

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ПО РАЗВИТИЮ УСТНОЙ РЕЧИ

для детей 5-6 лет

«НАЙДИ СЕБЕ ПАРУ».

Цель. Учить детей вслушиваться в звучание слов; упражнять в самостоятельном назывании слов и чётком произношении звуков в них.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям найти себе пару. Для этого один из детей говорит слово, а другой отзывается похожим словом, например, *петрушка – пеструшка*. Дети, составившие пару, отходят в сторону и придумывают слова, близкие по звучанию (*машина – шина, носок – песок*), но отвечать должен тот ребёнок, который подбирал рифму.

«ЧТО ЭТО ЗНАЧИТ?»

Цель. Учить детей группировать слова по смыслу, понимать прямое и переносное значение слов.

Ход игры. Педагог спрашивает детей: «Можно ли так сказать? Как вы понимаете это выражение?» Дети объясняют словосочетания.

Свежий ветер – *прохладный*.

Свежая рыба – *недавно выловленная, не испортившаяся*.

Свежая рубашка – *чистая, выстиранная, выглаженная*.

Свежая газета – *новая, только что купленная*.

Свежая краска – *невысохшая*.

Свежая голова – *отдохнувшая*.

«КТО БОЛЬШЕ СЛОВ ПРИДУМАЕТ».

Цель игры. Активизировать словарь, расширять кругозор.

Ход игры. Дети образуют круг. Педагог называет звук и просит ребят придумать слова, в которых встречается этот звук. Один из играющих бросает кому-либо мяч. Ребёнок, поймавший мяч, должен сказать слово с установленным звуком. Тот, кто не придумал слово или повторил уже сказанное кем-либо, пропускает ход.

«ИЩИ».

Цель. Упражнять детей в употреблении прилагательных, согласованных с существительными.

Ход игры. Дети должны в течение 10 – 15 секунд увидеть вокруг себя как можно больше предметов одного цвета (*или одинаковой формы, или из одного материала*). По сигналу воспитателя один ребёнок начинает перечислять предметы, другие дети дополняют. Выигрывает тот, кто правильно назовёт большее количество предметов.

«ПРИДУМАЙ САМ».

Цель. Обучать детей правильному составлению предложений с заданным количеством слов.

Ход игры. Даны опорные слова: осень, листопад, снег, снежинки. Нужно составить предложение из 3, 4, 5 слов. Ребёнок, первым составивший предложение, получает фишку.

«ТАК БЫВАЕТ ИЛИ НЕТ?»

Цель. Развивать логическое мышление, умение замечать непоследовательность в суждениях.

Ход игры. Воспитатель говорит: «Я сейчас вам буду рассказывать истории. В моём рассказе вы должны заметить то, чего не бывает. Кто заметит, тот пусть хлопнет в ладоши.

Вечером, когда я спешила в детский сад, я встретила маму, которая вела ребёнка в школу.

Ночью ярко светило солнце и горели звёзды.

На берёзе поспели яблоки».

Дети находят противоречия в предложениях.

«ИГРА В ЗАГАДКИ».

Цель. Расширять словарный запас детей.

Ход игры. Дети сидят на скамейке. Воспитатель загадывает загадки. Ребёнок, отгадавший загадку, выходит и сам загадывает. За отгадывание и загадывание загадок ребята получают фишки. Выигрывает тот, кто наберёт больше фишек.

«ИСПРАВЬ ОШИБКУ».

Цель. Учить детей понимать смысл предложения.

Ход игры. Воспитатель читает предложения. В них допущены ошибки, которые ребята должны исправить.

Коза принесла корм девочке.

Мяч играет с Сашей.

Дорога едет по машине.

Гена разбил стеклом мяч. И т.д.

«ВСПОМНИ РАЗНЫЕ СЛОВА».

Цель. Учить вслушиваться в звучание слов; упражнять в самостоятельном назывании слов и чётком произношении звуков в них.

Ход игры. Дети становятся в круг. Каждый ребёнок должен назвать какое-нибудь слово и сказать его следующему участнику; следующий участник говорит тоже одно слово. Так, по очереди все дети должны произнести по одному слову. Через три круга игра останавливается. Нельзя повторять одно слово дважды. Тот, кто не сумел быстро назвать слово или повторил уже названное, выходит из круга.

«СТОП! ПАЛОЧКА, ОСТАНОВИСЬ!».

Цель. Упражнять в самостоятельном назывании слов и чётком произношении звуков в них.

Ход игры. Дети становятся в круг, воспитатель – в центре. Воспитатель говорит, что они будут описывать животное, и каждый ребёнок должен что-то сказать о нём. Например, воспитатель говорит: «Медведь!» - и передаёт палочку ребёнку, тот отвечает: «Бурый!» - и передаёт палочку следующему. Кто не сможет ничего сказать о животном, выходит из игры.

«КАКАЯ, КАКОЙ, КАКОЕ?»

Цель. Учить подбирать определения, соответствующие данному примеру, явлению.

Ход игры. Воспитатель называет какое-нибудь слово, а играющие по очереди подбирают как можно больше признаков, соответствующих данному предмету.

Белка – рыжая, шустрая, большая, маленькая, красивая.

Пальто – тёплое, зимнее, новое, старое. И т.д.

«КТО БОЛЬШЕ ВСПОМНИТ».

Цель. Расширять словарный запас детей.

Ход игры. Воспитатель просит посмотреть на картинки и рассказать, что делают предметы: метель (*метёт, вьюжит, пуржит*); дождь (*льёт, моросит, накрапывает, капает, начинается*); ворона (*летает, каркает, сидит, ест*).

«ПРИДУМАЙ ДРУГОЕ СЛОВО».

Цель. Расширять словарный запас детей.

Ход игры. Педагог предлагает детям составить словосочетания по примеру: *бутылка из-под молока – молочная бутылка.*

Кисель из клюквы - ... (клюквенный кисель).

Суп из овощей - ... (овощной суп).

Пюре из картофеля - ... (картофельное пюре). И т.д.

«О ЧЁМ Я СКАЗАЛА?»

Цель. Учить детей различать в слове несколько значений, сравнивать их, находить общее и различное.

Ход игры. Воспитатель говорит, что есть слова, которые мы употребляем часто, и много разных предметов называем одним и тем же словом: головка (*куклы, лука, чеснока, голова человека*); иглолка (*у шприца, у ели, у сосны, швейная, у ёжика*); нос (*у человека, у чайника, у самолёта*); ножка; ручка; крыло и т.д.

«НАОБОРОТ».

Цель. Развивать у детей сообразительность, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель (*или ребёнок*) называет слово, дети подбирают к нему слово с противоположным значением (*далёкий – близкий, высокий – низкий*).

«ДОБАВЬ СЛОГ»

Цель. Развивать у детей фонематический слух, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель (*или ребёнок*) называет один слог и бросает мяч. Поймавший мяч должен дополнить слово, например, ма – ма, кни – га и т.п. Дополнивший слово ребёнок снова бросает мяч воспитателю (*или ребёнку*).

«ДОСКАЖИ СЛОВЕЧКО».

Цель. Учить детей подбирать однокоренные слова.

Ход игры. Воспитатель читает стихотворение, а дети должны добавить слова, связанные со словом «снег».

Тихо, тихо, как во сне,

Падает на землю... (снег).

С неба все скользят пушинки –
Серебристые...(*снежинки*).
Вот веселье для ребят –
Всё сильнее...(*снегопад*).
Все бегут вперегонки,
Все хотят играть в ...(*снежки*).
Словно в белый пуховик

Нарядился...(*снеговик*).
Рядом снежная фигурка
Эта девочка...(*снегурка*).
Словно в сказке, как во сне,
Землю всю украсил...(*снег*).
(*И.Лопухина*)

- Какие слова вы подобрали? На какое слово они все похожи?

«СКАЖИ ПО-ДРУГОМУ».

Цель. Учить подбирать синонимы.

Ход игры. Воспитатель говорит, что в этой игре дети должны будут называть слова, близкие по значению (например, стужа – мороз).

«СКАЖИ, ЧТО ТЫ СЛЫШИШЬ».

Цель. Развивать фразовую речь.

Ход игры. Педагог предлагает детям закрыть глаза, внимательно послушать и определить, какие звуки они слышали (*сигнал машины, шорох падающего листа, разговор прохожих и т.д.*) Дети должны отвечать полным предложением.

«ДОПОЛНИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ».

Цель. Развивать речевую активность детей, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель говорит начало предложения, а дети должны дополнить его новыми словами, чтобы получилось законченное предложение. Например, педагог: «Мама купила...»...книги, тетради, конфеты...», продолжают дети.

«НАЙДИ ПРОТИВОПОЛОЖНОЕ СЛОВО».

Цель. Учить детей подбирать противоположные по смыслу слова в заданиях разного типа.

Ход игры. Педагог задаёт предложение и предлагает детям ответить на вопросы: «Если суп не горячий, то, значит, он какой?», «Если в комнате не светло, то как?», «Если нож не острый, то он...», «Если сумка не лёгкая, то она...» и т.д.

«СКАЖИ СЛОВО С НУЖНЫМ ЗВУКОМ».

Цель. Развивать фонематический слух, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель говорит: «Придумайте слово со звуком (а) – и бросает мяч любому из играющих. Ребёнок отвечает: «Шапка» - и бросает мяч следующему игроку, и т.д. по кругу. Затем воспитатель называет другой звук, и игра повторяется снова.

«ГДЕ Я БЫЛ?»

Цель. Учить детей образовывать формы винительного падежа множественного числа одушевлённых существительных.

Ход игры. Педагог говорит: «Ребята, отгадайте, где я была? Я видела медуз, морских коньков, акул. Где же я была? (*На море*).

- А теперь вы загадайте мне загадки о том, где вы были. Расскажите, кого вы видели. Главное в этой игре – не отгадывание, а составление загадки.

«НАДО СКАЗАТЬ ПО-ДРУГОМУ».

Цель. Учить детей подбирать слова, близкие по смыслу.

Ход игры. Воспитатель говорит: «У одного мальчика было плохое настроение. Какими словами можно о нём сказать? Я придумала слово «печальный». Давайте также попробуем заменить слова в других предложениях». Дождь идёт (*лёт*). Воздух чистый (*свежий*).

«ЧТО НЕВЕРНО?»

Цель. Развивать слуховое внимание и речь; приучать обнаруживать смысловые несоответствия; подбирать нужные слова с учётом содержания текста.

Ход игры. Детям дважды читают стихотворение и предлагают найти несоответствие.

Это верно или нет, что, как сажа, чёрен снег,
Сахар – горек, уголь – бел, ну а трус, как заяц, смел?
Что летать умеет рак, а медведь плясать мастак,
Что растут на вербе груши, что киты живут на суше,
Что с зари и до зари сосны валят косари?
Ну а белки любят шишки, а лентяи любят труд,
А девчонки и мальчишки в рот пирожных не берут?
Если дети назовут не все ошибки, то воспитатель читает стихотворение ещё раз.

«КТО НАЙДЁТ КОРОТКОЕ СЛОВО?»

Цель. Учить делить слова на слоги.

Ход игры. Воспитатель говорит детям, что узнать длину слова можно по шагам (*или хлопкам*). Он произносит слово «суп» и одновременно шагает. Педагог говорит, что получился только один шаг, так это короткое слово. Дети выстраиваются вдоль линии, и по одному начинают произносить слова и делать шаги. Кто неверно разделит слово на слоги, выходит из игры.

«О ЧЁМ ЕЩЁ ТАК ГОВОРЯТ?»

Цель. Закреплять и уточнять значение многозначных слов.

Ход игры. Скажите, пожалуйста, о чём ещё можно так сказать:

Идёт дождь: идёт... (*снег, зима, собака, дым, человек*).

Играет ... (*музыка, девочка*).

Горький ... (*перец, лекарство*).

«НАЗОВИ НАСЕКОМОЕ С НУЖНЫМ ЗВУКОМ».

Цель. Развивать фонематический звук, быстроту мышления.

Ход игры. Воспитатель просит детей вспомнить названия насекомых, в которых есть звуки (*а*), (*к*). Кто больше назовёт слов, тот и выиграл. Например, бабочка, комар, стрекоза и т.д.

71. «КТО ЗНАЕТ, ПУСТЬ ПРОДОЛЖИТ».

Цель. Закреплять употребление в речи обобщающих слов.

Ход игры. Воспитатель называет обобщающие слова, а дети – видовое понятие, например, «Насекомое – это...». Дети: «Муха, комар,...».