Консультация для родителей

УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ ПО РАЗВИТИЮ РЕЧИ
С ДЕТЬМИ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО
ВОЗРАСТА (5-7 лет)

«СБОРЫ НА ДАЧУ»
Цель игры: развить память, внимание, речь.
Описание игры: Игроки садятся в круг. Взрослый предлагает собрать чемодан, чтобы
поехать на дачу, и говорит: «Я кладу в чемодан рубашку».
Сидящий слева от него ребенок должен повторить слова взрослого и прибавить,
что кладет в чемодан он сам, например: «Я кладу в чемодан рубашку и носки».
Третий участник должен рассказать про все, что положили в чемодан до него, и
добавить что-нибудь свое, и т.д.
Примечание: можно усложнить игру, добавив определения предметов, например:
«Я кладу шерстяной свитер и зеленую рубашку».

«БАБУШКА ПРИСЛАЛА 100 РУБЛЕЙ»
Цель игры: развить внимание, речь и мышление, способность контролировать
свою речь.
Описание игры: В этой игре принимают участие два человека. В начале игры
ведущий делает предупреждение:
«Бабушка прислала 100 рублей.
Что хотите, то берите.
«Да» и «нет» не говорите,
Черный с белым не берите».
Затем ведущий задает игроку вопросы, отвечая на которые нельзя употреблять
слова «да», «нет», «черный» и «белый». Например, он может спросить:
- Ты мальчик? (Ребенок может ответить: «Конечно» или «Я девочка»);
- Ты ходишь в детский сад? Тебе там нравится?

- Твой любимый цвет черный?
- Снег белый?
- Какой хлеб ты больше любишь - белый или черный?
- Кошки лают?
- Два плюс два – будет четыре? (и т.д.)
Очень хорошо «ловить» в этой игре, задавая психологически трудные вопросы,
например:
- А какой цвет в одежде ты предпочитаешь?
- Да? А ты уверена, что тебе идут именно красные платья? Может, лучше надеть
белое? (вариант для девочек)
- Черные автомобили выглядят здорово, да? (вариант для мальчиков с
дальнейшей дискуссией на эту тему)
Взрослому важно дать образец того, как ведущий может заставить игрока дать
запрещенный ответ. Когда же роль ведущего переходит к ребенку, если взрослый
видит, что ребенок понял основные принципы игры и задает вполне подходящие
вопросы, ему надо поддаться.
Примечание: В игре может принимать участие и большее количество игроков, в
таком случае ведущему нужно задавать вопросы каждому по очереди.

«ЧТО Я ЛЮБЛЮ?»
Цель игры: развить внимание к словам других людей, психологическое
раскрепощение, совершенствовать навыки общения.
Описание игры: участники сидят на стульчиках, поставленных в круг. Первый участник
называет свое имя и говорит, что он любит (делать или есть – это не важно).
Например: «Я Ваня, я люблю играть в прятки». Следующий по часовой стрелке
участник должен сначала повторить то, что сказал предыдущий («Это Ваня, он
любит играть в прятки»), а потом сообщить свое имя и пристрастие. Например: «Я
Ульяна, я люблю мороженое». Третьему участнику придется повторить все, что
сказали перед ним («Это Ваня, он любит играть в прятки, это Ульяна, она любит
мороженое») и рассказать таким же образом о себе. Кто пропустит какого-либо
игрока или ошибется, отдает фант.
Примечание: после ошибки игра начинается заново, но с того участника, перед
которым допустили ошибку.

«ВОЛШЕБНЫЕ ЗВУКИ»
Цель игры: развить слуховое внимание, научить звуко-буквенному анализу.

Описание игры: Взрослый договаривается с ребятами, что звуки «у» и «н» они
будут считать волшебными. Если дети услышат первый звук, они должны схватить
себя за ухо, если второй – за нос. После этого взрослый рассказывает историю, в
которой эти звуки встречаются часто, или просто произносит ряд слов, а ребята
внимательно слушают и выполняют нужные действия. Кто ошибся два раза,
выходит из игры.
Примечание: чтобы игра была веселее, можно встать в круг и вместе спеть
известную песенку, например «Жили у бабуси два веселых гуся», соблюдая при
этом правила игры.

«ПЕРЕЧИСЛЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ»
Цель игры: развить внимание, зрительную память, обогатить словарный запас.
Описание игры: игрокам дается две минуты, чтобы осмотреться в комнате и
запомнить все предметы, находящиеся в ней. Затем игра переносится в другое
помещение или всем игрокам завязывают глаза. После этого они по очереди
перечисляют все предметы, которые запомнили. Здесь особенно внимательным
придется быть и взрослому, который должен следить, чтобы дети не повторяли
уже названные предметы и не называли те, которых в комнате нет. Побеждает
игрок, после которого никто не смог добавить предмет.
Примечание: Игру можно перенести на улицу (детскую площадку) и усложнить:
перед тем, как ребята начнут перечисление того, что запомнили, взрослый должен
предложить определенный критерий отбора предметов (например, цвет, форма,
первая буква и т.д.).

«ЗАПРЕЩЕННАЯ БУКВА»
Цель игры: развить внимание, фонематический слух, находчивость, умение
подбирать слова по заданному правилу, научить звуко-буквенному анализу.
Описание игры: игроки садятся в круг. Первый ребенок задает сидящему слева от
него игроку свой вопрос и называет букву, которую нельзя использовать при
ответе, одновременно передавая ему клубок. Тот берет клубок, отвечает и,
передавая клубок третьему, предлагает ему свой вопрос и свою букву. Игра может
развиваться примерно так:
Первый игрок: «Как тебя зовут? Запрещенная буква – «Я».
Второй игрок: Илюша. Ты чистишь зубы каждый день? Запрещенная буква – «Д».
Третий игрок: Конечно. Как говорит баран? Запрещенная буква – «Е».

Четвертый игрок: Б-э-э-э. Что зимой падает с неба? Запрещенная буква – «Г».
Пятый игрок: Снежинки...
И далее таким же образом.
Примечание: Кто не может подобрать слово или придумать вопрос, выходит из
игры.

«ВОЛШЕБНИКИ»
Цель игры: развить фонематический слух, навык звуко-буквенного анализа,
умение соотносить фонетический облик слова с его значением; способность
работать в команде.
Описание игры: если детей несколько, нужно разделить их на команды. Каждая
команда будет выполнять отдельное задание.
В данном случае при начислении баллов учитывается как правильность, так и
скорость его выполнения.
В начале игры взрослый говорит: «Давайте поиграем в волшебников. Сегодня мы
будем заниматься превращением слов. Посмотрим, какая команда справится
лучше».
1-е задание. Превратите одно слово в другое, зачеркнув лишнюю букву:
1-й вариант: муха, беда, двор, шарф, лампа;
2-й вариант: крот, волк, смех, борщ, риск.
2-е задание: измените одну букву так, чтобы получилось новое слово:
1-й вариант: рука (муха или река, по желанию детей), кожура (конура), май (чай),
жук (лук), белка (булка).
2-й вариант: нож (нос), сын (сон), лед (мед), дочка (бочка), салют (салат).
3-е задание: из слова убежали все гласные. Попробуйте угадать, что это за слова,
расставив гласные правильно:
1-й вариант: ш\_к\_л\_д (шоколад), к\_р\_н\_д\_ш (карандаш);
2-й вариант: п\_т\_л\_к (потолок), т\_л\_в\_з\_р (телевизор).
В данном случае главное – угадать слово, поэтому варианты вроде «пАтАлок» или
«шАкАлад» учитываются как правильные.
4-е задание: составить слова из первых слогов указанных слов:
1-й вариант: город – ложка – варенье (голова), атаман – курица – лава (акула);

2-й вариант: солнце – батон – карандаш (собака), коробка – локоть – колбаса
(колокол).
За каждое правильно обработанное слово в каждом задании команде дается
призовое очко. Дополнительные два очка начисляются той команде, которая
первой справится с заданием.
Примечание: можно придумать историю про волшебников и представить все эти
конкурсы как уроки в школе магии.

«РАДУГА»
Цель игры: развить лексическую сторону речи, расширить кругозор путем
знакомства с порядком цветом в радуге, развить умение быстро подбирать слова
по определенному признаку.
Описание игры: игроки садятся или становятся в круг. Взрослый раздает некоторым
из них подготовленные предметы и говорит: «Радуга-дуга, появись, покажись».
Игроки, получившие предметы, встают в ряд по порядку цветов радуги. Если они
ошиблись, другие участники игры или взрослый поправляют их. Затем первый
участник показывает свой предмет и спрашивает: «Что имеет такой же цвет?».
Остальные ребята по кругу называют предметы, которые могут быть красными
(например, арбуз, астра, помидор, огонь и т.п.). Ребенок, который затрудняется это
сделать, выбывает из игры. Таким же образом разыгрываются все цвета радуги.
Победителем провозглашается тот, кто последним останется в игре.
Примечание: можно взять детскую мозаику, цветные кубики или вырезать
картонные кружки.
Взрослый тоже может участвовать в игре, желательно в последней ее части, и
называть слова, которых ребята могут еще не знать. Главное – объяснить, что это за
предмет или понятие.

«СЪЕДОБНОЕ-НЕСЪЕДОБНОЕ»
Цель игры: развить лексическую сторону речи, реакцию.
Описание игры: игроки становятся в круг. Ведущий кидает им мяч, одновременно
называя какой-нибудь предмет. Если предмет съедобный, ребенок должен
поймать мяч. В ином случае ловить нельзя, так как это будет означать, что игрок
«проглотил» что-то несъедобное.
Примечание: следите, чтобы все дети побывали в роли ведущего.

«ЧТО МЫ С СОБОЙ БЕРЕМ?»

Цель игры: развить лексическую сторону речи, внимание, наблюдательность.
Описание игры: игроки встают в круг. У водящего в руках мяч. Участники игры идут
по часовой стрелке и говорят: «Мы по кругу идем и с собой берем...»
«Пластмассовое», - например, говорит водящий и кидает мяч любому игроку. Тот
должен назвать что-нибудь пластмассовое, допустим стульчик, и перекинуть мяч
другому ребенку. Этот участник тоже говорит, что бывает пластмассовым. Так
мячик перекидывается, пока хотя бы один ребенок может придумать
пластмассовый предмет. Можно договориться, что дети, сделавшие это,
поднимают руки. Ребенок, после которого уже никто не может ничего назвать,
становится ведущим. Игра начинается сначала.
Примечание: можно классифицировать предметы как по материалу (железное,
деревянное, стеклянное, бумажное и т.п.), так и по цвету или качеству (жесткое –
мягкое, тяжелое – легкое и т.п.).

«УГАДАЙ, КЕМ Я СТАЛ»
Цель игры: развить речь, воображение, умение оценивать и описывать чувства,
сочинять небольшие истории.
Описание игры: Взрослый говорит, что придумал рассказ от имени одного из
персонажей картины. Дети должны послушать и отгадать, кто это. Начинать
рекомендуется со слов, описывающих эмоциональное состояние выбранного
героя. Например: «Я сегодня очень грустный (веселый, испуганный, задумчивый и
т.д.), потому что...» Далее должен следовать рассказ о том, что произошло с героем
с самого утра, в том числе и о его отношениях с окружающим миром и описание
его проблем. Затем каждый участник игры выбирает своего героя, представляет
себя на его месте (метод эмпатии) и составляет рассказ о его состоянии, проблемах
и их решении. Персонаж при этом может быть как одушевленный, так и
неодушевленный (дерево, цветок, машина, дорога и т.д.).
Примечание: если у ребенка есть любимая книжка, можно провести игру по
иллюстрациям к ней.

«АССОЦИАЦИИ»
Цель игры: развить речь, ассоциативное мышление, память, внимание, умение
играть в команде.
Описание игры: Участники игры разбиваются на 2 команды. Игрок одной команды
придумывает слово и говорит его на ухо игроку из команды-противника. Тот
называет любую пришедшую ему в голову ассоциацию на это слово. Например,

если загадано слово «медведь», игрок может произнести слово «берлога». Его
команда, посовещавшись, должна отгадать первое слово.
Если у них не получилось этого сделать (например, они сказали «дом»), игрок,
задумавший слово, должен, в свою очередь, назвать ассоциацию на него, чтобы
его команда могла разгадать первое слово, и так до тех пор, пока чья-либо
команда не произнесет слово «медведь».
Эта команда получает призовое очко, а игра продолжается уже со следующими
игроками.
Примечание: если вы сами будете играть с ребенком, проследите, чтобы ваши
ассоциации не были для него излишне сложными.

«КРАСНЫЙ И СИНИЙ МЯЧ»
Цель игры: развить грамотность, закрепить дифференциацию гласных и согласных
звуков, совершенствовать внимание, реакцию, ловкость, быстроту мышления.
Описание игры: Дети встают в круг. Взрослый становится в его середину, кидает
участникам игры красный или синий мяч и произносит любой звук. Красный мяч
ребенок должен поймать, если услышит гласный звук, и не ловить, если согласный.
Если мяч синий, все должно быть наоборот. Затем кидает мяч и произносит звук
уже сам ребенок.
Примечание: Мячи могут использоваться в игре поочередно или одновременно.
Взрослый стоит в середине и ловит упавшие мячи, опять запуская их в игру.

«ПИШУЩАЯ МАШИНКА»
Цель игры: развить навыки фонематического слуха, звукобуквенного анализа,
внимание.
Описание игры: Каждому ребенку присваивается определенная буква алфавита.
Взрослый предлагает «напечатать» какое-нибудь длинное слово или фразу. В
последнем случае можно одному из детей задание обозначать «пробел» между
словами в ней. Затем по сигналу взрослого участники игры начинают «печатать»:
сначала первая буква один раз хлопает в ладоши, затем вторая и т.д. Когда все
«напечатано», хлопают все участники игры. Начинайте игру с простых слов,
постепенно вводя все более сложные.
Примечание: для усложнения задания можно давать одному ребенку две буквы –
гласную и согласную. Тогда на свою гласную букву он должен хлопнуть в ладоши, а
на согласную топнуть ногой.