

Игры по развитию речи детей старшего дошкольного возраста

Подготовила С. Л. Головорушко,
старший методист
МКДОУ Сортавальского МО РК
ДС №23,
высшая квалификационная категория

«Маковое зернышко» (словесная игра)

Цель: Учить детей участвовать в общем разговоре, поочередно задавать вопросы и отвечать на них, развивая его тему.

Материал: Костюм вороны, камушек.

Ход игры:

Из участников игры выбирают ворону. Остальные передают друг другу камушек. Ребенок, получивший камушек, задает вороне вопрос:

- Ворона, ворона, куда полетела?
- К ковалю (кузнецу) на двор.

Камушек передается следующему ребенку, и он задает вопрос. И т.д.

- На что тебе кузнец? – Косу ковать.
- На что тебе коса? – Траву косить.
- На что тебе трава? – Коров кормить.
- А на что коровы? – Молоко доить.
- А на что молоко? – Пастухов поить.
- На что пастухи? – Гору рыть.
- На что гора? – На той горе маковое зернышко.
- Для кого маковое зернышко? – Отгадайте!

Ворона загадывает загадку. Кто первый отгадает ее, становится вороной. Игровой диалог повторяется, и новая ворона загадывает следующую загадку.

«Фанты» (словесная игра)

Цель: Развивать умение так ставить вопрос, чтобы добиться желаемого ответа, и осознанно отбирать слова, избегая «запретных».

Ход игры:

Ведущий обходит игроков, произнося такие слова:

- Нам прислали сто рублей.

Что хотите, то купите,

Черный, белый не берите,

«Да» и «Нет» не говорите!

После этого он задает разные вопросы, стараясь спровоцировать отвечающего на произнесение одного из запрещенных слов.

Ведущий ведет примерно такой разговор:

«Что продается в булочной?». – «Хлеб».

«Какой?». – «Мягкий».

– «А какой ты больше любишь – черный или белый?». – «Всякий».

И т.д. Тот, кто произнес запрещенное слово, отдает водящему фант.

«Да» и «Нет» (словесная игра)

Цель: Знакомить с вопросом как с формой приобретения информации, знаний, активизации речи.

Материал: Семь – восемь предметов различного назначения: игрушки, предметы быта, овощи, одежда.

Ход игры:

Предметы раскладываются на столе.

Педагог говорит: «Посоветуйтесь друг с другом и загадайте какой-нибудь предмет, но мне не говорите. Я буду задавать разные вопросы, чтобы угадать, какой предмет вы загадали, а вы можете отвечать только «да» или «нет». Все поняли?»

Детям дается время для обдумывания. Затем педагог начинает задавать вопросы: «Этот предмет нужен в хозяйстве? Его едят? Его одевают на тело? Он лежит посередине стола? Он лежит рядом с...? Он круглый? Он коричневый?». И т.п.

Нужно придерживаться определенной логики: назначение предмета, его расположение, внешние признаки.

«А теперь поменяемся ролями. Я загадаю один из предметов, а вы будете задавать вопросы». Затем можно предложить двоим – троим детям загадать предмет.

«Сумей отказаться» (словесная игра)

Цель: Учить детей вежливо отклонять предложение (отказаться от выполнения в ответ на побуждение).

Ход игры:

Водящий по очереди обращается к каждому игроку с побуждением, провоцируя детей на вежливый отказ.

- Выбери из этих щеток в стакане самую лучшую и почисти зубы.
- Извините, этими щетками пользоваться нельзя: они чужие.
- Уроните эту чашку на пол!
- Простите, я не могу этого сделать: мне жаль бить чашку.
- Крикните громко: я самый ловкий!
- Простите, я не могу, ведь я не хвостун!

Водящему при этом можно присвоить какую-либо роль, например Карабаса, Бармалея, Шапокляк и т.д.

«Угощайся пирожком» (словесная игра)

Цель: Учить предлагать угощение и вежливо отвечать на предложение, закреплять умение изменять существительные по падежам.

Материал: Картинки, изображающие яблоки, картофель, капусту, клубнику, бруснику и т.д.

Ход игры:

Перед игрой дети рассматривают картинки, закрепляют названия изображенных овощей, фруктов, ягод.

- Давайте поиграем! – предлагает педагог. – Пусть это будут не картинки, а пирожки. Этот пирожок с картошкой, этот с брусникой и т.д. Давайте будем угощать друг друга.

Картинки складываются в коробку. Педагог достает картинку и, обращаясь к одному ребенку, говорит:

- Угощайся, Юра, пирожком с яблоками. А ты вежливо принимаешь предложение: «Спасибо. Я люблю пирожки с яблоками». Или вежливо отказываешься: «Спасибо, только я сыт. Можно я угощу Олю?».

После такого объяснения дети по очереди вынимают картинки и «угощают» друг друга.

«Похожи – не похожи» (словесная игра)

Цель: Учить терпеливо относиться к мнению или суждению собеседников, аргументировано доказывать свою точку зрения.

Материал: Предметные картинки с изображением различных животных, предметов, растений.

Ход игры:

Играют две команды (или два ребенка). Педагог помещает на мольберт две картинки. Одна команда доказывает, что изображенные объекты не похожи, и называет отличающие их признаки.

Другая команда доказывает, что объекты похожи. Примерные пары: собака и пчела, курица и рыбка, аквариум и улей, скамейка и кресло, ромашка и календула, дерево и цветок и т.п.

- Собака и пчела не похожи: собака большая, а чела маленькая.
- Они похожи: они обе живые.
- Они не похожи: собака - животное, а пчела - насекомое.
- А мы думаем, что они похожи: и собака приносит пользу человеку, и пчела.
- Они не похожи: выглядят по-разному.
- Зато и пчела, и собака могут укусить. И т.д.

Обсуждение каждой пары – отдельный раунд. Побеждает тот, за кем осталось последнее слово.

«Кто кого запутает?» (словесная игра)

Цель: Учить высказывать свою точку зрения, вежливо отклонять мнение собеседника, доказывать свою правоту, проявляя терпение. Развивать находчивость и сообразительность в выборе аргументов, закреплять знания детей о внешнем виде животных.

Материал: Картинки с изображением животных.

Ход игры:

Играют двое: один берет из коробки любую картинку (картинки лежат вниз лицевой стороной) и называют ее; второй возражает, неправильно называя животное. В ответ на это первый аргументировано отклоняет мнение своего собеседника.

- Это тигр. – По-моему, это заяц.

- Ты не прав, зайцы не бывают полосатыми. – Заяц мог прислониться к покрашенной скамейке.

- Заяц – лесной зверь, а в лесу нет скамеек. – А этот убежал из зоопарка. И т.д.

Выигрывает тот, за кем будет последнее слово.

Усложнение: «Запутывать» ведущего могут все участники игры по очереди.

Варианты: Может меняться тема, могут использоваться картинки с изображениями транспорта, электроприборов, предметов быта и т.п.

«Цепочка слов»

Цель: Учить детей подбирать существительные и прилагательные, характеризующие какой-либо объект сходными качественными признаками.

Ход игры:

Педагог задает вопрос, дети должны дать как можно больше ответов.

Какая бывает кошка? (Пушистая, ласковая, разноцветная...)

Что еще бывает разноцветным? (Радуга, платье, телевизор...)

Каким еще может быть платье? (Шелковым, новым, прямым...)

Что еще может быть прямым? (Линия, дорога, взгляд...) и т. д.

«Кто что делает»

Цель: Обогащать лексический запас детей словами-действиями (глаголами).

Материал: набор предметных карточек.

Ход игры:

Педагог показывает детям по одной картинке и задает вопросы: «Что с этим можно делать? Для чего это нужно?»

Можно задавать вопросы, отражающие конкретное использование предмета, а дети указывают на ту или иную картинку. Например: «Что можно повесить на стену? Из чего можно связать шарф? Где можно спрятаться от дождя? Кто дом сторожит? Что можно читать? Кто мышей ловит? Как узнать, сколько времени? Чем гвозди забивать?».

«Подбор объектов к действию»

Цель: Совершенствовать умение классифицировать предметы по группам; развивать речь, память.

Ход игры:

Педагог предлагает ребенку назвать объекты, совершающие те или иные действия.

Например, «кто и что плавает?» - человек, доска, собака, корабль;

«греет?» - солнце, печь, грелка;

«летает?» - самолет, птица, бабочка, муха, пушинка, воздушный шар, листья желтые с деревьев. И т.д.