

Картотека игр по развитию речи

Игра «Данетка»

Автор этой игры Лучо Ломбарде Родиче называл ее «Отгадайкой». Он писал о ней так: «Это одна из самых плодотворных и полезных игр с точки зрения интеллекта и накопления культурного багажа». Действительно, эта игра является нечто большее, чем просто способ отгадывания. Это — основной метод интеллектуальной деятельности человека, способность к классификации и объединению данных опыта в понятие. В процессе игры дети овладевают умением задавать вопросы, оттачивать их формулировку, обогащают речевую практику. Атмосфера игры всегда наполнена таинственностью и юмором.

Правила игры достаточно просты: один из игроков задумывает что-то или кого-то, а другие участники игры с помощью вопросов, на которые разрешается отвечать либо «Да», либо «Нет», пытаются определить задуманное. Иллюстрировать игру можно с помощью стихотворения, которое взрослые читают по ролям:

- Загадала я предмет.
- Это лейка?
- Нет!
- Не линейка?
- Нет!
- Это кошка?
- Нет!
- Это мошка?
- Нет!
- Может, кнопка?
- Нет!
- Значит, пробка!
- Нет!
- Не могу найти ответ.

После прочтения можно спросить детей: «Ребята, как вы думаете, почему предмет не смогли угадать? Как надо задавать вопросы, чтобы, не гадая и не перебирая разные названия, угадать то, что загадано?» — и разобрать с ними примеры правильной формулировки вопросов. Например, загадано слово «бабушка».

- Предмет живой? — Да.
- Это животное? — Нет.
- Это растение? — Нет.
- Это человек? — Да.
- Мужчина? — Нет.
- Живет в нашем городе? — Да.
- Живет вместе с тобой? — Да.
- Это твоя сестра? — Нет.
- Мама? — Нет.
- Бабушка? — Да.

развитие речи 5 6 лет Правила игры усложняются постепенно: оговаривается количество вопросов для получения конечного ответа; наглядные формы игры заменяются словесными; усложняется содержание — загадываемые предметы, ситуации могут наделяться противоречивыми характеристиками; «Да-нетки» придумывают сами дети.

Игра «Задом наперед»

Для игры подбирают несколько пар изображений: гриб маленький — гриб большой; бабушка вяжет носки — носки связаны; девочка спит — девочка играет в куклы и т. п. Игровая задача состоит в придумывании двух рассказов, историй по картинкам, расположенным в прямом и обратном порядке (при этом второй рассказ ребёнка должен быть действительно обратным первому, а не его повторением или продолжением). Например, у ребёнка две картинки, на одной из которых изображено гнездо с яйцом, на другой — летящая птица. В этой последовательности мини-рассказ будет звучать приблизительно так: «В гнезде лежало яичко. Из него вылупился птенчик. Птенчик вырос и стал летать». Если картинки поменять местами, то и рассказ, соответственно, несколько изменится: «Летела птичка, увидела на дереве удобное место для домика. Свила она гнездо, снесла яичко и стала своих деток высиживать».

Игра «Если бы»

Джанни Родари считал, что «фантастические гипотезы» и «фантастическое вычитание» имеют важное значение в развитии высших форм мышления: синтеза, анализа, прогнозирования, экспериментирования. Помимо развивающей направленности этот вариант игры имеет особое диагностическое значение. Дети, как никто другой, моментально включаются «в предлагаемые обстоятельства» и действуют в них активно, правдоподобно и самозабвенно.

Предложите детям пофантазировать на самые разнообразные темы:

«Если бы я был волшебником» (каким? зачем? что делал бы? и т. п.);

«Если бы вдруг исчезло время» (что в этом хорошего? что плохого?);

«Если бы я оказался на необитаемом острове» (что бы стал делать?);

«Если бы у меня было много денег» (на что бы их потратил?);

«Если бы я стал невидимым» (для чего использовал бы это свойство?);

«Если бы вдруг ученые вывели новый-вид семени, из которого может вырасти растение до неба» (как семя будет выглядеть? какие условия ему будут нужны для роста?);

«Если весна не наступит совсем» (что произойдет с растениями, животными, людьми? каким будет лето?);

«Если бы я стал выше дома» (что нового бы увидел вокруг? какую и кому мог бы оказать помощь?);

«Если бы я был размером с муравья» (как все вокруг бы изменилось, почему?);

«Если вдруг игрушки оживут и заговорят» (что они могут рассказать?);

«Что произойдет, если люди перестанут ссориться и начнут дружить» (что для этого могут сделать дети?) и т. д.

Иногда фантастические гипотезы в устах ребенка звучат, как утверждение. В этом случае нет необходимости разубеждать его в своем мнении. Этого не стоит делать, ведь во первых, жизненный опыт малыша недостаточно велик для того, чтобы выстраивать правильные логические связи и зависимости между явлениями, предметами, фактами, событиями; во-вторых, в науке известно множество фактов, когда то, что считалось невозможным, нереальным, фантастическим, на определенном этапе исторического развития становилось явью (вспомните капитана Немо Ж. Верна и его подводный корабль, ставший прообразом подводной лодки, батискафа). Во все времена у детей были популярными фантастические игрушки, например такие как лего звездные войны.

Несмотря на то, что словесно-логическому мышлению ребенка предстоит еще долгий путь развития, он довольно рано начинает улавливать и устанавливать элементарные связи между бытием и небытием. Задача взрослого, не навязывая своего мнения как единственно верного, помочь малышу осмыслить существующие в окружающем мире связи и закономерности. На реализацию и достижение таких целей как раз и направлены приемы «фантастическое вычитание» и «фантастическое увеличение», предполагающие в игровой форме освоение диалектического закона о переходе количества в качество.

Предложите ребятам пофантазировать, что было бы, если вдруг исчезло солнце? бумага? взрослые? дети? животные? часы (вспомните «Сказку о потерянном времени»)? автомобили? телевизоры? посуда? и т. п. Вычитание нужно начинать с единичного предмета, постепенно увеличивая количество «изымаемых» объектов, вплоть до полного их исчезновения. После того как освоено «вычитание», можно приступать к «увеличению». Исходные объекты могут быть те же: солнце, деревья, автомобили и т. п.

Игра «Доскажи слово».

Цели: развивать слуховое внимание; учить отчетливо произносить многосложные слова громко.

Ход и игры: Воспитатель произносит фразу, но не договаривает слог в последнем слове.

Дети должны закончить это слово.

Ра-ра-ра- начинается иг..

Ре-ре-ре - стоит дом на го..

Ры-ры-ры— у мальчика ша..

Ри-рири — на ветках снега..

Ро-ро-ро- у нас новое вед..

Ар-ар-ар - кипит наш само..

Ру-ру-ру—продолжаем мы иг..

Ры-ры-ры — детей много у го..

Подвижная игра «Кот и мыши».

Цель: учить ориентироваться в пространстве, действовать после сигнала.

Ход и игры: Дети-«мыши» сидят в норках. В другой стороне сидит «кот». «Кот» засыпает, и только тогда «мыши» разбегаются по залу. Но «кот» просыпается и начинает ловить «мышей». Они бегут в норки и занимают свои места.