

## **Игры для развития речи детей 5 - 6 лет**

Цель: развитие правильной речи детей, расширение словарного запаса и изучение грамматики.

### **Дни недели**

Количество играющих: 1-6 человек.

Называйте дни недели, хлопая ладошами в такт слогам, в то время как дети запоминают, а затем и угадывают, какой день вы «прохлопываете».

Вскоре дети увидят, что имеются дни на четыре хлопка (воскресенье и понедельник), на два хлопка (вторник, среда и четверг) и на три хлопка (пятница и суббота).

Хлопайте в ладоши, когда произносите: «Вос-кре-сень-е, по-не-дель-ник, втор-ник, среда, чет-верг, пят-ни-ца, суб-бо-та».

Можете снова прохлопать в ладоши по слогам, называя дни недели сначала громким голосом (четырёхсложные — воскресенье, понедельник), затем тихим голосом (двусложные — вторник, среда, четверг) и, наконец, нормальным голосом (трехсложные — пятница, суббота).

### **Слушайте слова**

Выберите три слова на одну и ту же тему, например, про деревню. Этими тремя словами могут быть «корова», «луг» и «тыква». Придумайте какую-нибудь историю, используя эти три слова или, прочтите сказку. Попросите, чтобы дети внимательно слушали эту историю и всякий раз, когда они слышат одно из указанных трех слов, подпрыгивали. Эта игра становится особенно веселой, если вы часто используете эти слова в истории.

### **Время рифмы**

Количество играющих: 1-6 человек

Скажите детям, что вы собираетесь находить слова, которые рифмуются со словом «велосипед».

Опишите рифмующееся слово и предоставьте детям возможность угадать, что это за слово. Например: слово, которое рифмуется со словом «велосипед», — это театральное представление, где красиво танцуют (балет). Или: слово, которое рифмуется со словом «велосипед», — это то, что посылают бабушке в письме (привет).

Придумайте другие варианты для рифмы.

### **Если я...**

Начните предложение со слов «Если я...». Попросите детей подумать о возможных результатах, например, в таких ситуациях:

Если я полью цветы...

Если я соберу свои игрушки...

Если я выйду летом в пальто...

Если я лягу спать в одежде...

Если я открою в ванной кран с горячей водой...

Затем можно продумать ответы на те же ситуации, но с частицей «НЕ».

### **Яблочная эстафета**

Количество играющих: 1-6 человек

Инвентарь: яблоки, спички.

Игрокам вручают по яблоку, утыканному одинаковым количеством спичек, головками наружу. Попросите детей вытаскивать по очереди спичку и называть эпитеты к слову «яблоко» (румяное, наливное, золотое и т. д.).

Можно вспоминать сказки, где говорится о яблоках, читать стихи, вспоминать загадки, пословицы и т. д.

### **Угадай сказку**

Ведущий говорит детям несколько слов (их можно написать на бумаге). Нужно угадать, о какой сказке идет речь. Например:

Солнце, снег, стекло, зеркало, роза, дружба («Снежная королева»).

Трава, крапива, кольцо, жаба, терпение («Дикие лебеди»).

Дупло, ведьма, солдат, собака, принцесса («Огниво»).

Можно увеличивать количество слов, пока дети не догадаются, о какой сказке идет речь.

Либо изменить порядок игры: назвать сказку и попросить выбрать несколько слов, которые ее характеризуют.

### **Часть и целое**

Количество играющих: 2-6 человек

Инвентарь: мяч

#### **Вариант 1**

Ведущий становится перед играющими, в руках у него мяч. Он бросает мяч любому участнику игры и называет при этом деталь какого-либо предмета.

Тот, кому брошен мяч, должен поймать его и сейчас же назвать предмет, к которому относится деталь, названная ведущим. Например: крыло — самолет (или птица), лепесток — цветок, экран — телевизор и т. д.

#### **Вариант 2**

Ведущий, бросая мяч, говорит начальную часть какого-нибудь слова. Участник игры ловит мяч и немедленно заканчивает слово. Например: ра-дость, цве-ток, сказ-ка и т. д.

### **Кто больше?**

Попросите детей назвать как можно больше слов, начинающихся с определенной буквы или слога. К этой игре лучше подготовиться заранее и иметь при себе небольшой список слов.

Можно помогать детям, описывая тот или иной предмет.

### **Сказочные страны**

Количество играющих: 1-6 человек

Взрослый предлагает детям совершить воображаемое путешествие по стране, где живут стеклянные люди.

Вместе с детьми он называет разные свойства стекла: оно прозрачное, хрупкое, его можно мыть, оно может быть цветным и т. д.

Исходя из этих признаков, дети с помощью взрослого описывают, как живут стеклянные человечки.

К этой игре взрослый должен хорошо подготовиться и иметь список вопросов о жизни сказочных людей. Затем дети могут «переехать» в пластилиновую, деревянную, проволочную страну и т. д.

### **Противоположности**

Попросите детей называть слова, обратные по значению тем, которые говорите вы (антонимы). Например: кислый — сладкий, большой — маленький и т. д.

### **Говори наоборот**

Количество играющих: 1-6 человек

Инвентарь: мяч.

Выучите с ребенком стихотворение:

Скажу я слово «высоко»,  
А ты ответишь — «низко».  
Скажу я слово «далеко»,  
А ты ответишь — «близко».  
Скажу тебе я слово «трус»,  
Ответишь ты — «храбрец».  
Теперь скажу «начало»,  
А ты скажи — «конец».

Предложите поиграть в антонимы. Вы, бросая мяч ребенку, называете слово, а ребенок подбирает к нему другое, противоположное по значению, и кидает мяч вам. Можно использовать следующие пары слов:

веселый — грустный  
быстрый — медленный  
красивый — безобразный  
пустой — полный  
худой — толстый  
умный — глупый  
трудолюбивый — ленивый  
тяжелый — легкий  
белый — черный  
твердый — мягкий  
шершавый — гладкий и т. д.

### **Сто вопросов**

Количество играющих: 1-6 человек.

Инвентарь: 5-6 обычных, знакомых детям предметов (например: шишка, яблоко, ложка, книга, ремень и т. д.), набор из 50-60 фишек.

Игра проводится как соревнование. Взрослый по очереди показывает детям предметы и просит задавать любые вопросы о них. Вопросы могут быть даже смешные и невероятные — главное, чтобы их было как можно больше.

За каждый заданный вопрос ребенок получает одну фишку. Выигрывает тот, кто наберет больше фишек.

### **Бессмыслица**

Расскажите детям о приставках типа не-, полу-, анти-, супер-, микро-, макси-, архи- и т. п. Необходимо, чтобы дети запомнили значение каждой приставки.

Дети садятся в круг, для каждого ведущий выбирает одну приставку. Затем он называет любое слово (собака, яблоко, тарелка и т. д.) и просит детей, приставляя к нему свою приставку, рассказать, как изменится то, что получило новое название. Например, как выглядит антисобака, какой у нее характер, как она себя ведет и т. д.