

РАЗВИВАЕМ РЕЧЬ ИГРАЯ

ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ 7+

Ассоциации

Цель: развитие воображения и формирования умения строить логические цепочки

Описание.

Для кого: для фантазеров, любящих смотреть на небо и представлять облака сказочными животными.

Как играть:

Что же такое ассоциация? Это первая мысль, слово, картинка, которая возникает в голове, когда кто-то говорит вам слово. Причем это не сам предмет, а то, что вам больше всего напоминает о нем. Например, девочка может на завтрак есть кашу, поэтому каждый раз слово «завтрак» именно для нее будет ассоциироваться с кашей. Выберите того, кто начнет игру. Он должен сказать любое существительное, например «арбуз». Следующий игрок говорит то, что у него ассоциируется с этим словом. Ассоциация может быть неочевидной для других, но понятной для говорящего. Например, второй игрок говорит: «Лето!» Третий: «Море!» Четвертый: «Дельфины!» И так далее. Главное, говорить быстро и первое, что приходит в голову! Когда вам надоест играть, нужно попытаться вспомнить, какое слово было сказано первым.

Попробуйте начать ряд ассоциаций со следующих слов:

1. Окно.
 2. Дед Мороз.
 3. Лето.
 4. Школа.
 5. Семья.
 6. Лифт.
 7. Ужин.
 8. Апельсин.
 9. Дождь.
 10. Магазин.
 11. Любовь.
- 34 Ассоциации
12. Сказка.
 13. Солнце.
 14. Паровоз.
 15. Путешествие.
 16. Небо.
 17. Сон.
 18. Лес.
 19. Компьютер.
 20. Дружба.

Слова из слов

В этой игре вам не помешает справочник по самым длинным словам в мире!

Описание.

Для кого:

Для юных лингвистов и любителей изучать новые слова.

Подготовка:

Для игры вырежьте странички и разрежьте их пополам. Мы подготовили карточки для двух игроков, но если вас больше, возьмите любые листы чистой бумаги и разлинуйте ее, чтобы было похоже на наше поле. Будет классно, если получится найти секундомер, чтобы засечь время.

Как играть:

Возьмите с противником по карточке с одним и тем же словом. Если у вас есть секундомер, засекайте пять минут, или же пусть один из игроков возьмет на себя ответственность через какое-то время сказать: «Стоп!»

Затем начинайте придумывать слова, которые можно составить из букв этого слова. Буквы изменять нельзя, но можно переставлять их в любом порядке. Например, из слова «самоподготовка» получатся слова «год», «мост», «моток» и другие. Важно, если в слове всего одна буква, например «А», то сочинить слово с двумя «А» нельзя. За пять минут вам нужно записать на своем листе как можно большее количество слов. Победителем становится тот, кто придумал больше всех слов!

Что? Где Когда?

Эта забава придется по душе любой компании! Запомнив принцип, попробуйте играть в нее даже без карточек – будет интересно!

Для кого: для жизнерадостных почемучек.

Подготовка:

Вырежьте или просто вырвите страничку с разметкой из книги (см. Приложение). На этой страничке каждый игрок по очереди будет отвечать на вопрос. Для игры также понадобится ручка.

Как играть:

Первый игрок должен взять лист и, не показывая другим, ответить на вопрос «Кто?» или «Что?» Например, это будет «Ананас». Отогнув кусочек бумажки назад, чтобы не было видно, первый игрок должен передать бумажку следующему, который ответит на вопрос «Где?» Он тоже записывает так, чтобы другие не видели и загибает бумажку дальше назад. Так происходит до тех пор, пока не будет заполнена вся страничка. Поскольку все пишут разные ответы, результат может получиться непредсказуемым, например: «Ананас в шкафу прошлой осенью танцует, потому что болен».

Шляпа

Это довольно долгая, но невероятно увлекательная игра не только для детей, но и для их родителей!

Описание.

Для кого: для весьма понятливых детей и взрослых.

Подготовка:

Воспользуйтесь карточками для игры «Крокодил» или «Отгадай, кто ты». Положите их в «шляпу». Для игры также понадобятся часы с секундной стрелкой или секундомер.

Как играть:

Для игры разбейтесь на пары. Выберите человека, который будет следить за временем. Это может быть один из игроков пары или ведущий, не участвующий в основной игре. Внутри каждой пары определите, кто первым будет объяснять слово, а кто – отгадывать. По команде следящего за временем игрок в первой паре, объясняющий слово, вытаскивает карточку из шляпы и пытается донести значение этого слова автору человеку в паре. Можно пользоваться как словами, так и жестами. Главное условие: нельзя употреблять однокоренные слова. Если это происходит, то карточка считается не отгаданной и отправляется обратно в шляпу. Объясняющий имеет право не объяснять слово и вернуть его в шляпу, если понимает, что не сможет объяснить его.

Игроки в паре могут меняться – один загадывает, другой – отгадывает, потом наоборот. Каждая пара должна вести свой подсчет очков, которые равняются количеству угаданных карточек. Когда пара закончила, шляпа переходит к следующей паре. Шляпа ходит по кругу до тех пор, пока все слова не будут угаданы.

ПРИМЕР ИГРЫ

Например, если объясняющий вытащил карточку «Красная шапочка», он не может сказать: «Это девочка в красном головном уборе», – потому что тут есть слово «красном». Зато подойдет такое объяснение: «Это девочка из сказки, которая шла к бабушке с пирожками и встретила в лесу волка». Когда карточка отгадана, она откладывается в отдельную кучку и больше в шляпу не возвращается. Игрок имеет право не объяснять вытасченное слово и сразу тянуть новое, если понимает, что не сможет его объяснить. Слова, которые не были угаданы, откладываются в отдельную кучку и по завершению минуты возвращаются в шляпу.

Каждая пара должна вести подсчет очков, которые равняются количеству угаданных карточек.

Когда одна пара закончила, шляпа переходит к следующей паре. Шляпа идет по кругу до тех пор, пока все слова из нее не будут отгаданы.

После этого наступает второй раунд. Все карточки с отгаданными словами возвращаются в шляпу. Очередь пар не прерывается на смене раундов. То

есть, если последние слова первого раунда угадывала пара №3, то первые слова второго раунда угадывает пара №4.

Все происходит так же, как и в первом раунде, только на этот раз героев нужно не объяснять словами, а показывать, не произнося ни единого звука, как в игре «Крокодил».

В третьем раунде, чтобы объяснить героя с карточки, можно сказать одно-единственное слово.

Пример. Если в третьем раунде попала карточка «Красная шапочка», объясняющий может сказать слово «волк».

Обычно к третьему раунду игроки уже представляют, какие герои есть на карточках, поэтому угадывают их даже по одному слову. После окончания третьего раунда производится подсчет очков каждой команды. Пара, набравшая наибольшее количество, побеждает.