электрификация, государство, драконология, обмундирование и т.д.

Главное, чтобы было достаточно гласных и согласных. Каждому игроку по листочку бумаги и ручке.

Задача: составить из исходного слова как можно больше слов.

Например, ЭЛЕКТРИФИКАЦИЯ: ЛИК, ЛЕКЦИЯ, ТАРИФ и т.д.

Победителем считается обычно автор наибольшего числа слов и самого длинного слова.



## Первая и последняя буква

Водящий загадывает слово, называет первую и последнюю букву (имя существительное) и примерно описывает его. Дети должны угадать это слово. Кто угадал, тот загадывает следующий.

## Новые слова

Учить детей образовывать из двух слов новое слово: розовые щеки – розовощекая, длинные ноги – длинноногий, листья падают – листопад и т.д.



## Какой он?

Учить детей образовывать слова-признаки: стакан из стекла – стеклянный, день с дождем – дождливый и т.д.

## Доскажи словечко

Педагог начинает предложение, а ребенок заканчивает его.  
Например: *В лесу растут ... Зимой на улице холодно, а летом ... Мальчик едет на ... Мама варит ... После дождя бывает красивая ... Мы кушали ...*



## Наведи порядок

Ребенку предлагаются слова, он должен составить из них предложение.

Например: *Кошку, рыжая, поймала, мышка. Любит, девочка, краски, рисовать. Взвешивать, продавец, яблоки, на, весы.*

# Кузовок

Образовывать уменьшительно-ласкательные наименования.

Дети садятся играть. Один из них ставит на стол корзинку и говорит соседу:

- Вот тебе кузовок,  
Клади в него то, что на -ок,  
Обмолвишься - отдашь залог!

Дети по очереди называют слова с ударным окончанием на -ок, например: «Я положу в кузовок клубок (замок, сучок, коробок, сапожок, башмачок, чулок, утюжок, воротничок, сахарок, мешок, листок, лепесток, колобок, колпачок, гребешок и т. п.). Слова повторяться не должны. Если кто-то ошибется, то кладет в корзинку залог(какой-нибудь небольшой предмет).

.По окончании игры разыгрываются залого: корзинку накрывают платком, а кто-нибудь из детей вынимает залого по одному, предварительно спрашивая: «Чей залог вынется, что тому делать?» Дети по очереди назначают каждому залого выкуп, например, попрыгать по комнате на одной ножке или загадку загадать, песенку спеть.



# «Шаги» (кто быстрее)



Выбирается тема для шагов – «Все круглое», «Вежливые слова», «Ласковые слова для мамы /друга», «Зимние слова», «Сказочные герои».

Игроки становятся рядом и по команде «Старт!» начинают двигаться к заранее обозначенному месту (стул, стойка). Шаг можно сделать, назвав слово по обозначенной теме.

Вариант игры – дети встают напротив друг друга и делают шаги навстречу. Шаг можно сделать, только сказав нужное слово.

