

Игры для развития речи у детей 5ти-6ти лет

Игра «Кем хочешь стать?»

Цели: 1. Закрепление грамматически правильной фразы, состоящей из 4-5 слов.
2. Закрепление употребления в речи окончаний существительных в т. и в. падежах.
3. пополнение и уточнение словаря (профессии людей).
4. Закрепления согласования существительных с глаголом в роде, числе, падеже. Закрепление глаголов будущего времени.
5. Развитие внимания, мышления.

Материал: картинки с изображением мальчика и девочки, с изображением людей разных профессий: повара, врача, рыбака, машиниста.

Ход игры: игру можно начать с чтения стихотворения С. Михалкова «А что у вас?». Затем воспитатель уточняет, с какими профессиями знакомы дети. В центр магнитной доски наклеены картинки с изображением мальчика Коля и девочки Оля. Воспитатель предлагает детям подумать и ответить, кем хочет стать Оля? Дети выбирают картинки с изображением той или иной профессии и кладут рядом с героем, говоря: «Оля хочет стать учительницей». Затем воспитатель предлагает каждому ребенку подумать и ответить, кем он хочет стать? Дети отвечают: «Я хочу стать швеей». – «Что ты будешь делать?» - уточняет воспитатель. – «Я буду шить одежду» и т.д.

Игра «Найди пару»

Цели: 1. Уточнение словаря, развитие умения различать предметы, сходные по значению.
2. Закрепление правильного употребления простого предложения.
3. Развитие зрительного и слухового внимания.

Материал: картинки с изображением предметов, сходных по значению: чайник - кофейник, перчатки - варежки, ранец - портфель, сумка - сетка, стакан - кружка, шапка - шляпа, стул - табуретка, настольная лампа - люстра.

Ход игры: на столе - предметные картинки. Вызывается ребенок, который выбирая картинку, называет ее: «Вот перчатки, поглядите, пару к ним скорее найдите... Другой ребенок отыскивает пару и наклеивает картинку (кладет рядом) напротив картинки с изображением перчаток, комментируя: «Вот перчатки. Вот варежки. Их надевают на руки».

Дидактическая игра «Лавина» вариант 1.

Цели: развивать память, умение классифицировать предметы по группам.

Ход игры: ведущий сообщает участникам тему игры, на основе которой им предстоит называть существительные, при этом запомнив и воспроизведя все слова, названные предыдущими участниками игры. Тот, кто не может назвать свое слово или пропустит сказанное слово, выбывает из игры (или пропускает ход). Побеждает тот, кто останется последним или набрал больше фишек. Например: тема игры «рыбы» - окунь, карась, щука и т.д.

Дидактическая игра «Лавина» вариант 2.

Цели: развивать память, умение классифицировать предметы по группам.

Ход игры: добавление слов осуществляется на основе заданной буквы или использования последовательности букв в алфавите. Например: «В корзину я положил арбуз, ананас, апельсин и т.д.

Дидактическая игра «Кем (чем) был? Кем (чем) будет?»

Цели: отработать в речи изменения, которые происходят с предметом (явлением) в течение промежутка времени.

Материал: картинки по-парам.

Ход игры: детям предлагаются картинки, к которым они должны найти пару, отражающее либо прошлое, либо будущее объекта, например: семечко - подсолнух; котенок - кошка; мальчик - мужчина и т.д. Кто кем становится.
Жил-был маленький цыпленок, Он подрос, однако, И теперь он не цыпек - Врослая... (собака). Жеребенок с каждым днем Подрастал и стал... (конем). Бык, могучий волею, В детстве был... (теленком). Толстый ушастый баран -

Тоненьким... (изгибком)
Этот важный кот Пушок Маленьким... (котенком)
А отважный петушок - Крохотным... (цыпленком)
А из маленьких гусят Вырастают... (утки)
Специально для ребят, Тех, кто любит шутки.

А. Шибанов

Спрягаем и склоняем..

Для игры Вам понадобятся фишки или другие предметы, с помощью которых можно подсчитывать очки. Играть в эту игру можно и вдвоем, и большим количеством.

Ведущий задаёт вопросы, Игроки по очереди отвечают и за каждый правильный ответ получают фишку. Например:

- Что можно купить? (платье, костюм, брюки)
- Что можно варить?
- Что можно читать?
- Чем можно рисовать?
- Чем можно писать?
- Что может летать?
- Чем можно кушать?
- Что может плавать? И т. д.



Жил-был...

Игра на развитие мышления, смекалки, закрепление знаний об окружающем мире. Играть можно вдвоем с ребенком или компанией, задавая вопросы по очереди.

Взрослый задает вопрос "Жил-был цыпленок, что с ним потом стало?" "Он стал петушком".

"Жила-была тучка, что с ней потом стало?" - "Из нее дождик пролился".

"Жил-был ручеек, что с ним стало?" - "Зимой замерз", "Засох в жару".

"Жило-было семечко, что с ним потом стало?" - "Из него цветок вырос".



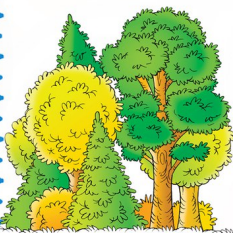
"Жил-был кусочек глины, что с ним стало?" - "Из него сделали кирпич, (вазу...)..."

Какое что бывает?

Играя в эту игру, дети научатся сравнивать, обобщать свойства предметов и, наконец, понимать значение таких понятий как высота, ширина, длина; классифицировать предметы по форме, размеру, цвету.

Сначала вопросы задает взрослый, а ребенок отвечает. Потом нужно дать возможность ребенку проявить себя.

Примеры:



- Что бывает высоким? (дерево, столб, человек, дом) Здесь уместно спросить, что выше - дерево или дом; человек или столб.

- Что бывает длинным? (коротким)

- Что бывает широким (узким)?

- Что бывает круглым (квадратным)?

В игру можно включать самые разные понятия: что бывает пушистым, мягким, твердым, острым, холодным, белым, черным и т.д.