

Словесные речевые игры

Что ты делаешь? (Народная игра)

Цель. Активизировать употребление глаголов и глагольных форм, обозначающих профессиональные действия. Игра проводится на улице. Ведущий назначает каждому играющему, сидящему в кружке, работу: обед варить, печь хлеб, жать овес, ремонтировать автомобиль, шить, вязать и т. д. Каждый участник выкапывает себе ямку, садится около нее, берет палочку и вертит ею в ямке. Ведущий в середине круга тоже вертит палочкой в ямке, задает всем какую-нибудь общую работу, например, говорит: «Пеките хлеб» или «Пойте песню», — и все начинают вертеть палочками в ямке и громко повторять заданную работу: «Хлеб пеку, хлеб пеку» и т. д.

В это время ведущий неожиданно обращается с вопросом к кому-нибудь: «Что ты делаешь?» Спрошенный должен немедленно назвать назначенную ему работу, например: «Овес жну». Если же ошибется и назовет общую работу (Хлеб пеку) или замнется, то меняется местами с ведущим.

Король (Народная игра)

Цель. Соотносить выразительное движение и производное слово, обозначающее профессию. Организация. Кто-то из играющих по желанию становится Королем. Остальные считаются работниками. Король садится на определенное место, а работники отходят в сторону и сговариваются, на какую работу они будут наниматься у него. Сговорившись, подходят и говорят:

— Здравствуй, Король!

— Здравствуйте! — отвечает он.

— Нужны вам работники?

— Нужны.

— Какие?

Дети начинают выразительными движениями изображать людей разных профессий (пильщика, лесоруба, пахаря, землекопа, швеи, повара, прачки и т. д.). Король должен назвать работу каждого, и если сразу назовет все верно, то работники убегают к назначенному месту. Король ловит их, и кого поймает, тот становится Королем, остальные же идут снова сговариваться насчет работ. Но если Король назовет изображаемую работу неверно, то называет ее во второй, в третий раз и т. д., пока наконец не угадает. Ловить работников Король может только тогда, когда они еще не добежали до назначенного места, и если не поймает никого, то опять остается Королем на следующую игру. Большой интерес игры заключается в том, чтобы выбрать такую работу, которую трудно было бы угадать, а через это заставить Короля подольше исполнять свою роль.

Коршун (Народная игра)

Цель. Активизировать употребление глаголов.

Ведущий — Коршун (избирается по жребию). Дети окружают его стайкой, и начинается диалог.

— Вокруг Коршуна хожу, я на Коршуна гляжу.

— Коршун, что делаешь?

— Ямочку рою.

— Зачем ямочка?

— Денежку ищу.

— Зачем тебе денежку?

— Иголку купить.

— Зачем тебе иголка?

— Мешочек сшить.

— Зачем мешочек?

— Камешки класть.

— Зачем камешки?

— В твоих детей бросать.

— За что?

— Они ко мне в огород лазят.

— Ты бы делал забор повыше, а коли не умеешь, лови их!

Дети разбегаются кто куда. Коршун догоняет. Игра кончается, когда переловит всех.

Как тебя зовут? (Народная игра)

Цель. Активизировать производные наименования и их формы; соотносить производный глагол и движение.

Участники игры садятся кружком на стулья (на траву). Водящий дает каждому какое-нибудь смешное имя (либо дети выбирают имя сами): Пузырек, Метла, Расческа, Авторучка, Самосвал и т. д. После этого водящий задает вопросы. Отвечая на них, надо повторять только «свое слово» (пузырек, метла и пр.). Отвечать надо быстро, не задумываясь. Ни в коем случае нельзя смеяться. Другие пусть смеются, а тот, с кем говорит водящий, должен отвечать серьезно. Даже улыбаться нельзя.

Водящий подходит к тому, кого он назвал Метлой, и важно предупреждает:

Кто ошибется,

Тот попадется!

Кто засмеется,

Тому плохо придется!

После этого он спрашивает:

— Кто ты?

— Метла.

Вожак показывает на волосы играющего и спрашивает:

— А это у тебя что?

— Метла.

Вожак показывает на руки:

— А это у тебя что?

— Метлы!

Вожак показывает на ноги:

— А это?

— Метлы.

— А что ты ел сегодня утром?

— Метлу!

— А на чем ты едешь по городу?

Какая бывает собака?

Можно попросить ребенка представить себе собаку и рассказать о ней как можно больше: какая у нее шерсть, что она любит есть, какой формы у нее хвост и ушки, какой у нее характер и т.д. Дети называют предложения по очереди.

Другие темы: "Какая бывает весна?", "Какая бывает корова?" и т.п.

Угадай, кто мой друг.

Для этой игры вам понадобятся карточки с изображениями животных. Для каждой игры-занятия отдельная тема - домашние животные, дикие животные, птицы, рыбы и т.д.

Каждый ребенок должен выбрать карточку с животным так, чтобы не видели остальные дети и придумать животному имя. Теперь нужно дать время для составления рассказа о его жизни.

Например, ребенок выбрал картинку со слоном. Назвал его Филя. Затем рассказывает о нем: Мой Филя живет в Африке, он очень большой и добрый, он любит кушать фрукты и

овощи. Филя даже выступает в цирке и так далее. Остальные дети пытаются угадать, о каком животном идет речь. Можно изобразить походку животного.

Назови слово

Играть можно и группой и вдвоем. Для игры лучше использовать небольшой мяч.

Местоимения. Один бросает мяч называет местоимение. Задача ловящего мяч назвать слово, соответствующее названному местоимению. Пример: она - картина; он - чемпион; оно - солнышко.

Усложненный вариант: ему - слону; ей - кукле, им - собакам; от нас (от них) - от девочек.

Суффиксы существительных. Задание: придать слову уменьшительно-ласкательное значение (вариант: увеличивающее или устрашающее значение). Пример: дом-домик (домище).

- а) ковер, книга, узел, тень, кот, сумка, мяч, нога, человек, пень, нос, зонт...,
- б) дверь, пуговица, сила, муравей, друг, дерево, воробей...,
- в) погода, пианино, число, фабрика... .

Приставки. Задание: подобрать слову подходящее ?начало? (приставку). Пример: рвать-нарвать.

- а) сесть, зреть, шитый, ход, брать, селение, гнать, делать, падать,
- б) сыпь, кто, жалостный, внук, данный...

Отвечай быстро!

Играть можно вдвоем и компанией. Один из игроков называет три прилагательных, обозначающие различные характерные свойства какого-либо предмета - цвет, вкус, размер и т.п. Второй игрок должен быстро назвать предмет, подходящий этим признакам:

- Звонкий, быстрый, веселый ... (мяч)
- высокий, прочный, кирпичный ... (дом)
- рыжая, пушистая, хитрая...(лиса)
- зеленая, колючая, нарядная... (ёлка)

Кто больше?

Перед детьми ставится какой-нибудь предмет, обладающий как можно большим количеством признаков - например мяч- круглый, блестящий, твёрдый, гладкий или наоборот - мягкий, шершавый.

Машинка - большая, маленькая, блестящая, сверкающая, светлая, темная, одноцветная (разноцветная)

Задание детям - 1. Кто больше назовет свойств предмета.

2. Кто больше назовет возможных действий с предметом.

Из книги Е. Сербиной "Развивающие игры для детей".

Скажи по-другому.

Берется простое предложение, но с прилагательными и наречиями, например: "Машина быстро ехала по шоссе". А теперь, представьте себе, что эти слова вдруг исчезли из языка, но мысль все равно надо как-то выразить. Надо придумать вариант той же фразы другими словами. При этом ни одно из слов начального предложения не должно повторяться. (Автомобиль мчался по дороге)

В чем причина?

Придумывается какая-нибудь необычная ситуация. например: "Придя утром в парк, вы увидели, что там исчезли все скамейки". Надо как можно быстрее придумать объяснения этого события. Причины могут быть обычными, житейскими ("Забрали на ремонт"), и необычные, фантастические (скамейки обиделись, что их портят, и ушли в другой парк). Побеждает тот, кто предложит больше причин, и чем они разнообразнее, тем лучше. Игра развивает способность анализировать и логически мыслить.