

Картотека речевых игр по развитию речи для детей старшего дошкольного возраста.

ИГРЫ ПО ЗВУКОВОЙ КУЛЬТУРЕ РЕЧИ

«Измени слово»

Цель: Упражнять в образовании существительных уменьшительно – ласкательного значения.

Ход игры:

Дети должны так изменить слова, чтобы в них появился звук [ж]:
друг — дружок, снег — снежок, пирог — пирожок и т.д

«Третий лишний»

Цель: Развивать умения услышать в слове определённый звук.

Материал: картинки с изображением предметов,

Ход игры:

Из трех картинок дети должны убрать ту, в названии которой нет звука [ш]:
шина, ландыш, белка; шапка, гармошка, пила;
голубь, шуба, неваляшка; мыши, банан, пушка.

«Кто больше?»

Цель: Развивать фонематические представления, слуховое внимание.

Ход игры:

Дети подбирают слова, начинающиеся на заданный звук. (Повторы недопустимы.)

«Услышишь — хлопни»

Цель: Развивать слуховое внимание, фонематическое восприятие.

Ход игры:

Взрослый произносит ряд звуков (слогов, слов), ребенок с закрытыми глазами, услышав определенный звук, хлопает в ладоши.

«Где звук?»

Цель: Развивать фонематические представления, внимание.

Ход игры:

Взрослый произносит слова, а дети определяют место заданного звука в каждом из них.

«Нужное слово»

Цель: Развивать фонематические представления, фонематический анализ, внимание.

Ход игры: По заданию взрослого дети произносят слова с определенным звуком в начале, середине, конце слова.

«Цепочка слов»

Цель: Расширять запас существительных в активном словаре детей.

Материал: мяч

Ход игры:

В этой игре надо составить цепочку из слов так, чтобы последний звук предыдущего слова совпадал с первым звуком последующего.

Играющие садятся в круг. Один из них бросает кому-нибудь мяч и говорит какое-либо слово (имя существительное), например «стакан». Получивший мяч говорит слово, начинающееся с последнего звука сказанного слова, например «нога». Следующий говорит, например, «апрель», а за ним «листок» и т.д.

Выигрывает тот, кто до конца не выбыл из игры.

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ СЛОВАРЯ

«Какой это предмет?»

Цель: Закреплять согласование прилагательного с существительным.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Взрослый называет признак и бросает мяч одному из детей. Поймавший мяч ребенок называет предмет, которым обладает этим признаком, и возвращает мяч логопеду.

Далее взрослый бросает мяч по очереди другим детям.

Например:

Длинная — веревка, шуба, нитка, улица, резинка, коса, юбка, дорога, резинка, лента, рубашка, занавеска.

Длинный — поезд, шнурок, огурец, день, карандаш, нож, пиджак.

Широкая — улица, речка, лента, дорога, кофта, юбка, резинка.

Широкий — шарф, переулок, двор, коридор, подоконник.

Красная — звезда, ягода, лента, шапочка, рубашка, майка, малина.

Красный — шар, шарф, помидор, мак, дом, карандаш.

Круглый — мяч, шар, лепесток, помидор.

«Подбери словечко»

Цель: Расширить словарный запас у детей, развивать умение согласовывать прилагательное с существительным.

Материал: Мяч.

Ход игры:

В эту игру можно играть с мячом, перекидывая, его друг другу.

Про что можно сказать:

«Свежий» (воздух, огурец, хлеб, ветер);

«старый» (дом, пень, человек, ботинок);

«свежая» (булочка, новость, газета, скатерть);

«старая» (мебель, сказка, книга, бабушка);

«свежее» (молоко, мясо, варенье);

«старое» (кресло, сиденье, окно).

«Угадай предмет»

Цель: Развивать мышление, активизировать словарный запас.

Ход игры:

Отгадай предмет по названию его частей.

Кузов, кабина, колеса, руль, фары, дверцы (грузовик).

Ствол, ветки, сучья, листья, кора, корни (дерево).

Дно, крышка, стенки, ручки (кастрюля).

Палуба, каюта, якорь, корма, нос (корабль).

Подъезд, этаж, лестница, квартиры, чердак (дом).

Крылья, кабина, хвост, мотор (самолет).

Глаза, лоб, нос, рот, брови, щеки (лицо).

Рукава, воротник, манжеты (рубашка).

Голова, туловище, ноги, хвост, вымя (корова).

Пол, стены, потолок (комната).

Подоконник, рама, стекло (окно).

«Кто подберет больше слов?»

Цель: Развивать мышление, активизировать словарный запас.

Ход игры:

Взрослый предлагает детям назвать как можно больше слов, отвечая на вопросы. При этом можно использовать предметы или картинки.

- Что можно шить? (Платье, пальто, сарафан, рубашку, шубу, сапоги, панаму, юбку, блузку и т. д.)
 - Что можно связать? (Шапочку, варежки, шарф, кофту, жилетку, платье, скатерть, салфетку и т. д.)
 - Что можно штопать? (Носки, чулки, варежки, шарф и т. д.)
 - Что можно завязывать? (Шапку, шарф, ботинки, платок, косынку и т. д.)
 - Что можно надеть? (Пальто, платье, кофту, шубу, плащ, юбку, колготки и т. д.)
 - Что можно обуть? (Тапки, туфли, ботинки, сапоги и т. д.)
 - Что можно «надвинуть» на голову? (Шапку, фуражку, панаму, кепку и т. д.)
- Побеждает тот, кто подобрал больше слов.

«Подбери действия к предметам»

Цель: Закреплять согласование существительного с глаголом.

Ход игры:

Подберите как можно больше действий к предметам:

Ветер — дует, воеет, свистит, ревет;
снег — падает, сыплется, ложится, тает, скрипит, искрится;
мышь — скребётся, шуршит, грызёт, крадётся, прячется, забирается, пищит;
слон — топает, трубит, шагает, отдыхает, торопится, брызгается, жуёт;
вьюга — метёт, свистит, злится, завывает, заносит, осыпает;
лягушка — квакает, прыгает, плавает, забирается, ловит;

«Что бывает круглым?»

Цель: Расширять словарь детей за счет прилагательных. Развивать воображение, память, ловкость.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Тут, конечно, каждый знает, что каким у нас бывает.

Перебрасывая мяч ребёнку различными способами, взрослый задает вопрос, на который ребенок, поймав мяч, должен ответить, после чего вернуть мяч.

- Что бывает круглым? (Мяч, шар, колесо, солнце, луна, яблоко, вишня...)
- Что бывает длинным? (Дорога, река, веревка, нитка, лента, шнур...)
- Что бывает высоким? (Гора, дерево, человек, дом, шкаф...)
- Что бывает зеленым? (Трава, деревья, кусты, кузнечики, платье...)
- Что бывает холодным? (Вода, снег, лед, роса, иней, камень, ночь...)

«Говори наоборот»

Цель: Развивать мышление, активизировать словарный запас. Закреплять в представлении и словаре ребенка противоположных признаков предметов или слов-антонимов.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Ведущий кидает мяч ребенку, называет слово, а ребенок бросает мяч обратно и называет слово с противоположным значением:

вежливый - грубый,
аккуратный - неряшливый и т.д.

ИГРЫ НА ФОРМИРОВАНИЕ ГРАММАТИЧЕСКОГО СТРОЯ РЕЧИ

«Кто кем был?»

Цель: Развивать мышление, расширить словарь. Закрепить падежные окончания.

Ход игры:

Мы, конечно, не забыли, кем еще вчера вы были.

Родители, бросая мяч ребёнку, называют предмет или животное, а ребенок, возвращая мяч, отвечает на вопрос, кем (чем) был раньше названный объект:

цыпленок – яйцом,

лошадь – жеребенком,

корова – теленком,

дуб – желудем,

рыба – икринкой,

яблоня – семечком,

лягушка – головастиком,

бабочка – гусеницей,

хлеб – мукой,

шкаф – доской,

велосипед – железом,

«Отгадай предмет по признакам»

Цель: Упражнять детей в понимании смысла слов и предложений. Развивать их слуховую память. Закрепить понятие о признаке предмета. Учить подбирать подходящий предмет к признакам.

Материал: Предметные картинки с изображением предметов для каждого ряда признаков.

Ход игры:

Взрослый раскладывает на столе предметные картинки и называет ряды признаков, а ребенок должен найти подходящую для каждого ряда картинку и повторить словосочетания целиком.

Например:

Красивая, заботливая, любимая, единственная - мама;

сильный, строгий, высокий - папа;

пушистая, рыжая, хитрая - лиса;

деревянный, квадратный, обеденный - стол и т. д.

По мере тренировки игра может проводиться на слух, без использования картинок, но взрослый должен подобрать наиболее яркие, характерные именно для этого предмета слова-признаки.

«Закончи предложение»

Цель: Учить правильно, строить предложения с причинно-следственной связью. Развивать логическое мышление.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям закончить предложение.

Маша взяла утюг, она будет... (гладить белье).

Дима взял пилу, он будет... (пилить бревно).

Юра взял топор, он будет ... (рубить).

Папа купил Алеше велосипед, Алеша будет... (кататься на велосипеде).

Сегодня нужно надеть галоши, потому что... (на дворе лужи).

Сережа взял карандаш, чтобы... (рисовать).

Максим не достаёт до звонка, потому что он... (маленький).

Дети поливают морковь для того, чтобы... (она хорошо росла).
Мы пойдем гулять, если... (не будет дождя).
Цветы засохнут, если... (их не поливать).
Если бы я не помог Наташе, она бы... (могла упасть).
Чашка разобьется, если... (ее уронить).
Марина не пошла сегодня в школу, потому что... (заболела)
Мы включили обогреватели, потому что... (стало холодно)
Я не хочу спать, потому что... (ещё рано)
Мы поедем завтра в лес, если... (будет хорошая погода)
Мама пошла на рынок, чтобы... (купить продукты)
Кошка забралась на дерево, чтобы... (спастись то собаки)

«Кто кого обгонит?»

Цель: Формировать умение правильно согласовывать слова в предложении.

Материал: Картинки с изображением животных, транспорта, людей или насекомых.

Показываем ребёнку две картинки и задаём вопрос: «Кто кого обгонит?»

Заяц и черепаха... (Заяц обгонит черепаху).

Гусеница и змея... (Змея обгонит гусеницу).

Поезд и самолёт... (Самолёт обгонит поезд).

Мотоцикл и велосипед... (Мотоцикл обгонит велосипед).

«Однородные сказуемые»

Цель: Учить подбирать однородные сказуемые.

Ход игры:

Дети составляют предложения с однородными сказуемыми:

- Снег (что делает?) — падает, кружится, ложится.
- Санки (что делают?) — катятся, скользят, едут.
- Сосулька (что делает?) — растёт, плачет, падает.

«Найди противоположное слово»

Цель: Развивать у детей умение подбирать противоположные по смыслу слова.

- Сахар сладкий, а лимон(кислый).
- Луна видна ночью, а солнце(днем).
- Огонь горячий, а лед(холодный).
- Тополь высокий, а шиповник (низкий).
- Река широкая, а ручей(узкий).
- Камень тяжелый, а пух (легкий).
- Редька горькая, а груша (сладкая).
- Если суп не горячий, то, значит, какой? (Холодный.)
- Если в комнате не светло, то в ней ...(темно).
- Если сумка не тяжелая, то она (легкая).
- Если нож не тупой, то он(острый).

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ СВЯЗНОЙ РЕЧИ

«Найди картинке место»

Цель: Учить соблюдать последовательность хода действия. Формировать умение составлять рассказ по картинкам с последовательно развивающимся действием.

Материал: Наборы серийных картинок для выкладывания.

Ход игры: Перед ребенком выкладывают серию картинок, но одну картинку не помещают в ряд, а дают ребёнку с тем, чтобы он нашёл ей нужное место. После этого просят ребёнка составить рассказ по восстановленной серии картинок.

«Потому что...»

Цель: Развивать у детей связную речь, мышление.

Ход игры:

Рассуждения и ответы на вопросы:

«Я мою руки потому, что...»

- Почему ты идёшь спать? и т. д. Объясни.

Взрослый даёт задание ребёнку: «Я сейчас произнесу предложение, а ты ответишь на мой вопрос»

Собака идёт на кухню. Она выпивает молоко кошки. Кошка недовольна.

- Объясни, почему кошка недовольна?

«Если бы...»

Цель: Развивать у детей связную речь, воображение, высших форм мышления — синтез, прогнозирование, экспериментирование.

Ход игры:

Педагог предлагает детям пофантазировать на такие темы, как:

«Если бы я был волшебником, то ...»

«Если бы я стал невидимым ...»

«Если весна не наступит никогда ...»

«А я бы...»

Цель: Развивать творческое воображение. Учить свободному рассказыванию.

Ход игры:

После прочтения ребёнку сказки предложите ему рассказать, что бы он сделал, если бы попал в данную сказку и стал бы одним из главных персонажей.

«Закончи сам»

Цель: Развивать у детей воображение, связную речь.

Ход игры:

Педагог рассказывает детям начало сказки или рассказа, а детям дается задание продолжить или придумать концовку.

«Опиши-угадай»

Цель: Формировать умение составлять небольшие рассказы творческого характера на тему, предложенную воспитателем. Развивать монологическую форму речи.

Ход игры:

Ребенок должен описать внешний вид другого ребенка, а остальные дети должны назвать, о ком говорил их товарищ.

«Волшебный мешочек» («Черный ящик»)

Цель: Развивать воображение, умение рассказывать о характерных свойствах описываемых предметов, их предназначении, материалах, из которых они сделаны, определять тематическую группу, к которой относятся предметы.

Материал: Коробка или мешочек с предметом.

Ход игры:

В мешочек или коробку кладется предмет (можно картинку).

Дети постепенно определяют, что лежит в мешочке (ящике), задавая вопросы об определенных свойствах и признаках предметов: «Это игрушка? Она деревянная? Она пластмассовая? Ее можно катать? И т.д.».

«Чего на свете не бывает»

Цель: Учить находить и обсуждать ошибки, при рассматривании картинки-нелепицы.

Ход игры:

Рассмотрев картинку-нелепицы, попросить ребёнка не просто перечислить неправильные места, но и доказать, почему данное изображение ошибочное. Тогда получится полное описание картины, да еще и с элементами рассуждения.

«Объясни, что такое»

Цель: Развивать способность к анализу, обобщению. Формировать умение рассуждать, делать выводы.

Ход игры:

Педагог просит объяснить выражения:

Железная хватка,
скупые слёзы,
золотые руки,
медвежья услуга,
светлая голова,
острый язык,
лисьи глаза,
блестящая мысль,
высокие чувства,
короткая память,
тонкая усмешка,
лёгкая походка,
тёплые слова,
громкая фраза,
сладкие речи,
крокодиловы слёзы,
горькая правда,
лёгкие ноги,
железный кулак,
стальной характер.