

Игры на развитие речевого творчества

<p><u>Д/и «Скажи иначе» - Подбор синонимов:</u></p> <p>Например, Баба Яга в сказке злая. А как можно сказать иначе? –сердитая, грозная.</p>	<p><u>Д/и «Скажи наоборот» - Подбор антонимов:</u></p> <p>Например, добрый-злой, большой-маленький.</p>
<p><u>Закончи сказку</u></p> <p>Возраст: 6-7 лет.</p> <p>Цель игры: стимулировать словесное творчество детей, развить у них навыки грамотной и связной речи. Игра способствует развитию детской фантазии и воображения.</p> <p>Ход игры: Игроки (неограниченное количество) садятся в круг. Ведущий предлагает игрокам первое предложение будущей сказки, например: «Проснувшись, Лена обнаружила, что все, что она пожелает, исполняется». Впрочем, предложения могут быть самыми разными, главное, чтобы можно было развить предложенную ведущим тему. Все игроки поочередно добавляют к сказке по одному предложению так, чтобы в итоге получился связный текст. Игра прекращается, когда сказка подходит к своему логическому завершению. Победивших и проигравших в этой игре нет, но сама возможность пофантазировать наверняка понравится детям.</p>	<p><u>Рассказы по картинкам</u></p> <p>Возраст: 6-7 лет.</p> <p>Цель игры: развить у детей навыки устного общения (связность, образность речи), фантазию.</p> <p>Необходимое оборудование: заранее заготовленные картинки, вырезанные из старых журналов, открыток со сказочными персонажами или персонажами мультфильмов, с изображениями разных стран, предметов и т. д.</p> <p>Ход игры (в нее играют по очереди). Игроку предлагается составить рассказ по картинкам. Игрок выбирает те картинки, по которым будет составлять свой рассказ. Игрок должен выбирать картинки произвольно. Именно в этом случае пробуждается детская фантазия: игрок может «столкнуть» в сочиненной им сказке персонажей из разных сказок или мультфильмов, по-новому закончить знакомый всем сюжет. Самый фантастический и интересный сюжет, грамотно изложенный, и считается лучшим.</p> <p>Примечание. Если игру проводит взрослый ведущий, то ему нужно усвоить, что не стоит торопить игрока с рассказом. Нужно дать ему время подумать: разложить картинки в том порядке, в каком пойдет развитие сюжета, продумать развитие событий и т. д.</p>
<p><u>Сочинялки</u></p> <p>Возраст: 6-7 лет.</p> <p>Цель игры: развить у детей навыки связной речи. Игра способствует развитию фантазии и сообразительности.</p> <p>Ход игры (в ней может принимать участие неограниченное количество игроков).</p>	<p><u>Скажи наоборот</u></p> <p>Возраст: 6-7 лет.</p> <p>Цель игры: научить детей выделять в языке слова с противоположным смыслом, выявлять их взаимосвязь. Игра способствует расширению словарного запаса у детей, развивает мышление.</p>

<p>Ведущий дает детям слова. Задача игроков — составить с этими словами предложение и произнести его вслух. Например, со словами «зоопарк», «слон», «яблоко» дети могут составить предложение: «Вчера мы были в зоопарке и угостили яблоком слона». Выигрывает тот, кто придумает наиболее интересное предложение, включив в него все заданные слова. Примечание, Для детей старшего возраста эту игру можно усложнить: дать детям 8-10 ключевых слов и попросить их составить с этими словами целый рассказ. Желательно, чтобы эти слова не связывались друг с другом по значению тематически (например, смело давайте такие, казалось бы, не сочетаемые слова, как «огурец», «экскаватор», «врач», «солнце»), поскольку именно благодаря этому дети начнут активнее фантазировать. Выиграет тот, чей рассказ получится наиболее занимательным.</p>	<p>Ход игры. Правила игры очень просты. Игроки садятся в круг. Первый игрок поворачивается к следующему за ним и говорит вслух слово, после чего обращается ко второму игроку со словами: «Скажи наоборот!» Второй игрок должен подобрать к предложенному слову противоположное по смыслу (антоним). Если ему это удастся, он в свою очередь говорит свое слово и просит «сказать наоборот» уже следующего игрока. Если игрок по каким-либо причинам не может подобрать слово, противоположное по смыслу заданному (или такого слова попросту нет), то пропускает ход.</p> <p>Пример: хороший — плохой, день — ночь, горький — сладкий, черный — белый (названия других цветов здесь не годятся), мягкий — жесткий и т.д.,</p> <p>Абсолютного победителя в этой игре нет: играть в нее можно, пока это не надоест детям.</p>
<p><u>Рифмы</u></p> <p>Возраст: 6-7 лет.</p> <p>Цель игры: развить у детей умение рифмовать слова. Игра способствует расширению детского лексикона, стимулирует сообразительность и слуховое восприятие.</p> <p>Ход игры. Участники игры (их может быть практически неограниченное количество) садятся в круг. Первый игрок (его можно выбрать с помощью жеребьевки или считалки) говорит любое слово. Задача следующего игрока — подобрать слово, рифмующееся с заданным. Третий игрок должен подобрать свое слово, рифмующееся с предыдущими. Чем дальше игрок сидит от ведущего, тем сложнее ему придется, ведь он должен не просто найти слово, рифмующиеся с заданным, но и внимательно запоминать уже произнесенные слова, чтобы не повториться. Если в ходе игры ее участник называет то слово, которое уже было произнесено, ему дается еще одна попытка, чтобы он мог исправить свою ошибку. Проигравшим в этой игре считается тот, на ком рифмы закончатся,</p>	<p><u>Рифмовалки</u></p> <p>Возраст: 6-7 лет.</p> <p>Цель игры: развить у детей слуховое восприятие и слуховую память. Игра знакомит детей с понятием «рифма». Кроме того, игра способна расширить словарный запас детей.</p> <p>Ход игры. Ведущий (старший) объясняет правила. Они просты: ведущий читает четверостишие без последнего слова. Задача игроков — правильно подставить слово так, чтобы оно правильно рифмовалось и подходило по смыслу. При этом ведущий может начать с текстов, хорошо известных детям, а потом перейти к незнакомым, чтобы дети могли сами, ориентируясь на смысл, подставлять нужное слово. Вот некоторые из таких четверостиший.</p> <p>В игре побеждает тот, кто сумеет дать как можно больше правильных ответов.</p>

<p>то есть тот, который не сможет подобрать рифму к слову. После этого игра начинается заново, и в качестве заданного предлагается уже другое слово.</p>	
<p><u>Волшебные слова</u></p> <p>Возраст: 6-7 лет.</p> <p>Цель игры: научить детей делать логические умозаключения, ставить простейшие эксперименты (в данном случае над словами).</p> <p>Ход игры (игра проводится с группой детей). Воспитатель объясняет, что есть обычные слова, а есть волшебные: если их часто повторять, то они обязательно превратятся в другие. Например, если повторять слово «кто», то получится «ток». Затем ведущий предлагает участникам игры определить, во что превратится каждое из следующих волшебных слов: «мышка» (в «камыш»), «банка» (в «кабан»), «сплю» (в «плюс»), «чайка» (в «качай») «моя» (в «яма»). Для этого участникам игры придется быстро несколько раз подряд произносить каждое из этих слов. Выигрывает тот, кто быстрее и правильнее всех справился с заданием.</p> <p>Примечание. Эту игру можно проводить и среди детей более младшего возраста (4[^]5 лет), но тогда нужно будет облегчить им задачу: заготовить картинкам и — подсказками, на каждой из которых будет нарисован правильный ответ.</p>	<p><u>Скажи слово</u></p> <p>Возраст: 6-7 лет.</p> <p>Цель игры: научить детей различать тематические группы слов, делить слова на слоги. Игра способствует расширению лексикона. Необходимое оборудование: мячик средних размеров.</p> <p>Ход игры (игра проводится в группе). Ведущий просит участников встать в линию, затем бросает мячик одному из участников игры, задавая тему (например, «предмет мебели», «день недели», «домашнее животное», «овощи» и др.). Участник должен поймать мяч и тут же произнести любое слово, которое соответствует этой теме. Например, если ведущий задает тему «овощи», участник игры может, ответить: «Морковь». Надо следить за тем, чтобы, отвечая, участник игры произносил слово четко, по слогам. Произнося каждый слог, он должен делать Шаг вперед, а с последним слогом бросить мячик обратно ведущему. Например, произнося слово «морковь[^], участник делает два шага вперед и с последним слогом бросает мячик. Ведущий должен поймать мяч и бросить его другому участнику, задав при этом другую тему для слова.</p> <p>Цели у этой игры могут быть разными. Например, победителем может считаться топ кто сделает как можно больше шагов вперед. Естественно, что для этого участнику игры придется быстро вспоминать самые длинные слова на заданную тему. А можно наоборот считать победителем того, кто сделает меньше всех шагов: разумеется, для этого игрокам придется вспоминать слова покороче.</p>

Муниципальное казённое дошкольное образовательное учреждение
Ханты-Мансийского района «Детский сад «Светлячок» д.Шапша»

ИГРЫ
НА РАЗВИТИЕ РЕЧЕВОГО ТВОРЧЕСТВА
У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Подготовила: Ващенко Ю.А,
воспитатель 1 кв.к