

## Речевые игры

Речевые игры – это то, что спасет вас в дороге или долгой пешей прогулке. Или в тот момент, когда вы заняты домашними делами, а ребенок требует внимания, или когда один из вас соскучился и хочет поговорить, а о чём – не знает. Но, помимо приятных впечатлений, речевые игры несут еще и пользу. Так что играйте на здоровье!

1) Называть по очереди слова так, чтобы ваше слово начиналась с той же буквы, которой закончилось слово предыдущего игрока: слон-носок-кошка-арбуз-зебра и т.д.

Усложнить эту игру можно, задав определенную тему. Например, называть только нечто съедобное (рис-сыр-руккола-апельсин-нут) или только живых существ (собака-антилопа-альбатрос-суслик-корова).

Еще более сложный вариант: начинать своё слово со слога, которым закончилось предыдущее: альбинос-носорог-рога-гагара-радуга и т.д. Игра полезна тем, что позволяет обратить внимание на звуки в словах. На буквы, которые несут эти звуки. На сочетание звуков и букв в слогах.

2) Выбрать сказочного героя (литературного или мультипликационного) и по очереди называть эпитеты, которые его характеризуют (Буратино: веселый, озорной, подвижный, общительный и т.д.). Выигрывает тот, кто называет последнее слово.

В этой игре ребенок развивает свою речь, делая ее более красочной за счет расширения словарного запаса: он может услышать от вас много новых интересных слов, значение которых вы сразу же и обсудите. Дети часто спрашивают, например: "А что значит любознательный?". Или наоборот: "А как сказать про человека, если он любит узнавать новое?" Поиграв несколько раз, то уже на второй-третьей игре заметите, насколько богаче стал лексикон у ребенка, насколько легче ему подбирать характеристики героям.

3) Очень похожая игра, только теперь расширяем словарный запас глаголов. Выбираем персонаж (кошка) и по очереди перечисляем, что он умеет делать (сидеть, мурлыкать, есть, пить, прыгать, мяукать и т.д.).

4) Называть антонимы. То есть слова с противоположным значением. Вы говорите ребенку «чистый», а он вам – «грязный». Ребенок вам: «старый», а вы ему – «новый» и т.д.

5) Выбрать одну букву и по очереди называть слова, начинающиеся с нее (стол, сосиска, сапог, сумрак и т.д.).

Как и первую, игру можно усложнить двумя способами: задав определенную тему (сосиска, сыр, соус, сок, суп и т.д.) и выбрав слог (самовар, санки, салат, сапоги, салочки и т.д.).

6) «Да и нет не говори, черно-бело не носи». Смысл в том, что водящий должен отвечать на вопросы других игроков (любые), ни разу не произнеся слов «черное», «белое», «да» и «нет».

Игра прекрасно помогает способность концентрировать внимание, развивает самоконтроль. А также смекалку – ведь нужно придумать, как ответить положительно на вопрос, не используя слово «да», или как описать цвет молока или облака, не употребив слово «белый».

7) Сочинять общую сказку, придумывая по очереди по одному предложению в ней.

8) Придумывать загадки друг для друга, описывая признаки того или иного предмета.

9) Водящий загадывает человека, которого знают все присутствующие, и отвечает на вопрос следующего характера: «Если бы он был едой, то какой?», «Если бы он был животным, то каким?» (транспортом, посудой, одеждой, фруктом, деревом и т.д.) Остальные участники должны догадаться, кого загадал водящий. Игра чудесно развивает воображение, образное мышление, метафоричность речи.

10) Ребенок выбирает одно слово (любое) и отвечает им на все вопросы, адресованные ему.

-Что ты сегодня кушал? - Кабана.

- Как тебя зовут?

- Кабан.

- Кто твой друг?

- Кабан.

И т.д. Задача – как можно дольше не рассмеяться. Так же это способствует развитию умения изменять слова.

11) «На дереве растут только грустные слова», и ваша задача – их называть по очереди. Эта игра помогает ребенку прикоснуться к своим переживаниям, а вам – узнать, что делает вашего ребенка грустным. Это разлука или

невкусный суп? Старший брат или тесная обувь?

На дереве могут висеть также и страшные слова, и злые, и радостные, и удивительные, и любые другие.

13) Угадывать сказочного героя по трем прилагательным. Например, Храбрая, кудрявая, настойчивая – Мерида. Ранимая, красивая, доверчивая – Ариэль. Смелая, отзывчивая, решительная – Моана. И т.д.

Игра направлена не только на то, чтобы правильно описать персонажа, но и задуматься вообще на тему того, какой он. Учиться замечать в других какие-то особенности, черты. Хороший навык для жизни в обществе.

14) Составлять длинные предложения, добавляя в них по очереди по одному слову. Стоит дерево. У реки стоит дерево. У реки стоит старое дерево. У быстрой реки стоит старое дерево. И т.д.

Полезно для деток, чья речь состоит, в основном, из коротких простых предложений.

15) По очереди называть ассоциации на последнее слово. Просто то, что сразу приходит вам в голову, когда вы слышите это слово. Без размышлений. Дом, поляна, заяц, морковь, грядка, сорняк и т.д.

Подготовила: учитель-логопед Денисова А.В.