The background features a vibrant, child-friendly illustration. At the top, a bright yellow sun with scattered colorful dots (yellow, purple, orange) is partially obscured by a multi-colored rainbow arching across the sky. Below the rainbow, a tall, multi-tiered castle with a pink, spiky roof and various colored windows (blue, yellow) stands on a green hill. In the foreground, there are rolling green hills with white daisies and a white picket fence. To the left, two stylized trees with pink and blue foliage and brown trunks are visible. The overall scene is bright and cheerful.

Игры для развития речи детей

старшего дошкольного возраста

**Учитель-логопед: Аросланова Анна
Александровна**

Игры для формирования лексико-грамматических категорий

Игры и упражнения, направленные на развитие грамматического строя речи, т.е. на усвоение категорий рода, числа, падежа существительных и прилагательных; вида, времени и наклонения глагола . Знакомство со словами – предметами, словами – признаками, словами – действиями и упражнение в их согласовании друг с другом, а также работа над подбором синонимов и антонимов.



Для детей 5 - 6 лет «Чьи покупки?»

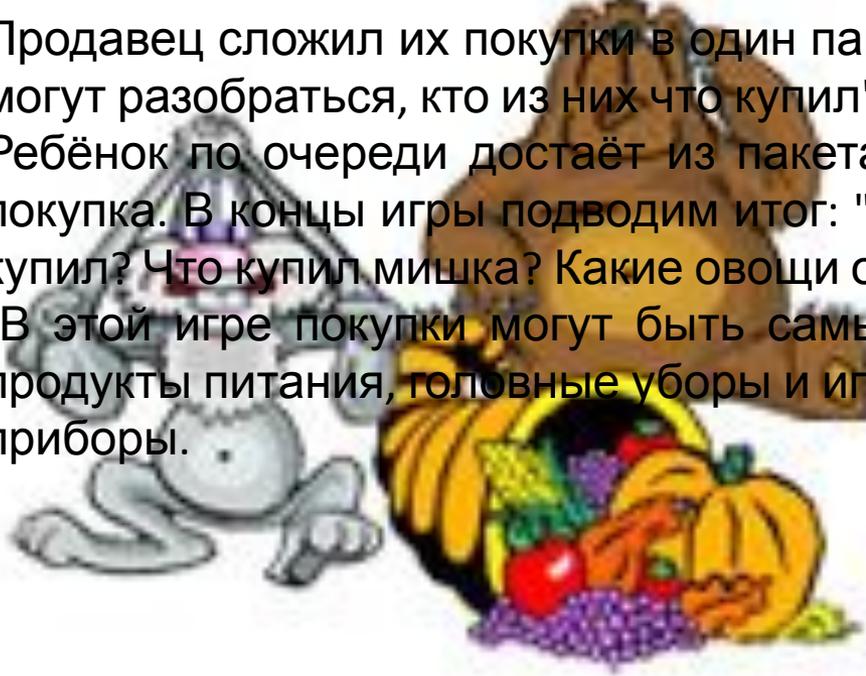
Цель: закрепление обобщающих понятий, развитие словаря.

Для этой игры понадобятся игрушечный заяц и мишка, пакет, фрукты и овощи. Можно использовать картинки с изображением овощей и фруктов или муляжи. Предложите ребёнку послушать, что случилось с зайчиком и мишкой в одной истории.

"Зайчик и мишка пошли в магазин. Зайчик купил фрукты, а мишка - овощи. Продавец сложил их покупки в один пакет, и зайчик с мишкой теперь никак не могут разобраться, кто из них что купил". Поможем зайчику и мишке?

Ребёнок по очереди достаёт из пакета все предметы и объясняет, чья это покупка. В конце игры подводим итог: "Что же купил зайчик? Какие фрукты он купил? Что купил мишка? Какие овощи он купил?"

В этой игре покупки могут быть самые разные: обувь и одежда, посуда и продукты питания, головные уборы и игрушки, инструменты и электробытовые приборы.



«Подбери словечко»

Цель: расширение словарного запаса, развитие умения согласовывать прилагательное с существительным.

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).



"Скажи наоборот"

Цель: расширение словаря антонимов.

У этой игры есть два варианта. Первый вариант легче, так как ребёнок в своих ответах опирается не только на речь взрослого, но и на картинный материал. Второй сложнее, так как опора происходит только на речь взрослого.

1. С опорой на картинки:

Дедушка старый, а внук ...

Дерево высокое, а куст ...

Море глубокое, а ручеёк ...

Дорога широкая, а тропинка ...

Перо легкое, а гиря ...

Летом нужна летняя одежда, а зимой ...

2. Без опоры на картинки:

Пирожное сладкое, а лекарство ...

Ночью темно, а днем ...

У волка хвост длинный, а у зайца ...

Хлеб мягкий, а сухарь ...

Чай горячий, а лед ...

Летом жарко, а зимой ...



«Кто кого обгонит?»

Цель: формирование умения правильно согласовывать слова в предложении в винительном падеже.

Для этой игры понадобятся картинки с изображением животных, транспорта, людей или насекомых. Всё зависит от Вашей фантазии.

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).

Человек и машина... (Машина обгонит человека).



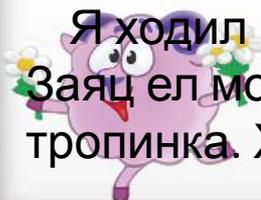
"Незнайкины ошибки"

Цель: развитие слухового внимания, умения согласовывать слова в предложении в винительном падеже.

Расскажите ребёнку историю о том, как Незнайка ходил в осенний лес. Ему там так понравилось, что он поделился своими впечатлениями со своими друзьями, но допустил в рассказе ошибки. Нужно помочь Незнайке исправить его ошибки.

В осеннем лесу.

Я ходил в осенний лес. Там я видел серый заяц, рыжая белка, колючий ёж. Заяц ел морковка. Белка шелушила еловая шишка. Ёж бежал по лесная тропинка. Хорошо в осенний лес!



«Мама потерялась»

Цель: формирование умения правильно согласовывать слова в предложении в родительном падеже, развитие словаря, закрепление обобщающих понятий "Дикие животные" и "Домашние животные».

В этой игре нам понадобятся картинки с изображением диких и домашних животных и их детёнышей. Детёныши потерялись, а мамы их ищут и никак не могут найти. Надо обязательно помочь мамам найти своих малышей.

Пример: Корова ищет... (телёнка). Вот телёнок.

Лошадь ищет... (жеребёнка).

Свинья ищет... (поросёнка).

Собака ищет... (щенка).

Кошка ищет... (котёнка).

Коза ищет... (козлёнка).

Овца ищет... (ягнёнка).

Лисица ищет... (лисёнка).

Зайчиха ищет... (зайчонка).

Волчица ищет... (волчонка).

Ежиха ищет... (ежонка).

Медведица ищет... (медвежонка).

Белка ищет... (бельчонка).

В конце игры можно спросить ребёнка, каких животных он поселил бы в лесу, а каких рядом с домом человека. Как называются животные, которые живут в лесу? (Дикие животные.) Как называются животные, живущие рядом с человеком? (Домашние животные.)



«Федорино горе»

Цель: развитие внимания, слуховой памяти, умения согласовывать существительные в родительном падеже множественного числа.

Читаем отрывок из стихотворения "Федорино горе".

Затем просим ребёнка припомнить, какая посуда убежала от Федоры, и чего у неё теперь нет. Можно при этом рассматривать картинки с изображением посуды или использовать настоящую.

При повторном чтении стихотворения ребёнок подсказывает слово и показывает соответствующую картинку.

Федорино горе.

Вся посуда разбежалась! У Федоры не осталось
Ни бидона, ни бутылок, Ни беззубых, грязных... (вилки).
Нет покинутых сироток - Чёрных, гнутых... (сковородок).
Нет запачканных грязнуль - Битых, ломанных... (кастрюль).
Не видали близко люди И осколков грязных... (блюдца),
Убежавших от букашек Много дней немытых... (чашек),
Скрывшихся от тараканов Мутных, треснувших... (стаканов).
Как Федора ни смотрела, Не нашла нигде... (тарелок).
Скрылся от Федоры ножик, Нет больших столовых... (ложек).



«День рождения Мишутки»

Цель: развитие умения правильно согласовывать существительные в дательном падеже.

Для этой игры нам понадобятся картинки с изображением рыбы, моркови, грибов, зерна, травы, белки, лисы, зайца, ежа, курицы, коровы и медведя. Мишутка пригласил к себе на день рождения друзей. Гости ещё не пришли, но для них уже готово угощение. Попробуем угадать, кого же Мишутка ждёт в гости.

Пример:

Орехи - белке. Мишутка ждёт белку.

Рыба ... - Мишутка ждёт...

Морковь ... - Мишутка ждёт...

Грибы ... - Мишутка ждёт...

Зерно ... - Мишутка ждёт...

Трава ... - Мишутка ждёт...



Для детей 6 - 7 лет
«Похожие слова»

Цель: расширение словаря синонимов, развитие умения определять схожие по смыслу слова.

Называем ребёнку ряд слов, и просим определить, какие два из них похожи по смыслу и почему. Объясняем ребёнку, что похожие слова - это слова-приятели. А называют их так, потому что они похожи по смыслу.

Прияитель - друг - враг;

Грусть - радость - печаль;

Еда - очистки - пища;

Труд - завод - работа;

Танец - пляска - песня;

Бежать - мчаться - идти;

Думать - хотеть - размышлять;

Шагать - сидеть - ступать;

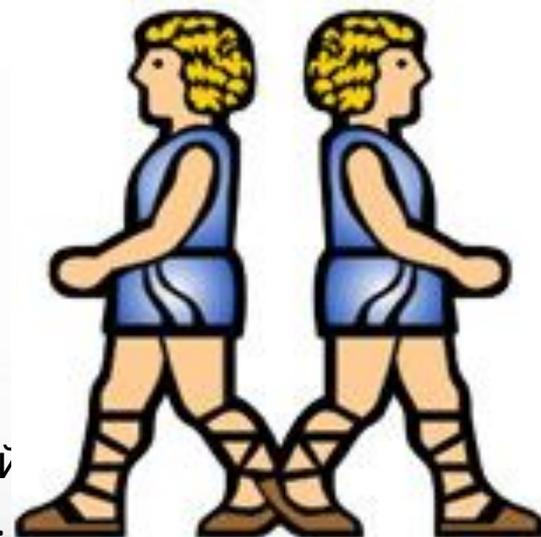
Слушать - глядеть - смотреть;

Трусливый - тихий - пугливый;

Старый - мудрый - умный;

Бестолковый - маленький - глупый

Смешной - большой - огромный.



«Два друга»

Цель: развитие словаря синонимов.

Придумай слова-друзья к данным словам: крошечный - (маленький), смелый - (храбрый), прекрасный - (красивый).



"Семейная олимпиада"

Цель: уточнение синтагматических связей прилагательного и существительного, развитие словаря признаков.

В эту игру интереснее играть всей семьёй, а соревновательный азарт будет способствовать интересу у ребёнка к таким играм.



"Два брата"

Цель: развитие словообразования при помощи суффиксов -ИЩ-, -ИК-.

Для этой игры нам понадобятся картинки двух разных человечков.

Предлагаем ребёнку послушать историю о двух братьях.

Жили-были два брата. Одного звали Ик, он был низкого роста и худенький. А другого звали Ищ, он был толстый и высокий. У каждого из братьев было своё жилище. У Ика был маленький домик, а у Ища - большой домище. У Ика был носик, а у Ища - носище. У Ика были пальчики, а у Ища - пальчища.

Предлагаем ребёнку подумать, что могло бы быть у каждого из братьев в их облике, доме. Если ребёнок затрудняется, можно продолжить дальше, называя предмет только одного из братьев.

Глазик - глазище; ротик - ротище; зубик - зубище; котик - котище; кустик - кустище; шарфик - шарфище; ножик - ножище; коврик - коврище; слоник - слонище.



"Назови ласково"

Цель: закрепление согласования прилагательного с существительным, образование уменьшительных форм прилагательных.

Мы сегодня будем играть в ласковые слова. Послушай, как красиво звучит:

Цветок красный, а цветочек красненький.

Далее мы произносим только часть фразы, а ребёнок ее заканчивает.

Яблоко сладкое, а яблочко ... (сладенькое).

Чашка синяя, а чашечка ... (синенькая).

Груша жёлтая, а грушка ... (желтенькая).

Ведро синее, а ведерко ... (синенькое).

Солнце теплое, а солнышко ... (тепленькое).

Цыпленок пушистый, а цыпленочек ... (пушистенький)

Дом низкий, а домик ... (низенький).

Морковь вкусная, а морковочка ... (вкусненькая).



"Магазин посуды"

Цель: расширение словаря, развитие умения подбирать обобщающее слово, развитие речевого внимания.

Для этой игры лучше использовать настоящую посуду.

Давай поиграем в магазин. Я буду покупателем, а ты продавцом. Мне нужна посуда для супа - супница. Посуда для салата - салатница; посуда для хлеба - хлебница; посуда для молока - молочник; посуда для масла - маслѐнка; посуда для конфет - конфетница; посуда для сухарей - сухарница; посуда для соли - солонка; посуда для сахара - сахарница.

После проговаривания всей имеющейся посуды, можно поменяться ролями. Наша задача побуждать ребёнка произносить названия посуды самостоятельно.



"Найди по цвету"

Цель: закрепление согласования прилагательного с существительным в роде и числе.

Для этой игры нам понадобятся картинки с изображением предметов разного цвета.

Называем цвет, употребляя прилагательное в определенной форме (род, число), а ребёнок находит предметы данной

форме прилагательного. Например:

Красное - яблоко, кресло, платье.

Желтая - репа, краска, сумка.

Синий - василек, баклажан, карандаш.



"Выбери правильное слово"

Цель: развитие мышления, речевого внимания.

Из предложенных слов, обозначающих признаки предмета, предлагаем ребёнку выбрать одно, наиболее подходящее по смыслу.

Подумай и скажи, какое слово подходит больше других?

Весной дует ... (жаркий, теплый, знойный) ветер.

На лугу распустились ... (зеленые, синие, красные) маки.

Мама взяла в лес ... (сумку, пакет, корзинку).

Дед Мороз приходит в гости ... (осенью, весной, зимой).

Собака живет... (в лесу, в конуре, в берлоге).

Поезд едет по... (дороге, воде, рельсам).



"Найди картинку"

Цель: развитие анализа и синтеза.

Нам понадобятся картинки с изображением различных видов транспорта. Посмотри на картинки и назови ту, о которой можно рассказать, используя слова:

аэропорт, небо, пилот, стюардесса, крылья, иллюминатс
рельсы, купе, вокзал, вагон, проводник, перрон;
причал, море, капитан, палуба, моряк, берег;
шоссе, кондуктор, водитель, остановка;
эскалатор, турникет, платформа, поезд, станция, машин



«Скажи наоборот»

Цель: расширение словаря антонимов.

Для этой игры нам понадобится мяч.

Бросаем мяч ребёнку и произносим слово. Ребенок, возвращая мяч, называет слово, противоположное по значению.

Сейчас мы превратимся с тобой в упрямец, которые делают всё наоборот. Я бросаю тебя мяч и называю слово, а ты говоришь наоборот. Например: темно, а наоборот – светло.

ДРУГ ... ВРАГ

ДЕНЬ ... НОЧЬ

РАДОСТЬ ... ГРУСТЬ (ПЕЧАЛЬ)

ЖАРА ... ХОЛОД

ЗЛО ... ДОБРО

ПРАВДА ... ЛОЖЬ

ХОРОШО ... ПЛОХО

ТЯЖЕЛО ... ЛЕГКО

ВЫСОКО ... НИЗКО

МОЖНО ... НЕЛЬЗЯ

ТРУДНО ... ЛЕГКО

БЫСТРО ... МЕДЛЕННО

ГОВОРИТЬ ... МОЛЧАТЬ

ПОКУПАТЬ ... ПРОДАВАТЬ

ПОДНИМАТЬ ... ОПУСКАТЬ

БРОСАТЬ ... ПОДНИМАТЬ

ПРЯТАТЬ ... ИСКАТЬ

ЗАЖИГАТЬ ... ТУШИТЬ



Игры на развитие звуковой культуры речи

В эту группу входят различные игры и упражнения на развитие фонематического слуха, умение правильно определить место звука в слове, словосочетании, предложении либо подобрать слова с заданным звуком. Также сюда относятся игры и упражнения на определение количества слогов в слове или на развитие умение подобрать слова с заданным количеством слогов.



«Придумай слово»

Цель – развитие фонематического слуха или умение определить количество слогов в слове.

Нужно придумать слово по заданию: с заданным звуком в начале, середине, конце слова, с заданным количеством слогов, по схеме и т.д. Данная игра мною используется тогда, когда нужно организовать учащихся на восприятие новой темы или просто заинтересовать. Например, педагог говорит: «Дети, к нам пришла посылка. Но чтобы её открыть, нужно сказать слово - пароль. А слово-пароль сегодня у нас начинается со звука [м] или [м’]. Только нужно, чтобы все назвали пароль **правильно**». И дети будут изо всех сил стараться придумывать нужн



«Строим дорожку»

Цель – развитие фонематического слуха.

Дети садятся в круг. Кому-то даётся мяч и задание придумать любое слово. Затем мяч передаётся следующему игроку. Он должен придумать слово, которое начинается с последнего звука предыдущего слова. И так далее, пока не дойдут до первого игрока. В этой игре на первом этапе педагог активно помогает детям правильно произнести слово (вместе с ним), выделяя очень чётко последний звук в слове. На следующем этапе педагог уже просто следит, чтобы дети чётко проговаривали слово и выделяли последний звук. К концу второго года обучения у детей вырабатывается навык чёткого произнесения слова и выделения последнего звука, а педагог выполняет роль наблюдателя-контролёра, который лишь организует процесс лишь в редких случаях.



«Ловушка»

Цель – развитие умения услышать в слове определённый звук.

Педагог предлагает детям «открыть ловушки», т.е. поставить руки локтями на парту, параллельно друг другу, расправив свои ладошки, которые и есть «ловушки». Он даёт задание: если в слове услышите заданный звук, то «ловушки» нужно захлопнуть, т.е. хлопнуть в ладоши. Слова подбираются педагогом в за



«Поймай слог»

Цель – развитие слухового внимания и его быстроты.

Педагог «бросает» детям слог, а они должны «превратить» его в слово.
Например: ПА – папа, ма – мама, ку – кукла, ар – арбуз и т.д.

«Раздели правильно»

Цель – развитие умения делить слова на слоги.

Педагог говорит детям, что сейчас мы разделим слово на слоги. Для этого наши руки превратятся на время в «топорики». Далее нужно произнести слово правильно, при этом хлопая в ладошки и считая, сколько раз хлопнули, столько в слове и слогов.



«Посели в домик»

Цель – развитие умения определить слоговую структуру слова.

Педагог вводит «гостей» при помощи загадки или ещё как-то и предлагает поселить каждого гостя в домик. При этом он обращает внимание детей, что в одном домике – окно из одной створки, а у второго – из двух. Чтобы определить, какому гостю, какой домик, нужно определить, сколько слогов в названии гостя. Если один слог, то гостя селим в домик с одной створкой. Если два слога, то гостя селим в домик с двумя створками. Для усложнения игры можно потом пригласить гостей на новоселье и распределить их по такому же принцип



Игры на развитие связной речи

Работа по развитию связной речи является как бы синтезом всех предыдущих упражнений. Она неотделима от остальных задач речевого развития, она связана с обогащением словаря, работой над смысловой стороной речи, формированием грамматического строя речи, воспитанием звуковой культуры речи. Обучение рассказыванию может проводиться в разной форме. Я чаще всего использую: составление рассказов – описаний по теме, по картинке, по серии картинок, упражнения типа «Закончи сказку по своему», «Закончи предложение» и т.д. Некоторые из таких игр и игровых предложений я привожу ниже.



«Распространи предложение»

Цель – развитие умения строить длинные предложения со словами-предметами, словами-признаками, словами-действиями.

Детям предлагается продолжить и закончить начатое учителем предложение, опираясь на наводящие вопросы учителя. Например, учитель начинает предложение так: «Дети идут ... (Куда? Зачем?)» Или более усложнённый вариант: «Дети идут в школу, чтобы Этот вариант, помимо обогащения грамматического опыта, может служить своеобразным тестом, позволяющим выявить тревожность ребёнка по отношению к различным жизненным ситуациям.



«Если бы...»

Цель – развитие связной речи, воображения, высших форм мышления – синтеза, анализа, прогнозирования, экспериментирования.

Педагог предлагает детям пофантазировать на такие темы, как:

- «Если бы я был волшебником, то ...»
- «Если бы я стал невидимым...»
- «Если весна не наступит никогда...»

Помимо развивающей направленности, эта игра имеет и диагностическое значение.



«Закончи сам»

Цель – развитие воображения, связной речи.

Педагог рассказывает детям начало сказки, рассказа, либо начало выдуманной истории, а детям даётся задание продолжить или придумать концовку.

