**Комплекс речевых игр**

**«Играем – речь развиваем»**



На сегодняшний день современному обществу необходимы  любознательные, активные, физически развитые, способные  решать интеллектуальные и личностные задачи, члены общества.  Современные  стандарты   требуют  от родителей формирование  у детей дошкольного возраста целостной картины мира, расширение кругозора.  И решение этих задач возможно через игровую деятельность.

**«Кто больше заметит небылиц?»**

**Цель:** учить детей замечать небылицы, нелогические ситуации, объяснять их; развивать умение отличать реальное от выдуманного.

**Оборудование:**стихотворение «Путаница», фишки.

**Ход игры:**

Дети, садятся так, чтобы на столе можно было откладывать фишки.

Воспитатель объясняет правила игры: - Сейчас я прочту вам отрывок из стихотворения Корнея Чуковского «Путаница» В нем будет много небылиц. Постарайтесь их заметить и запомнить. Кто заметит небылицу, положит фишку, заметит ещё одну небылицу, положит вторую фишку рядом и т.д. Кто заметит больше небылиц, тот и выигрывает. Фишку можно положить только тогда, когда ты сам заметил небылицу.

Сначала читается небольшая часть этого стихотворения, медленно, выразительно, акцентируются места с небылицами. После чтения воспитатель спрашивает детей, почему стихотворение называется «Путаница».

Затем того, кто отложил меньше фишек, просит назвать замеченные небылицы. Дети, у которых больше фишек называют те небылицы, которые не заметил первый отвечающий. Повторять сказанное нельзя. Если ребенок положил больше фишек, чем небылиц в стихотворении, воспитатель говорит ему, что он не выполнил правила игры, и предлагает быть более внимательным в другой раз.

Затем читается следующая часть стихотворения. Надо следить за тем, чтобы дети не утомлялись, т.к. игра требует большого умственного напряжения. Заметив по поведению детей, что они устали, воспитатель должен прекратить игру.

В конце игры следует похвалить тех, кто заметил больше небылиц и правильно их объяснил.

Другие примеры небылиц:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Ехала деревня*  *Мимо мужика.*  *Вдруг из-под собаки*  *Лают ворота.*  *Он схватил дубинку*  *Разрубил топор.*  *А по нашей кошке*  *Пробежал забор.* | *Дело было в январе*  *Первого апреля.*  *Жарко было во дворе*  *Мы окоченели.* | *По железному мосту*  *Сделанном из досок,*  *Шел высокий человек*  *Низенького роста.*  *Был кудрявый без волос,*  *Тоненький как бочка.*  *Не было детей у него*  *Только сын да дочка.* |

**«Где начало рассказа?»**

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

**Оборудование:**серийные картинки. (*Приложение № 1*)

**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.

**«Найди картинке место»**

**Цель**: научить соблюдать последовательность хода действия.

**Оборудование:**серийные картинки. (*Приложение № 2*)

**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. (*Приложение № 3*)

**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. (*Приложение № 4*)

**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, приготовиться 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»*

**«Нарисуй сказку»**

**Цель:** научить составлять рисуночный план к тесту, 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.

**«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?» Играющий должен описать предмет, выбирая только существенные признаки, отличающие этот предмет от остальных. За каждый правильно названный признак получает фишку. Выиграет 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:**

|  |  |
| --- | --- |
| стол – столы | кусок – куски |
| стул – стулья | день – дни |
| гора – горы | прыжок – прыжки |
| лист – листья | двор - дворы |
| дом – дома | перо - перья |
| носок – носки | крыло - крылья |
| глаз – глаза | сон – сны |
| гусёнок – гусята | пальто- пальто |
| лоб – лбы | тигрёнок – тигрята |
| нога - ноги | дыра - дыры |

**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, аребёнок, отвечает на вопрос, кем (чем) был раньше названный объект:

**Пример:**

|  |  |
| --- | --- |
| *Цыплёнок – яйцом* | *Шкаф – доской* |
| *Лошадь – жеребёнком* | *Велосипед – железом* |
| *Корова – телёнком* | *Дуб – жёлудем* |
| *Дуб – жёлудем* | *Рубашка – тканью* |
| *Дом – кирпичом* | *Бабочка – гусеницей* |
| *Сильный – слабым* | *Взрослый – ребёнком* |
| *Рыба – икринкой* | *Ботинки – кожей* |
| *Хлеб – мукой* | *Яблоня – семечком* |

**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:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Взрослый** | **Дети** |
| Овощи | картофель, капуста, помидор, огурец, редиска. |
| Ягоды | малина, клубника, ежевика, арбуз, черника. |
| Деревья | берёза, ель, сосна, дуб, липа, тополь, орех. |
| Домашние животные | корова, лошадь, коза, овца, кролик, баран, кошка, собака |
| Перелётные птицы | стриж, ласточка, грач, скворец, аист, цапля, журавль |
| Зимующие птицы | голубь, ворона, сорока, воробей, дятел, сова |
| Мебель | стул, стол, кресло, диван, шкаф, кровать, софа |
| Посуда | тарелка, ложка, вилка, нож, чайник, чашка, блюдце |
| Одежда | пальто, платье, свитер, юбка, брюки, майка, трусы |
| Обувь | туфли, сапоги, ботинки, тапочки, босоножки. |
| Игрушки | кукла, машинка, мишка, пирамидка, юла, мяч. |
| Дикие животные | тигр, лев, волк, лиса, белка, заяц, медведь, лось. |
| Фрукты | яблоко, груша, лимон, апельсин, абрикос, слива. |
| Инструменты | пила, топор, дрель, рубанок, молоток, плоскогубцы |
| Транспорт | трамвай, троллейбус, автобус, поезд, самолёт, пароход |

**Вариант 2.**

Взрослый называет видовые понятия, а дети – обобщающие слова.

|  |  |
| --- | --- |
| Взрослый | Дети |
| Огурец, помидор | Овощи. |

**Животные и их детёныши**

**Цель:** закрепление в речи детей названии 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.**

|  |  |
| --- | --- |
| у тигра – тигрёнок | у лисы – лисёнок |
| у льва – львёнок | у лося – лосёнок |
| у слона – слонёнок | у оленя – оленёнок |

**Группа 2.**

|  |  |
| --- | --- |
| у медведя – медвежонок | у кролика – крольчонок |
| у верблюда – верблюжонок | у белки – бельчонок |
| у зайца – зайчонок |  |

**Группа 3.**

|  |  |
| --- | --- |
| у коровы – телёнок | у овцы – ягнёнок |
| у лошади – жеребёнок | у курицы – цыплёнок |
| у свиньи – поросёнок | у собаки – щенок |

**Кто как разговаривает?**

**Цель:** расширение словарного запаса, развитие быстроты реакции.

**Ход игры:**

Взрослый, поочерёдно называя животных. Дети как-то или иное животное подаёт голос.

**Пример:**

|  |  |
| --- | --- |
| Корова - мычит | Утка - крякает |
| Волк - воет | Свинья - хрюкает |
| Тигр - рычит | Собака - лает |
| Змея - шипит | Комар – пищит |