

Игры, развивающие речь малышей с 3-х до 5-ти лет

Как важно расти вместе со своим ребенком. Развивать его, используя для этого не просто учебные методики, а и интересные игры. Ведь самое приятное для малыша - это игра. И только в игре он может познать окружающий его мир намного быстрее и охотнее. Радуйтесь вместе с ним, играйте и получайте удовольствие от познания окружающего мира и вместе с тем учите его правильно говорить.

Шаги. (Кто быстрее доберется до...)

С помощью этой нехитрой игры с элементами соревнования можно заниматься с ребенком расширением его словарного запаса, и развитием речи в общем.

Игроки становятся рядом, договариваются о том, где будет финиш (на расстоянии 8-10 шагов). И оговаривают тему шагов. Например "Вежливые слова". Каждый ребенок может сделать шаг, лишь назвав какое-нибудь вежливое слово. Даем минуту на размышление и "Старт!"

Другие темы: "Все круглое", "все горячее", "все мокрое". "Ласковые слова для мамы". "Слова утешения" и т.д.

Вариант: Дети встают парами друг против друга и делают шаги навстречу. Условия игры те же: шаг можно сделать, только сказав нужное слово.

Спрягаем и склоняем..

Для игры Вам понадобятся фишки или другие предметы, с помощью которых можно подсчитывать очки. Играть в эту игру можно и вдвоем, и большим количеством.

Ведущий задаёт вопросы, Игроки по очереди отвечают и за каждый правильный ответ получают фишку. *Например:*

- Что можно купить? (платье, костюм, брюки)
- Что можно варить?
- Что можно читать?
- Чем можно рисовать?
- Чем можно писать?
- Что может летать?
- Чем можно кушать?
- Что может плавать? И т. д.

Внимание! Розыск! (Развиваем связную речь, внимание и наблюдательность)

В эту игру играют не меньше 5 человек. Иначе не интересно. Ведущий говорит: Я разыскиваю подругу (друга). У неё голубые глаза, темные длинные волосы, она любит кошек и терпеть не может молоко.

Тот, кто первым догадается, о ком из детей идет речь, становится ведущим.

В игре с маленькими детьми допускается описывать одежду.

Игра с картинками.

Эта игра развивает внимание, сообразительность, приучает детей связно выражать свои мысли. Знакомит с классификацией предметов по разным признакам.

Для этой игры вам понадобятся картины или книжные иллюстрации. Пейзажи здесь не подойдут. Лучше использовать жанровую живопись и крупные иллюстрации к детским книгам.

Смысл игры: Один из игроков загадывает какую-нибудь деталь изображения. Другой игрок, задавая наводящие вопросы, должен угадать, что было загадано.

С детьми 3-4 лет загадывайте предметы целиком (зайчик, мяч, облако...)

С детьми старше 5 лет усложните задание - ухо зайца, пуговица на платье, яблоко на столе.

Примеры вопросов, которые должны использовать дети 3-4 лет:

Пример: Иллюстрация к стихотворению А.Барто "Наша Таня".

Загадана лягушка в речке.

- Это находится вверху картины? В низу?

- Это живое или неживое?

- Какого цвета?

Вопросы, которые должны использовать дети 5-7 лет.

Пример: Иллюстрация к стихотворению А.Барто "Наша Таня".

Загадан камыш у речки.

- Это относится к природе?

- Это относится к живой (неживой) природе?

- Это твёрдое?

- Это растение?

- Высокое?

- Дерево?

- Трава?

Для того, чтобы дети научились грамотно задавать вопросы, дайте им возможность самим загадать какой-нибудь предмет, а вы отгадывайте, задавая как можно больше вопросов. Так вы покажете, как нужно составлять вопросы.

Жили-были...

Игра на развитие мышления, смекалки, закрепление знаний об окружающем мире. Играть можно вдвоем с ребенком или компанией, задавая вопросы по очереди.

Смысл игры объяснять долго - я просто приведу примеры.

Для деток поменьше вопросы простые, для более старших посложнее - со "степенью трудности" определитесь сами.

Взрослый задает вопрос "Жил-был цыпленок, что с ним потом стало?" - "Он стал петушком".

"Жила-была тучка, что с ней потом стало?" - "Из нее дождик пролился"

"Жил-был ручеек, что с ним стало?" - "Зимой замерз", "Засох в жару".

"Жило-было семечко, что с ним потом стало?" - "Из него цветок вырос"

"Жил-был кусочек глины, что с ним потом стало?" - "Из него сделали кирпич (вазу...).

Игра "Третий лишний".

В этой игре дети учатся классифицировать предметы по признакам, заданным в условиях.

Детям 3-5 лет условия более простые.

Например: Взрослый говорит три слова - сова, ворона, лиса.

Ребенок должен быстро в уме проанализировать эти три слова и определить, что все три слова относятся к живой природе, однако, сова и ворона - птицы, а лиса - нет. Следовательно, лиса здесь лишняя.

Еще примеры для младших дошкольников:

- молоко, сок, хлеб - все три слова означают съедобное. Но молоко и сок - пьют, а хлеб кушают.

- машина, лошадь, трамвай, ;

- шапка, платок, сапоги;

- роза, береза, ёлка.

Для детей 5-7 лет задания усложняются:

- дождь, снег, река;

- врач, турист, шофер;

- тень, солнце, планета;

- мороз, вьюга, январь;

- камень, глина, стекло;

- дверь, ковер, окно;

- море, река, бассейн.

Два круга (3-5 лет)

Дети строятся в два круга - внешний (большой) и внутренний (3-4 человека).

Дети из большого круга стоят, а из малого идут вместе с ведущим-взрослым и приговаривают: "Мы по кругу идем и с собою берем... сладкое".

Игроки большого круга должны быстро назвать что-то сладкое, например сахар.

Ребенок, первым назвавший предмет, становится во внутренний круг.

Игра продолжается ("...с собою берем мягкое, жидкое, кислое, твердое" и т.д.). Последний ребенок, оставшийся в большом круге, должен выполнить какое-либо задание в наказание за нерасторопность.

Отгадай предмет по его частям.

В эту игру можно играть в двух вариантах.

Первый вариант - с использованием карточек с картинками.

Участникам игры раздаются карточки с изображением различных предметов - мебель, овощи, животные, транспорт и т.д. Ребёнок, не показывая свою карточку другим игрокам, и не говоря, что именно нарисовано, называет части предмета. Тот, кто первым догадается, о чем идет речь, забирает карточку себе и получает одно очко.

Второй вариант - без карточек. Смысл игры остается тот же. Этот вариант хорош тем, что играть можно вдвоем с ребенком где угодно. Например по дороге в детский сад, сидя в очереди к врачу и т.п.

Примеры:

Четыре ноги, спинка, сиденье.

Цифры, стрелки.

Буквы, картинки, листы.

Ствол, ветки, листья.

Корень, стебель, листья, лепестки.

Экран, кнопки, электрический шнур, пульт.

Носик, ручка, крышка, электрический шнур.

Лапы, хвост, ошейник.

Лапы, хвост, хобот.

На первый взгляд все кажется слишком просто? Но на самом деле не все дети могут описывать предметы. Попробуйте!

Отгадай предмет по описанию.

Условия игры те же, что и в предыдущей. Но задача здесь сложнее.

Нужно не только найти правильные определения предметов, но и правильно согласовать по родам прилагательные и существительные, а так же знать такие понятия как мебель, овощи, фрукты, насекомые, домашние и дикие животные и т.п.
Дикое животное, живет в лесу, большое, лохматое, любит мед.
Дикое животное, хитрая, рыжая, с пушистым хвостом.
Насекомое, с разноцветными крыльями, похожа на цветок.
Транспорт, большой, тяжелый, с крыльями и хвостом.
Овощ, красного цвета, круглый, его кладут в салат и в борщ.
Сладкая, маленькая, в красивой бумажке.

Какое что бывает?

Играя в эту игру, дети научатся сравнивать, обобщать свойства предметов и, наконец, понимать значение таких понятий как высота, ширина, длина; классифицировать предметы по форме, размеру, цвету. Сначала вопросы задает взрослый, а ребенок отвечает. Потом нужно дать возможность ребенку проявить себя.

Примеры:

- Что бывает высоким? (дерево, столб, человек, дом) Здесь уместно спросить, что выше - дерево или дом; человек или столб.
- Что бывает длинным?(коротким)
- Что бывает широким (узким)?
- Что бывает круглым (квадратным)?

В игру можно включать самые разные понятия: что бывает пушистым, мягким, твердым, острым, холодным, белым, черным и т.д.

Чем пахнет?

Приготовьте предметы со специфическим запахом - мыло, обувной крем, чеснок, лимон и др. С детьми до 4 лет стоит заранее рассмотреть все предметы, обговорить, что съедобное, вместе понюхать и попытаться определить запах - кислый, горький, сладкий, приятный - неприятный, съедобный - несъедобный. Затем завяжите ребёнку глаза и предложите по запаху определить каждый предмет.

Какая бывает собака?

Можно попросить ребенка представить себе собаку и рассказать о ней как можно больше: какая у нее шерсть, что она любит есть, какой формы у нее хвост и ушки, какой у нее характер и т.д. Дети называют предложения по очереди.

Другие темы: "Какая бывает весна?", "Какая бывает корова?" и т.п.

Угадай, кто мой друг.

Для этой игры вам понадобятся карточки с изображениями животных, Для каждой игры-занятия отдельная тема - домашние животные, дикие животные, птицы, рыбы и т.д. Каждый ребенок должен выбрать карточку с животным так, чтобы не видели остальные дети и придумать животному имя. Теперь нужно дать время для составления рассказа о его жизни. Например, ребенок выбрал картинку со слоном. Назвал его Филя. Затем рассказывает о нем: Мой Филя живет в Африке, он очень большой и добрый, он любит кушать фрукты и овощи. Филя даже выступает в цирке и так далее.

Остальные дети пытаются угадать, о каком животном идет речь. Можно изобразить походку животного.

Назови слово.

Играть можно и группой и вдвоем. Для игры лучше использовать небольшой мяч.

Местоимения.

Один бросает мяч и называет местоимение. Задача ловящего мяч назвать слово, соответствующее названному местоимению.

Пример: она - картина; он - чемпион; оно - солнышко.

Усложненный вариант: ему - слону; ей - кукле, им - собакам; от нас (от них) - от девочек.

Суффиксы существительных.

Задание: придать слову уменьшительно-ласкательное значение (вариант: увеличивающее или устрашающее значение). *Пример:* дом-домик (домище).

а) ковер, книга, узел, тень, кот, сумка, мяч, нога, человек, пень, нос, зонт...,

б) дверь, пуговица, сила, муравей, друг, дерево, воробей...,

в) погода, пианино, число, фабрика... .

Приставки.

Задание: подобрать слову подходящее ?начало? (приставку).

Пример: рвать-нарвать.

а) сесть, зреть, шитый, ход, брать, селение, гнать, делать, падать,

б) сыпь, кто, жалостный, внук, данный...

Отвечай быстро!

Играть можно вдвоем и компанией. Один из игроков называет три прилагательных, обозначающие различные характерные свойства

свойства какого-либо предмета - цвет, вкус, размер и т.п. Второй игрок должен быстро назвать предмет, подходящий этим признакам:
Звонкий, быстрый, веселый ... (мяч)
высокий, прочный, кирпичный ... (дом)
рыжая, пушистая, хитрая... (лиса)
зеленая, колючая, нарядная... (ёлка)

Кто больше?

Перед детьми ставится какой-нибудь предмет, обладающий как можно большим количеством признаков - например , мяч - круглый, блестящий, твёрдый, гладкий или наоборот - мягкий, шершавый. Машинка - большая, маленькая, блестящая, сверкающая, светлая, темная, одноцветная (разноцветная)

Задание детям

1. Кто больше назовет свойств предмета.
2. Кто больше назовет возможных действий с предметом.

Игра в школу.

Вам понадобится старая книжка или журнал, которые можно разрисовывать. Находим любую букву, показываем ее малышу и просим подчеркнуть или обвести все ее появления в статье. А потом подсчитываем ошибки и ставим настоящую оценку. Убиваем сразу двух зайцев - учим буквы и развиваем внимание и сосредоточенность. Постепенно усложняем задачу - ищем слоги или буквосочетания, потом - слова... Знаете, это ведь один из важнейших тестов при поступлении в летнюю школу: "О - подчеркнуть, А - зачеркнуть."

Игра "Наоборот"

Задавайте своему малышу вопрос, ответ на который вы хорошо знаете, но просите его отвечать вместо "да" - "нет", вместо "черное" - "белое". Прекрасная тренировка внимания и сосредоточенности!
Примеры: "Рыбы живут в воде?" "Зимой идет снег?"

Запрещенная буква.

В этой игре каждому придется следить за самим собой, чтобы не проговориться.

А проговориться не мудрено, как мы в этом сейчас убедимся.

Одного из участников игры назначают водящим. Поочередно обращаясь к играющим, водящий каждому задает какой-нибудь несложный вопрос, требуя на него немедленного ответа. Например:

"Сколько тебе лет?", "С кем ты сидишь на парте?", "Какое ты любишь варенье?" и т. п. Тот, к кому обращен вопрос, должен тотчас же дать любой ответ, но не употребляя в своей фразе буквы, которая по уговору объявлена запрещенной

Предположим, что запрещенной объявлена буква "А". Разумеется, водящий постарается подыскать каверзные вопросы, отвечая на которые обойтись без буквы "А" было бы затруднительно. "Как тебя зовут?" - спросит он, скажем, товарища, которого зовут Ваня. Ясно, что тот не может назвать своего имени. Придется ему отделаться шуткой. "Не могу вспомнить!" - ответит он, находчиво обходя приготовленную для него ловушку. Тогда водящий с таким же неожиданным вопросом обратится к другому участнику игры. Игра ведется в быстром темпе, долго раздумывать не разрешается. Замешкался, не ответил сразу или же, растерявшись, употребил в своем ответе запрещенную букву, становись на место водящего и задавай вопросы. Победителями мы будем считать тех, кто ни разу не попал в ловушку и давал быстрые, находчивые ответы.