

# РАЗВИВАЕМ РЕЧЬ ИГРАЯ

## ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ 5+

### **Зверь и действие**

Вы, наверное, знаете много зверей и птиц. А еще насекомых, рыб, земноводных... А много ли вы знаете действий на ту же букву, что и животное?

*Цель:* развитие навыков звукового анализа и синтеза.

*Описание.*

Для кого: для любителей новых слов.

Как играть:

Выберите, кто будет говорить первым, кто вторым и так далее. Затем начните по очереди называть по животному и действию, которое он делает. Действие должно начинаться на ту же букву, что и животное. Например, барсук бежит, заяц злится, курица кудахчет и так далее.

Можно усложнить игру, предложив игрокам придумывать фразы, слова в которых начинаются на одну и ту же букву, например: курица клюет крупу, белка быстро бегают и так далее.

### **Крокодил**

Игра «Крокодил», она же «Шарады» – любимая игра у взрослых. Ведь она такая тихая! Один игрок жестами показывает какое-либо слово, а остальные пытаются догадаться, что происходит.

*Описание.*

Для кого: для тех, кто понимает без слов.

Подготовка:

Мы сделали для вас карточки, на которых уже записаны слова для игры. Но вы всегда можете придумать свои собственные! Карточки вырежьте и сложите в «шляпу».

Как играть:

Если игроков от трех до пяти, выберите первого, кто будет загадывать слово. Он вытащит из шляпы карточку и попытается изобразить то, что там написано, без звуков, только жестами и мимикой. Угадавший слово игрок займет его место.

Если игроков больше пяти, имеет смысл разделить на команды и посоревноваться между собой. В одной команде игрок начинает показывать слово. У него есть ровно минута, чтобы его команда дала правильный ответ. Если этого не происходит, угадывать начинает другая команда. Очки начисляются той команде, которая угадала слово.

## **Любопытный**

Это устный вариант «Что? Где? Когда?» Игра заставит быстро вспомнить целую кучу слов! А сколько веселья появится от неожиданных и внезапных слов, которые будут выкрикиваться вслух!

*Описание.*

Для кого: для очень быстрых и смекалистых.

Как играть:

Вы – Любопытный! Загадайте любую букву и скажите ее остальным игрокам. Допустим, это буква «П». Затем начните всем по кругу задавать любые вопросы: «Кто? Что делает? Где? Когда? Почему? Зачем? Как?» Игроки должны отвечать словами, которые начинаются на эту букву, и при этом очень быстро.

Например:

Кто? Пожарный

Что делает? Прыгает

Где? По полу

Когда? Позавчера

Почему? Приказали

Игрок, который за три секунды не успел ответить на вопрос, выбывает из игры. Победитель, оставшийся последним, становится новым Любопытным.

## **Я знаю все на букву...**

*Цель:* развитие навыков звукового анализа и синтеза.

*Описание.*

Для кого: для людей с очень хорошей памятью.

Как играть:

Пусть один игрок предложит букву, на которую остальные будут называть слова, а другой – предложит тему. Например, первый игрок говорит: «Будем называть все на букву “Р”», – а второй: «И пусть это будут только названия растений!». Затем игроки по очереди называют по одному слову на эту букву и тему, например: «роза», «ромашка», «рапс» и так далее. Тот, кто остановится и не сможет придумать слово – проигрывает или выбывает из игры, если игроков больше двух.

## **Кто я? Что я? (Угадай персонажа, Тарантинки)**

*Цель:* развитие коммуникативных навыков, формирование умения задавать наводящие вопросы.

*Описание.*

Обычно в неё играют за столом или сидя на стульях в кругу. Поскольку игра не требует особо сложного инвентаря, играть в неё можно и в дороге: в поезде или электричке.

Игроки получают по небольшому кусочку бумаги и ручке (лучше использовать самоклеящиеся листочки). На листочке каждый в тайне от остальных пишет, рисует объект в заданной лексической теме. В зависимости от возраста участников, о том, кого, что можно писать, рисовать, а кого, что нет, можно договориться заранее. Далее, каждый передаёт свой листочек соседу справа. Получив другой листок, надо не глядя прилепить его себе на лоб. Таким образом, каждый игрок видит слово, картинку всех, кроме своего собственного.

Игроки по очереди начинают задавать окружающим наводящие вопросы. Вопросы должны быть такими, чтобы на них можно было ответить «Да» или «Нет». Можно договориться заранее, сколько вопросов может задать каждый участник прежде, чем ход переходит дальше по кругу. Игра продолжается, пока кто-нибудь не угадает. Этот игрок и становится победителем. Однако, можно продолжить «битву» за второе и третье место.