

РАЗВИВАЕМ РЕЧЬ ИГРАЯ

ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ 4+

Я вижу пять...

В дороге или во время долгого ожидания в очереди бывает очень скучно, нос этой игрой вам скучать не придется, зато придется глазеть по сторонами отмечать даже самые мелкие детали!

Цель: согласование существительных с числительными в ед. и мн. числе; согласование прилагательных с существительными.

Описание.

Для кого: Для наблюдательных.

Подготовка: Для этой игры не понадобится ничего, кроме внимательности!

Как играть: Выберите того, кто будет первым. Он должен сказать: «Я вижу пять...» и добавить те предметы, которые он будет перечислять, например, «...красных мячей», «... рыжих людей», «...синих вывесок» и так далее. После чего игрок должен указать на эти пять предметов. Затем ход передается следующему игроку.

Чтобы усложнить игру, начните с «Я вижу один...» и с каждым ходом увеличивайте количество предметов на единицу. Проиграет тот, кто сдастся!

Ответь одним словом. Игра-шутка.

Цель: изменение существительного по падежам.

Описание. Вопросы (см. Приложение) пишутся на листочках бумаги или на разноцветных карточках (каждый падеж – своим цветом). Карточки складываются в «волшебный» мешочек или коробочку. Играющие садятся в круг. Выбирается тот, кто первый назовет слово. Например, ведущий говорит: «Лопата!». Далее все по очереди вынимают из мешочка карточки и читают вопросы. Потом отвечают на них загаданным словом. Например: «Что ты ел на завтрак? – Лопату! Чем ты рисуешь? – Лопатой!» и т.д. Когда все ответили, слово загадывает следующий.

Примерные вопросы:

И.П. Что лежит у тебя в кармане? Что спрятано у тебя под кроватью? Что у тебя на голове? Что у тебя на носу? Что запуталось в твоих волосах?

Р.П. Без чего ты не можешь прожить и дня? Без чего ты не можешь уснуть? Вокруг чего ты любишь водить хороводы? От чего ты вчера убежал? Когда ты был маленьким, ты не ел ничего, кроме...?

В.П. Что ты просил у Деда Мороза? Что ты возьмешь с собой в путешествие? Что ты терпеть не можешь? Кого ты кормил сегодня? Что ты спрятал в шкафу? Что ты ел сегодня?

Д.П. Чему ты радуешься больше всего? Чему ты никогда не рад? Кому ты помог в детском саду? На чем ты любишь кататься? Кому ты отдал свою любимую игрушку?

Т.П. Чем ты обычно рисуешь? Чем ты ешь суп? Чем ты гладишь белье? Чем ты очень доволен? Под чем ты спрятал свой клад?

П.П. О чем ты сочинил стихотворение? О чем ты любишь читать книги? О чем ты мечтаешь? О чем ты пел вчера? О чем ты видел сегодня сон?

Используй предмет!

Для чего может пригодиться утюг? Что, кроме уборки, можно делать шваброй? Провода ведь нужны для того, чтобы вязать из них украшения? А какое применение вы можете придумать вещам?

Описание.

Для кого: Для тех, кто каждой вещи найдет свое применение.

Подготовка: Чтобы играть было интереснее, вырежьте все карточки, сложите в любую емкость и перемешайте. В любом случае вы можете просто начать с первого вопроса и читать их по порядку.

Как играть: Перед вами – список вопросов (см. Приложение). Вы можете задавать их игрокам, а можете придумать свои вопросы. Конечно же, на вопрос не может быть однозначного ответа, поэтому разворачивайте обсуждение, и вы незаметите, как пролетит время!

Что сначала, что потом.

Уже в раннем возрасте ребенка можно научить расставлять приоритеты, не размениваться на мелочи в своих поступках и соблюдать правильные последовательности. Игра «Что сначала, что потом» в ненавязчивой и приятной форме поможет вам в этом начинании.

Описание.

Для кого: для тех, кто любит понимать взаимосвязь событий.

Подготовка:

Для игры вырежьте карточки (см. Приложение) и положите их в непрозрачную емкость. Это всегда добавляет в игру неожиданности и интереса – тем более, малыш может сам вытаскивать бумажки. В любом случае вы можете читать все вопросы подряд с листа.

Как играть:

Познакомьте ребенка с понятиями «сначала» и «потом». Например, «Сначала чай наливают, а потом пьют», «Сначала человек ложится спать, а

потом просыпается», «Сначала самолет взлетает, а потом садится». Когда малыш поймет смысл слов, предложите ему сыграть в игру. Ребенок сначала должен вытянуть карточку. Прочитайте ее ему и попросите закончить предложение. Если малыш будет затрудняться с ответом, задавайте ему наводящие вопросы. Главное, помните, нет единственно правильного ответа. Важно только, чтобы ребенок мог объяснить вам логику своей последовательности.

Что за окном?

Эта игра не только на внимание, но и на скорость. Особенно быстрым нужно быть в поезде и машине.

Описание.

Для кого: для тех, кому очень скучно в дороге.

Как играть:

Выберите того, кто будет загадывать предмет. Он должен посмотреть в окно и сказать: «Что за окном зеленое?». Следующий по очереди игрок, тоже глядя в окно, должен ответить: «Трава, стена магазина, платье». И так он перечисляет, пока не поймет, что загадал первый игрок. Затем угадывавший начинает загадывать свое, например «Что за окном большое и пушистое?» или «Что за окном очень громкое?». Чтобы играть было интереснее, играйте на очки. За каждое угаданное слово давайте игроку по очку. Победит тот, кто первым наберет 10 очков.

Что в Караганде?

Сколько всего может случиться в других городах! Давайте вместе нафантазируем себе кучу приключений!

Описание.

Для кого: для тех, кто любит учить новые города.

Подготовка: для этой игры не понадобится ничего, кроме воображения!

Как играть:

Выберите того, кто начнет игру. Он должен начать задавать вопросы о каком-то городе, например «Что в Москве?». Вы же по очереди по одному слову должны отвечать на них, используя первую букву названия города. Так, на вопрос «Что в Москве?» можно ответить: «мороженое», «метро», «мосты» и так далее. Тот, кто не смог придумать новое слово, вылетает из игры. Оставшийся последним победитель задает новый вопрос, например «Что во Владимире?».

Мы ходили в зоопарк.

Цель: эта игра прекрасно развивает память и помогает узнать, какие животные обитают в зоопарке.

Описание.

В самом начале обязательно приведите пример, чтобы ребенок понял суть игры. Начните: «Мы ходили в зоопарк и видели там жирафа». Второй участник игры должен повторить предложение и добавить еще одно животное: «Мы ходили в зоопарк и видели там жирафа и обезьяну». Следующий должен перечислить уже названных животных и назвать нового обитателя зоопарка: «Мы ходили в зоопарк и видели там жирафа, обезьяну и павлина». Игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из игроков не ошибется при повторении животных.

Хвастунишка.

Цель: образование сравнительной степени прилагательных.

Описание. Предложите ребенку поиграть в хвастунишек. Объясните, что Вы оба будете хвастаться, и задача ребенка сказать, что у него все лучше. Пример:

У меня конфета сладкая! – А у меня еще *сладше!*
У меня цветы красивые! – А у меня еще *красивее!*
У меня шнурок длинный! – А у меня еще *длиннее!*
У меня ленточка узкая! – А у меня еще *уже!*
У меня карандаш короткий! – А у меня еще *короче!*
У меня друг хороший! – А у меня еще *лучше!*
У меня куртка теплая! – А у меня еще *теплее!*
У меня кровать мягкая! – А у меня еще *мягче!* И т.д.

Кто больше!

Цель: образование относительных прилагательных, правильное согласование прилагательных с существительными в роде и числе.

Описание. Предложите ребенку посоревноваться и найти в доме как можно больше предметов: *деревянных* или *стеклянных*, *пластмассовых*, *бумажных*, *железных* и т.п. Ищите в доме, показывайте друг другу и перечисляйте их по очереди: *деревянная* ложка – *деревянный* стол, *деревянный* стул – *деревянная* полка – *деревянное* лото и т.д. Следите за правильным проговариванием окончаний слов. Кто не сможет больше найти ни одного предмета – выполняет какой-нибудь фант по желанию победившего: прыгает, кукарекает, поет песенку.

Алфавит.

Эта чудесная игра расширит словарный запас малыша и поможет окончательно усвоить весь алфавит! Она заключается в том, что вам местенужно будет на каждую букву алфавита придумать по одному слову определенной тематики: еды, имен, городов, животных. Очень просто, но удивительно увлекательно!

Описание.

Для кого: для приверженцев алфавита.

Подготовка: для этой игры не понадобится ничего, кроме воображения!

Как играть:

Выберите любую из предложенных нами тем и начинайте вместе с малышом сочинять слова на каждую букву алфавита. Сначала давайте подумать ребенку, только когда он сам скажет, что не может ничего придумать, дайте ему подсказку в виде загадки. Например, вы сочиняете слова по теме «Животные» и остановились на букве «Л». Подскажите малышу: «Хитрая, рыжая, живет в лесу».

Темы:

1. Животные.
2. Растения.
3. Имена.
4. Города.
5. Герои фильмов, мультфильмов и книг.
6. Что можно найти дома.
7. Что можно найти на улице.
8. Что бывает летом.
9. Что бывает осенью.
10. Что бывает зимой.
11. Что бывает весной.

Придумай и запомни.

Цель: развитие связной речи и вербальной памяти.

Описание. Понадобится мяч или любой предмет, который будет передаваться от одного участника к другому. Участвовать может двое и больше людей.

Первый участник называет слово («строитель») и передает мяч следующему, который называет первое слово и добавляет свое («строитель строит»), передавая мяч дальше. С каждым новым словом фраза растет и участникам нужно ее не только запомнить, но и продолжить (слова можно добавлять в любом месте фразы, главное, чтобы они подходили по смыслу). Те, кто запутался может пропускать ход / выполнить фант/ выйти из игры по предварительному уговору играющих. В конце может получиться очень длинное предложение («Строитель строит красивый многоэтажный дом в соседнем городе, где живет Петина двоюродная тетя Зина»). Тот, кто смог дойти до

конца, получает фишку/монетку/ракушку (по желанию). Выигрывает тот, кто за игру набрал больше фишек.