

КАРТОТЕКА ИГР НА РАЗВИТИЕ РЕЧИ
(для детей старшего дошкольного возраста)

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ФОНЕМАТИЧЕСКОГО СЛУХА

«Исправь Незнайкины ошибки»

Цель: развивать фонематический слух, умение различать на слух слова, произнесённые неправильно.

Описание игры: Незнайка гостил у бабушки в деревне и вот что он там видел. Слушайте внимательно и исправляйте ошибки.

Коса прыгнула через забор.

Колова даёт вкусное молоко.

Рошадь жуёт сочную траву.

Кочка ловит мышку.

Собаха сторожит дом.



"Клубочек"

Цель: Формировать умение подбирать слова на заданный звук

Игровое оборудование: Клубочек

Описание игры. Дети передают друг другу клубочек по кругу, произнося текст: "По дорожке (Имя) шла/шёл, Клубок ниточек нашла/нашёл, Вы слова на (заданный звук) скажите, Нашу нитку не порвите". Ребенок, у которого оказался клубочек должен назвать слово на заданный звук и передать клубочек дальше

Усложнение. Ребенок должен назвать несколько слов на заданный звук.

"Хлопни-топни"

Цель: Развитие умения дифференцировать сходные звуки.

Игровое оборудование. Набор предметных картинок, названия которых начинаются с оппозиционных звуков

Описание игры. Дети должны хлопнуть, услышав в названии картинки один из позиционных звуков и топнуть, услышав другой



ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ФОНЕМАТИЧЕСКОГО АНАЛИЗА И СИНТЕЗА

Игра "Волшебные кубики"

Цель: Закрепить навык фонематического анализа, развивать умение детей выделять первый и последний звук в слове.

Описание игры: Играют 2 – 4 детей. Кубики раздаются по количеству детей. На гранях кубика картинки. Начинать игру нужно с картинки помеченной "*". Дети рассматривают картинки на своем кубике и подбирают картинку на кубике на последний звук предыдущего слова. Дети составляют цепочки из кубиков, выделяют первый и последний звук в словах.

Телефон – нитки – игрушки – индеец

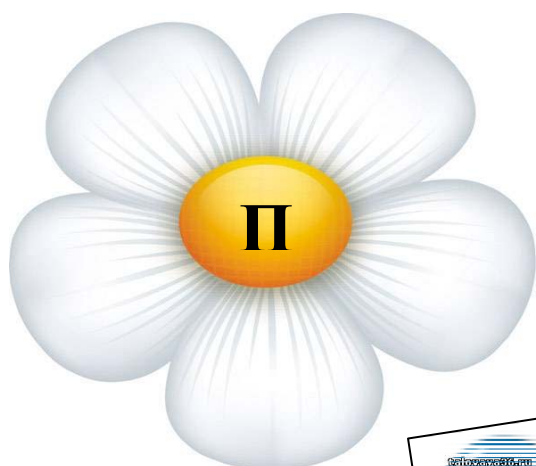
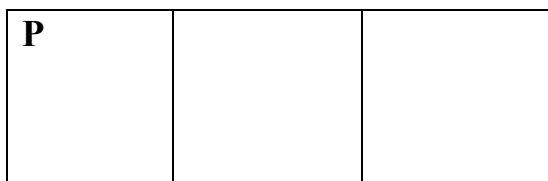
Роза – автобус – стул – лист – торт – трактор – рыба

Яблоко – овощи – игрушки

Игра "Найди звук"

Цель: Научить определять место заданного звука в слове (начало, середина, конец) опираясь на громкое проговаривание, узнавать в словах твердые и мягкие согласные звуки.

Описание игры: Играют 2 – 4 детей. Карточки и фишки лежат на столе. На каждой карточке предметные картинки и схема: прямоугольник, разделенный на три части. В левом верхнем углу дана буква, обозначающая заданный звук. Играющие, берут себе по одной карточке, рассматривают и называют вслух картинку, букву и определяют позицию заданного звука в слове – названии картинке, выкладывая на соответствующее место на схеме фишку (синего или зеленого цвета, твердый или мягкий согласный). Затем берут следующую карточку. Выигрывает тот, кто успел правильно проанализировать большее количество карточек.



Игра "Звуковая ромашка"

Цель игры: Научить детей определять первый звук в словах и подбирать слова на заданный звук.



Описание игры: Играют 2 – 4 детей. На лепестках ромашки картинки. Дети по очереди называют картинки и определяют первый звук в словах. Подбирают на пустые лепестки слова, начинающиеся с этого звука. Выигрывает тот, кто правильно определил первый звук и придумал больше слов на заданный звук.

«Поймай рыбку»

Цель. Активизация словарного запаса, автоматизация отдельных звуков.

Игровое оборудование. Металлические скрепки, небольшие предметные картинки (изображенный предмет вырезан по контуру), коробка и удочка с магнитом из игры «Поймай рыбку». Скрепки прикрепляются к предметным картинкам.



Описание игры. Дети по очереди вылавливают удочкой различные предметы. Называют их. Определяют наличие или отсутствие в названии необходимого звука (например, р), его место в слове (в начале, конце, середине слова). За правильный ответ ребенок получает очко. Выигрывает тот, кто наберет больше

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ФОНЕМАТИЧЕСКИХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ

Игра "Гусеница"

Цель игры: Учить детей делить слова на слоги.

Описание игры: Картонная гусеница с кармашками. На столе предметные картинки. Играют двое детей. По очереди ребенок выбирает картинку, проговаривает слово по слогам, определяет количество слогов в слове (отхлопывает) и помещает картинку в кармашек гусеницы. Порядок складывания картинок в карман гусеницы: В первом кармане – карточки с одним слогом, во втором из двух, в третьем из трех, в четвертом из четырех. За правильный ответ ребенок получает фишку. Выигрывает тот, кто правильно разложил картинки в кармашки гусеницы.

«Длинное – короткое»

Цель: учить различать длинные и короткие по звучанию слова.

Игровое оборудование: фишки, длинные и короткие полоски бумаги, картинки.

Описание игры

Вариант 1. Логопед произносит слова, ребёнок кладёт фишку на длинную или короткую полоску.

Вариант 2. Ребёнок называет слова на картинках и раскладывает их на две группы: к длинной полоске и к короткой.

Игра «Телеграф»

Цель: развивать умение делить слова на слоги.

Игровое оборудование: палочки.

Описание игры: ребёнок «передаёт» заданное слово, отстучав его ритмический рисунок.

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ПРЕДИКАТИВНОГО СЛОВАРЯ

«Что происходит в природе?»

Цель: закрепление употребления в речи глаголов, согласования слов в предложении.

Описание игры: педагог, бросая мяч ребёнку, задаёт вопрос, а ребёнок, возвращая мяч, должен на заданный вопрос ответить. Игру желательно проводить по темам, например:

Тема «Весна»

Солнце – что делает? - Светит, греет.

Ручьи – что делают? - Бегут, журчат.

Снег – что делает? - Темнеет, тает.

Птицы – что делают? - Прилетают, вьют гнёзда, поёт песни.

Капель – что делает? - Звенит, капает.

Медведь – что делает? - Просыпается, вылезает из берлоги.

«Эстафета»

Цель: активизация глагольного словаря.

Описание игры: Играющие стоят в кругу. У ведущего палочка-эстафета. Он произносит какое-нибудь слово и передаёт эстафету рядом стоящему ребёнку. Тот должен подобрать подходящее слово - действие и быстро передать палочку дальше. Когда эстафета вернётся к ведущему, он задаёт новое слово, но палочку передаёт в другом направлении.

Например: собака – лает, кусает, бежит, сторожит, скулит, воет; кошка – мурлыкает, охотится, играет, дремлет, мяукает, царапается.

«Кто как передвигается?»

Цель: расширять предикативный словарь глаголами - действиями

Игровое оборудование Игровое поле (фланелеграф или магнитная доска). Стилизованное изображение леса, пруда; картинки с изображениями животных, насекомых, обитателей водоема.

Описание игры: На игровом поле создается стилизованная картина леса и водоема. Здесь же размещаются контурные картинки с изображениями животных, птиц, обитателей водоема. Дети распределяются на две команды и отправляются “на прогулку в лес”. Они, как настоящие натуралисты, должны уметь наблюдать за жизнью животных и понимать ее. Каждому участнику игры предлагается выбрать (найти) животное, назвать его и определить, как оно передвигается.

Например: Это улитка. Она ползет и т. д. После того, как основное задание будет выполнено, логопед предлагает детям быстро снять с игрового поля всех животных, которые ползут (летят, скачут, плывут и т. д.), сопровождая свои действия словами.



«Кто как голос подаёт»

Цель: расширение глагольного словаря по данной теме.

Описание игры: Ведущий читает детям стихотворение Г Сапгира.

Ветер весеннюю песню донёс

Песню пролаял охотничий пёс,
 Волк эту песню провыл на опушке,
 Дружно проквакали песню лягушки.
 Бык эту песню, как мог, промычал.
 Рысь промурлыкала,
 Сом промычал.
 Филин прогукал,
 Уж прошипел,
 А соловей эту песню пропел.

Ведущий спрашивает, кто как голос подавал, одновременно показывая предметные картинки с изображениями животных. За каждый правильный ответ дают картинку, выигрывает тот, кто соберёт больше картинок.

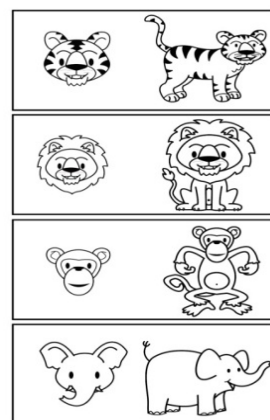
ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ СЛОВОИЗМЕНЕНИЯ

«Чья у зверя голова?»

Цель: Расширить словарный запас ребёнка, закрепить умение образовывать притяжательные прилагательные

Игровое оборудование: мяч.

Описание игры: взрослый бросает ребёнку мяч и говорит: (У вороны голова....), а ребенок, возвращая мяч, должен сказать: «воронья» (у собаки голова — собачья, у коровы голова — коровья, у кролика голова — кроличья, у кошки голова — кошачья, у барана голова — баранья, у лошади голова — лошадиная и т.д.)



«Один — много»

Цель: закрепление в речи детей различных типов окончаний имен существительных.

Описание игры: Педагог бросает мяч детям, называя имена существительные в единственном числе. Дети бросают мяч обратно, называя существительные во множественном числе. Можно перебрасывать мяч с ударами об пол, прокатывать мяч, сидя на ковре.

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ СЛОВООБРАЗОВАНИЯ

«Назови ласково»



Цель: закрепление умения образовывать существительные при помощи уменьшительно-ласкательных суффиксов, развитие ловкости, быстроты реакции.

Описание игры: педагог, бросая мяч ребёнку, называет первое слово (например, шар), а ребёнок, возвращая мяч, называет второе слово (шарик). Слова можно сгруппировать по сходству окончаний.

*Стол-столик, ключ-ключик.
Шапка-шапочка, белка-белочка.*

Игра "Приготовим сок"

Цель: упражнять в образовании относительные прилагательные, упражнять в употреблении имен существительных в форме именительного и родительного падежей множественного числа.

Варианты:

1. «Приготовим сок»

Стопка карточек (сверху изображение фруктов, овощей или ягод) кладется на картинку с изображением соковыжималки. Ребенок говорит, какой сок получится из этих ягод (например: из клубники получится клубничный сок), переворачивает карточку и кладет ее поверх изображения стола. Если прилагательное будет образовано неверно, то карточка убирается вниз. Игра продолжается до тех пор, пока все карточки не окажутся на столе.

2. «Сосчитай»

Ребенок пересчитывает предметы на карточках (один банан, два банана, .. четыре банана; одна груша, две груши, ... пять груш).

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ СВЯЗНОЙ РЕЧИ

«Отгадай-ка»

Цель: обучать детей описывать предмет, не глядя на него, находить в нем существенные признаки; по описанию узнавать предмет.

Описание игры: Воспитатель напоминает детям, как они рассказали о знакомых предметах, загадывали и отгадывали о них загадки и предлагает: «Давайте поиграем. Пусть предметы нашей комнаты расскажут о себе, а мы по описанию отгадаем, какой предмет говорит. Надо соблюдать правила игры: когда будете рассказывать о предмете, не смотрите на него, чтобы мы сразу не отгадали. Говорите только о тех предметах, которые находятся в комнате».

«Составь описание»

Цель: Учить детей описывать предмет, называя его признаки, качества, действия

Описание игры: Опиши ягоду или фрукт, который ты больше всего любишь, а мы отгадаем. (*Он круглый, красный, сочный, вкусный — это мой любимый... помидор; он темно-бордового цвета, а внутри у него много-много разных зернышек, сладких и спелых, это мой любимый фрукт... гранат*)

«Вам посылка»

Цель: составить описательный рассказ.

Игровое оборудование: игрушки, упакованные в пакеты (каждому по одной)

Описание игры: Нам сегодня принесли посылку для каждого из вас и мне тоже. Давайте я вам расскажу, что я получила. Это персик, он овальный, ворсистый, розово-оранжевый,

румяный, сочный, сладкий. Это фрукт. Он растет на дереве. Он очень вкусный и полезный. Из него варят компот, варенье, джем, сок, повидло. Расскажи, что получили вы?

«Рассказ Незнайки»

Цель: работать с деформированным текстом. Оборудование: Незнайка, конверт с письмом.

Описание игры: Посмотрите, Незнайка прислал нам рассказ. Но я ничего не могу понять. Я вам его прочитаю: «Она занозила руку. Врач вытащил занозу. Лиза мыла розу». Получился рассказ у Незнайки? Почему? (Он рассказал все не по порядку). Давайте исправим этот рассказ. Расскажем все по порядку. Как вы думаете, что было сначала? (Лиза мыла розу) Что случилось потом? (Лиза занозила руку) Чем кончился рассказ? (Врач вытащил занозу) А теперь вы сами перескажите текст в правильной последовательности.

«А я бы...»

Цель: развитие творческого воображения, обучение свободному рассказыванию.

Описание игры: После прочтения ребёнку сказки предложите ему рассказать, что бы он сделал, если бы попал в данную сказку и стал бы одним из главных персонажей.

«Если бы...»

Цель: развитие у детей связной речи, воображения, высших форм мышления — синтеза, прогнозирования, экспериментирования.

Описание игры предлагает детям пофантазировать на такие темы, как:

«Если бы я был волшебником, то ...»

«Если бы я стал невидимым ...»

«Если весна не наступит никогда ...»