

#### «Подбери слово»

Ребёнку предлагается подобрать к любому предмету, объекту, явлению слова, обозначающие признаки. Например, зима какая? (Холодная, снежная, морозная). Снег какой? (Белый, пушистый, мягкий, чистый).

#### «Кто что умеет делать»

Ребёнку предлагается подобрать к предмету, объекту как можно больше слов-действий. Например, что умеет делать кошка? (мурлыкать, выгибать спину, царапаться, прыгать, бегать, спать, играть, царапаться, и т. д.).

#### «Антонимы для загадок»

Вначале игры игроки договариваются о теме, которая будет служить основой для загадок. Затем Взрослый загадывает Ребёнку загадку, в которой всё наоборот, например, тема «Животные».

Обитает в воде (значит, на суше); Шерсти нет совсем (значит, длинная шерсть); Хвост очень длинный (значит, короткий); Всю зиму ведёт активный образ жизни (значит, спит); Очень любит солёное (значит, сладкое). Кто это?

#### «Весёлые рифмы»

Играющие должны подбирать к словам рифмы.

Свечка — ...печка; Трубы — ...губы; Ракетка — ...пипетка; Слон — ...поклон; Сапоги — ...пирог и т. д.

#### «Запомни, повтори»

Взрослый выбирает любой предмет и придумывает предложение. Например: «Я вижу верблюда». Ребенок должен дополнить это предложение ещё одним словом. Следующий играющий (или тот же взрослый) к этому удлинённому предложению добавляет ещё одно слово, и, таким образом увеличивает предложение ещё на одно слово.

Получается следующая цепочка: «Я вижу

большого горбатого мощного длинноногого верблюда». Чем цыпочка длиннее, тем лучше.

#### «Слова мячики»

Ребёнок и взрослый играют в паре. Взрослый бросает ребёнку мяч и одновременно произносит слово, допустим, «Тихий». Ребёнок должен вернуть мяч и произнести слово с противоположным значением «Громкий». Затем игроки меняются ролями. Теперь уже Ребёнок первым произносит слово, а взрослый подбирает к нему слово с противоположным значением.



« Подбери слово »



ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ РЕЧИ

Подготовила  
Учитель –логопед  
МБДОУ ЦРР - д/с № 7 «Город Детства»  
Скворцова Н.И



### «Автобиография»

Вначале кто-то из взрослых берёт на себя ведущую роль и представляет себя предметом, вещью или явлением и от его имени ведёт рассказ. Остальные игроки должны его внимательно выслушать и путём наводящих вопросов выяснить, о ком или о чём идёт речь. Тот из игроков, который это угадает, попробует взять на себя роль ведущего и перевоплотиться в какой-либо предмет или явление.

Например, «Я есть в доме у каждого человека.

Хрупкая, прозрачная, неизящная. От небрежного обращения погибаю, и становится темно не только в душе...». (Лампочка).

Или: «Могу быть толстым и худым; красивым и не очень. Со мной можно играть, но аккуратно. Когда я однажды похудел по вине Пятачка, Ослик Иа всё равно мне обрадовался...» (Пятачок).

### «Волшебная цепочка»

Игра проводится в кругу. Кто-то из взрослых называет какое-либо слово, допустим, «мёд», и спрашивает у игрока, стоящего рядом, что он представляет себе, когда слышит это слово?

Дальше кто-то из членов семьи отвечает, например, «пчелу». Следующий игрок, услышав слово «пчела», должен назвать новое слово, которое по смыслу подходит предыдущему, например, «боль» и т. д. Что может получиться?

Мёд — пчела — боль — красный крест — флаг — страна — Россия — Москва — красная площадь и т. д.

### НАЧАЛО, СЕРЕДИНА, КОНЕЦ

Цель: развитие фонематического слуха — научить детей распознавать звуки и выделять их, определять место звука в названии предмета.

Материал: коробка с различными маленькими предметами, в названии которых слышится один из звуков (например, «м» — и тогда в коробке лежат замок, гном, марка и т.д.). Коробка разделена на три

части (н — начало слова, с — середина, к — конец). По мере усвоения игры предметы заменяются картинками.

### Ход игры

Ребенок берет из коробки один из предметов, называет его вслух и определяет, где он слышит звук «м»: в начале, середине или в конце слова. Затем кладет этот предмет в соответствующее отделение коробки. При этом ребенок может и не знать букв, символизирующих звуки.

### ВЕСЕЛЫЙ ПОПУГАЙЧИК

Цель: развитие звуко-фонематического анализа, формирование чувства ритма, развитие способности звукоподражания.

### Ход игры

Ведущий проговаривает слоговые ряды с отстукиванием или отхлопыванием каждого слога. Ребенку говорят: «Ты — веселый попугайчик, а попугайчики повторяют каждое слово. Сможешь ли ты повторить за мной и отстукать ребром ладони каждое слово? Будь внимателен».

Ребенок и ведущий сидят друг против друга за столом. По команде ребенок начинает отстукивать и повторять слоги:

а) одинаковые — ра-ра-ра;

б) со сменой темпа (медленно — быстро) — ра-ра-ра — ра-ра-ра-ра — ра-ра-ра — ра-ра-ра; ра-ра-ра;

в) с наращиванием ряда — па — па-па — па-па-па — па-па-па-па — папа-па-па-па. Необходимо следить за достижением координации голоса и движений.

### «Только весёлые слова»

Играть лучше в кругу. Кто-то из играющих определяет тему. Нужно называть по очереди, допустим, только весёлые слова. Первый игрок произносит: «Клоун». Второй: «Радость». Третий: «Смех» и т. д. Игра движется по кругу до тех пор, пока слова не иссякнут.

Можно сменить тему и называть только зелёные слова (например, огурец, ёлка, карандаш и т. д.),

только круглые (например, часы, Колобок, колесо и т. д.).

### «Антонимы в сказках и фильмах»

Взрослый предлагает детям поиграть со Сказкой, объясняя, что он будет произносить название — антоним, а дети должны будут угадать истинное название — антоним, а ребёнок должен будет угадать истинное название Сказки.

### Примеры заданий:

«Зелёный платочек» — («Красная шапочка»);

«Мышь в лаптях» — («Кот в сапогах»);

«Рассказ о простой курочке» — («Сказка о золотой рыбке»);

«Знайка в Лунной деревне» — («Незнайка в Солнечном городе»);

«Бэби — короткий носок» — «Пэппи — длинный чулок»);

«Рассказ о живой крестьянке и одном слабаке» — («Сказка о мёртвой царевне и семи богатырях»);

«Один из Молоково» — «Трое из Простоквашино»);

«Крестьянка под тыквой» — («Принцесса на горошине»);

«Деревянный замочек» — («Золотой ключик»);