

Играя, развиваем речь.

1. Игра "Интервью".

Сначала познакомьте детей с новыми словами.

Интервью - беседа, предназначенная для передачи по радио, телевидению или в газете.

Репортер - тот, кто задает вопросы.

Респондент - тот, кто отвечает на вопросы.

Надо научить детей смело говорить в микрофон. Для этого попросите детей по очереди что-нибудь сказать в микрофон, хотя бы сосчитать до 10 прямым и обратным счетом. Затем между детьми распределяются роли. Обсуждаются возможные темы. Настраивается магнитофон.

Репортеры начинают задавать вопросы. Потом беседу коллективно прослушивают и обсуждают.

Возможные темы: обсуждение похода в театр и просмотренной пьесы; обсуждение праздника, выставки рисунков, интересной книги, самого интересного события за неделю.

Варианты игры: 1) воспитатель интервьюирует ребят, 2) дети берут интервью у воспитателя, 3) родители интервьюируют ребенка, 4) ребенок берет интервью у родителей.

2. Игра "Картинки-загадки".

Из группы детей выбирается один водящий, остальные садятся на стулья, они должны отгадывать. Учитель имеет большую коробку, в которой лежат маленькие картинки с изображением различных предметов (можно использовать картинки от детского лото).

Водящий подходит к учителю и берет одну из картинок. Не показывая ее остальным детям, он описывает предмет, нарисованный на ней. Дети предлагают свои версии.

Следующим водящим становится тот, кто первый отгадал правильный ответ.

3. Игра "Определи игрушку".

Каждый ребенок приносит какую-либо игрушку. Из группы выбирается один водящий. На 3-5 минут он выходит за дверь. В его отсутствие учитель с ребятами придумывает какую-либо историю, в которой главным персонажем выступает одна из принесенных игрушек.

Все игрушки, в том числе и выбранный игровой персонаж, расставлены на столах или стульях. Приглашается водящий ребенок. Ребята из группы поочередно рассказывают ему придуманную историю, не называя главного персонажа, а замещая его местоимением "он" или "она". История рассказывается в течение 3-5 минут. Водящий должен показать игрушку, являющуюся главным персонажем рассказанной истории.

Если угадывание произошло правильно, выбирается другой водящий, и игра повторяется. Если ответ неправильный, ребята дополняют рассказанную историю так, чтобы помочь водящему новыми деталями, не называя при этом задуманную игрушку.

4. Игра "Сочини предложение".

Учитель предлагает группе 2 карточки из детского лото, на которых изображены предметы. Группа садится полукругом, и по очереди каждый ребенок придумывает предложение, которое содержит

названия двух задуманных предметов. Затем показываются два других предмета, и снова по кругу дети придумывают новые предложения.

Примечания:

1. Стимулируйте у детей стремление к составлению нестандартных, оригинальных предложений.
2. Если дети легко справляются с придумыванием предложений по двум заданным словам, в следующий раз предложите им три слова для составления предложений.

Примечание: родители могут использовать эту игру и для индивидуальных занятий с ребенком, соревнуясь, кому удастся придумать больше предложений. Победить, естественно, должен ребенок.

5. Игра "Противоположность".

Ведущий показывает группе детей одну картинку. Задача состоит в том, чтобы назвать слово, обозначающее противоположный предмет. Например, ведущий показывает предмет "чашка". Дети могут назвать следующие предметы: "доска" (чашка выпуклая, а доска прямая), "солнце" (чашку делает человек, а солнце - это часть естественной природы), "вода" (вода - это наполнитель, а чашка - это форма) и т. д.

Каждый ребенок по очереди предлагает свой ответ и обязательно объясняет, почему он выбрал именно такой предмет.

Примечание: игра подходит и для индивидуальных занятий с ребенком.

6. Игра "Мостик".

Ведущий показывает одну карточку, на которой нарисован предмет, затем другую. Задача игры состоит в том, чтобы придумать слово, находящееся между двух задуманных предметов и служащее как бы "переходным мостиком" между ними. Каждый участник отвечает по очереди. Ответ должен быть обязательно обоснован.

Например, даются два слова: "гусь" и "дерево". "Переходными мостиками" могут быть следующие слова: "лететь" (гусь взлетел на дерево), "вырезать" (из дерева вырезали гуся), "спрятаться" (гусь спрятался за дерево) и т. п.

Примечание: игра подходит и для индивидуальных занятий с ребенком.

7. "Что означает выражение?" или "Пословицы".

Познать тайны языка, его богатство и выразительность невозможно без понимания значений устойчивых словосочетаний: фразеологизмов, пословиц, поговорок.

Источники фразеологических оборотов различны. Одни возникли в результате наблюдения человека за общественными и природными явлениями, другие связаны с реальными историческими событиями, третьи пришли из мифологии, сказок, литературных произведений.

Особенность этих выражений состоит в том, что в нашей речи они употребляются в постоянной, как бы навсегда застывшей форме. Как правило, у них неизменный порядок слов, в них нельзя ввести новый компонент.

Фразеологизмы употребляются в переносном смысле. Однако дети нередко воспринимают подобные выражения по-своему, заменяя слова синонимами. Смысл выражений при таких заменах не меняется, но теряется его так называемая внутренняя форма.

Например:

Ребенок сказал: Взрослые говорят:

пойти на исправку пойти на поправку
куда глаза видят куда глаза глядят
душа в подметки ушла душа в пятки ушла
свободная птица вольная птица
открыть Африку открыть Америку
посчитать в голове посчитать в уме
глаз упал на книжку взгляд упал на что-нибудь
на свежий ум на свежую голову
нервы скандалят нервы шалят
в пятки не годится в подметки не годится

К забавным казусам приводит понимание фразеологизмов в буквальном смысле. Например, мальчик очень разволновался, услышав, что его кот спит без задних ног. Разбудил кота, сосчитал лапы, и, успокоенный, вернулся. Мать, заявившая, что у нее забот полный рот, получила совет выплюнуть их побыстрее. Трехлетняя Ирочка не хочет надевать новый костюм, плачет, потому что слышала, как кто-то из взрослых заметил: "Она в нем утонет".

Выполнение задания "Что означает выражение?" поможет ребенку правильно использовать фразеологизмы в собственной речи.

Пословицы:

1. "Дело мастера боится".
2. "Всякий мастер на свой лад".
3. "На все руки мастер".
4. "Портной испортит - утюг загладит".
5. "Картошка поспела - берись за дело".
6. "Без труда и в саду нет плода".
7. "Каков уход, таков и плод".
8. "Больше дела - меньше слов".
9. "Всякий человек у дела познается".
10. "Горе есть - горюй, дело есть - работай".
11. "Без дисциплины жить - добру не быть".
12. "Заработанный хлеб сладок".
13. "У кого сноровка, тот и действует ловко".
14. "Без начала нет конца".
15. "Без порядка толка нет".
16. "Без работы пряников не купишь".
17. "Глаза боятся - руки делают".
18. "Чтоб не ошибиться, не надо торопиться".
19. "Без труда нет добра".
20. "Труд - лучшее лекарство".
21. "Терпение и труд все перетрут".
22. "Будешь книги читать - будешь все знать".
23. "Дом без книги, что без окон".
24. "Хлеб питает тело, а книга питает разум".
25. "Где ученье - там уменье".
26. "Ученье и труд вместе живут".
27. "Ученье - свет, а неученье - тьма".
28. "Почитай учителя, как родителя".

8. Игра "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.

9. 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.

10. Игра "Два круга".

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.

11. Придумываем рассказ.

Взрослый читает предложения, дети вставляют подлежащее, сказуемое, пояснительные слова и т. д. За основу можно взять рассказы Сутеева, Бианки.

Например:

"На пороге сидела и жалобно мяукала... (кто?). Кошка сидела перед чашкой с молоком и жадно... (что делала?). Кошка поймала в саду... (кого?). Шерсть у кошки... (какая?), когти... (какие?). Кошка лежала с котятками... (где?). Котята играли мячиком... (как?)."

12. Распространение предложений.

Взрослый говорит: "Садовник поливает... (что? где? когда? зачем?). Дети идут... (куда? зачем?) и т. д. Надо обращать внимание на правильность построения предложений.

13. Дополнить предложение.

Просить ребенка закончить предложения: "Дети поливают цветы на клумбах, потому что...". "На деревьях не осталось ни одного листочка, потому что..." "Зимой медведь спит, потому что..." и т. д.

14. "Я был в цирке..."

Для игры вам понадобятся карточки с буквами и слогами. Играть можно и вдвоём, и компанией. Участникам игры раздаются карточки с буквами, либо все карточки лежат стопкой на столе и игроки по очереди их берут.

Первый игрок берет карточку с буквой или слогом и говорит: "Я был в цирке и видел..." Он должен назвать что-нибудь, начинающееся с буквы на его карточке. Называть можно не только существительные. Например, на букву "К" можно назвать и клоуна, и кувыркающегося гимнаста, и красный занавес.

Если вы будете использовать карточки со слогами, то необязательно, чтобы этот слог стоял в начале слова.

Варианты: "Я был на море...", "Я был в лесу...", "Я был в театре..." и т.д.

15. Предлоги.

Возьмите одноразовую картонную тарелку, расчертите её на сектора. В каждом секторе напишите предлоги - "на", "в", "под", "над", "с" и др.

Играть можно как в рулетку - бросая на тарелку шарик. А можно сделать в центре тарелки стрелку и вращать её. Смысл остается тот же - на какой предлог попадет шарик или стрелка, с тем предлогом и нужно составить предложение.

16. Самодельная азбука.

Возьмите толстый альбом или офисную папку. На каждом листе нарисуйте буквы алфавита. Хотя позже на каждую букву вам понадобится больше листов. Вырезайте из старых журналов картинки, подойдут также картинки с разных коробочек - вообще любые картинки, наклейки. Вместе с ребенком наклеивайте картинки на страничку с буквой, на которую начинается слово. Под каждой картинкой делайте подпись печатными буквами.

Позже, когда ребенок освоит буквы, усложните задачу - вырезайте из журналов слова. С определенной буквой, с определенным слогом.

17. Цепочка.

Игра со словами для любого количества участников. Выберите несколько согласных букв и запишите их на листке бумаги. Придумайте слова, которые включали бы в себя все эти буквы. Буквы можно менять местами, добавлять к ним другие согласные. Например, возьмем буквы "с", "л", "м". Составляем с ними слова: самолет, масло, салями, мысль.

Выигрывает тот, кто придумал больше слов.

18. Добавь букву.

Игроков не менее двух. Загадывают существительные единственного числа. Первый игрок называет любую букву из русского алфавита. Следующий по очереди должен в начале или в конце присоединить свою букву, имея в уме какое-либо слово с таким буквосочетанием. Игроки продолжают таким образом по очереди удлинять буквосочетание. Выигрывает тот, кто называет

целое слово.

Другой вариант, для детей постарше. Проигрывает тот, кто называет целое слово или тот, кто не сможет добавить букву, подразумевая какое-нибудь слово. Игрок может "блефовать", т.е. добавлять букву, слова к которой не знает. В этом случае возможны два варианта: следующий за ним игрок может либо попросить предыдущего назвать слово, и если предыдущий не сможет этого сделать он проигрывает, либо следующий игрок сам продолжает блеф дальше, пока кто-либо из следующих игроков наконец не потребует назвать слово.

Этот вариант сложный, часто игрок не может добавить букву к буквосочетанию из хорошо известного слова.

19. Путешествие. Семейная игра.

Один говорит: "Наш корабль отправляется в... например, в Индию. Что с собой возьмем? " Кто-нибудь спрашивает: "А на какую букву? ". "На букву "К"! ". Первый начинает и говорит: " Берем кошку!" Другой: "Кактусы!". "Кастрюли!". Если слов на эту букву уже много сказано, можно продолжить так: "Первая палуба уже занята. Давайте заполнять следующую, на букву "Р".

Другой вариант "Путешествия".

Приготовьте комплекты карточек с буквами. По одному одинаковому на каждого. Рисуем паровоз с вагончиками. На каждом вагончике пишем крупно букву алфавита. (Можно нарисовать и другой транспорт).

Ставим задачу. Например, сегодня мы едем на море. Занимаем свои места. Кто с нами поедет? Что с собой возьмем? Один говорит: "С нами поедет жираф" и кладет карточку с буквой "Ж" на вагончик с соответствующей буквой.

Следующий говорит: "А я с собой возьму телевизор" и кладет карточку с буквой "Т" на вагончик с буквой "Т".

И так далее, пока не закончатся буквы, или слова. Называть нужно только существительные. Заодно объясним ребенку, что такое имя существительное - Это слово, про которое можно сказать "ЧТО это?" или "КТО это?"

20. Кто с какими буквами дружит.

Игра не только на запоминание букв и развитие речи, но и очень познавательная. На каждого игрока должна быть картинка животного. Можно разные. Например, у мамы - слон, у папы - крокодил, у ребенка - ёжик. Мама говорит: " Мой слон дружит с буквой "Х", потому, что у него есть хобот". Папа говорит: "А мой крокодил дружит с буквой "Р", потому, что живет в реке." Ребенок говорит: "Мой ёжик дружит с буквой "И", потому, что у него иголки.