**«Формирование речи детей в игровой деятельности»**

# Предлагаем вам ряд игр, которые можно использовать в различных режимных моментах в течение дня.

**Игра «Путешествия по комнате (группе) »**

***Цель.*** Учить ребенка находить предметы, в названии которых есть заданный звук.

 ***Ход***

*Взрослый.* У нас необычная игра. Мы будем ходить по комнате и находить предметы, в названии которых есть звук К (его проходили на прошлом занятии). Чтобы запомнить, кто какие предметы нашел, вы кладите фишку (у каждого ребенка несколько фишек одного цвета) на найденный вами предмет.

**Игра «Цепочка слов»**

***Цель.*** Учить ребенка выделять последний звук в слове и подбирать слова с этим звуком. Учить запоминать правила игры и не нарушать их

 ***Ход***

 ***1 вариант.*** На подносе лежат картинки. Взрослый берет картинку, кладет на стол, называет ее, выделяя голосом последний звук: ЛУК. Ребенок находит картинку, название которой начинается со звука К, и кладет рядом с первой картинкой, называя ее: КОТ, выделяя голосом последний звук. Игра заканчивается, когда все картинки будут разобраны игроками.

 ***2 вариант.*** Правила те же, но без картинок.

*Взрослый.* Я назову слово, а ты запомни последний звук в слове и назови слово, которое будет начинаться с этого звука. РАК. Например: рак – коза – ананас – сова – автобус – самолет. Необходимо помнить, что слова, написание которых расходится с произнесением, в таких играх лучше не использовать (например, нельзя брать слова, в конце которых пишется звонкая парная буква: зуб, мороз и т. п.).

 Перед завтраком или обедом обычно выдается минутка, когда дети уже помыли руки, а младший воспитатель завершает сервировку стола. В это время можно провести гимнастику для развития мелкой моторики, например

 **«Замок»**

 На дверях висит замок.

 Кто его открыть не смог?

 Мы замочком постучали,

 Мы замочек повертели,

 Мы замочек покрутили

 И открыли!

 **Игра «Хорошо — плохо»**

 Мир не плох и не хорош —

 Объясню, и ты поймешь.

***Цель:*** знакомство детей с противоречиями окружающего мира, развитие связной речи, воображения, ловкости.

***Ход игры.*** Дети сидят в кругу. Ведущий задает тему обсуждения. Дети, передавая мяч по кругу, рассказывают, что, на их взгляд, хорошо или плохо в природных явлениях.

*Воспитатель:* Дождь.

*Дети:*Дождь — это хорошо: смывает пыль с домов и деревьев, полезен для земли и будущего урожая, можно погулять под зонтиком, можно в резиновых сапогах побродить по лужам, можно пускать кораблики, но плохо — намочит нас, бывает холодным, обувь грязная после дождя, брюки заляпаем грязью, если проезжает машина-то забрызгает, у мамы бельё намочится под дождём нельзя пойти на карусели.

 Так же интересны будут для детей игры «Назовите только веселые (вкусные, холодные) слова»

 **«Только весёлые слова», «Угощаю»**

 ***Цель:*** расширение словарного запаса, ознакомление с окружающим миром, развитие наблюдательности и сосредоточенности.

 Предлагаете вспомнить вкусные слова: - Давай вспомним вкусные слова и угостим друг друга. Ребенок называет «вкусное слово» и «кладет» вам на ладонь, затем вы ему и так до тех пор, пока все не «съедите». Можно поиграть в «кислые», «соленые», «горькие» слова.

 После ужина, в вечерние часы, детям можно предложить различные дидактические настольные игры. Давайте и мы с вами поиграем в игру «Слоговое лото».

 **«Кто самый внимательный»**

 Можно предложить ребенку посоревноваться на внимательность. Называется предмет, который встретился на пути, параллельно выделяется отличительный признак этого предмета.

 Например, «Я увидел горку, она высокая» или «Я увидел машину, она большая» и т. д. Можно предложить и такое задание: посоревноваться с ребенком в подборе признаков к одному предмету. Выигрывает, назвавший больше слов. Выполняя такие упражнения, дети учатся согласовывать прилагательные с существительными.

 **«Весёлый счет»**

 Можно проводить на улице, во время прогулок с ребенком. При проведении этой игры не только закрепляется правильное употребление падежных форм существительных, но и умение вести счет. Необходимо только именовать каждое число при пересчете предметов: например, одно дерево, два дерева, три дерева и т. д., и следить за четким проговариванием падежных окончаний числительных и существительных.

**«Рыба, птица, зверь»**

 На слово взрослого «рыба» ребенок должен перечислить виды рыб и наоборот, если взрослый перечисляет и называет, к примеру, окунь, щука, сазан, ребенок должен быстро назвать обобщающее слово.

 **«Отгадай предмет по паре других»**

Взрослый называет пару предметов, действий, образов, а ребенок отгадывает: папа, мама – это семья, мясо, лук-это котлеты, торт, свечи - это праздник и т. д. Мир детского сознания состоит из одних вопросов. Им все интересно. Важно использовать такие ситуации для совершенствования речи детей.

 **«Я дарю тебе словечко»**

 Взрослый и ребенок по очереди дарят друг другу словечко, объясняя его значение, при этом ребенок может называть знакомое ему слово, а взрослый - незнакомое для ребенка слово. В ходе таких упражнений обогащается словарный запас ребенка, развивается связная речь. Например, после похода в музей, дети закрепляли названия предметов быта казаков (я дарю тебе слово музей – это то место, где хранятся предметы старины, макитра, рубель, рушник).

 **«Живое предложение»**

 Можно играть всей группой, семьей. Совместно составляется предложение из трех, четырех слов, в зависимости от количества членов семьи. За каждым играющим закрепляется одно слово из предложения. По сигналу все должны стать в одну шеренгу и прочесть предложение, которое получилось. Игру можно проводить несколько раз, при этом важным условием является то, что каждый раз играющие должны становиться в другом порядке, тогда предложения будут звучать по-разному. Например, задумано предложение «Весной расцвели голубые подснежники». В ходе игры предложение может звучать так: «Расцвели голубые подснежники весной» или «Голубые подснежники весной расцвели». Каждый раз, когда получается новое предложение, нужно дать возможность ребенку прочитать его. Такая игра способствует развитию интонационной выразительности речи, а также помогает сформировать у ребенка память, внимание.

 **«Задом наперед»**

 Взрослые и ребенок вместе рассказывают сюжет хорошо известной сказки, рассказа, начиная с конца. (Сказка «Репка»)

 **«Интеллектуальный теннис»**

Ребенок называет слово и быстро передает (бросает) теннисный мяч взрослому, с тем чтобы он придумал к слову определение, например: море - синее; солнце - яркое; дождь - грибной.

 **«Угощение»**

 Ребенку предлагается вспомнить вкусные слова на определенный звук: А- арбуз, ананас и т. д. ; Б- банан, бутерброд и т. д. Слова произносятся взрослым и ребенком по очереди. Важно, чтобы ребенок проговаривал: «Я угощаю тебя ананасом», «Я угощаю тебя апельсином»(арбузом, арахисом, авокадо и т. д.) . Параллельно с выполнением этого задания ребенок упражняется в правильном употреблении падежных форм существительных. Для закрепления умения согласовывать существительные с прилагательным можно предложить ребенку добавить к своему слову какой-либо признак: «Я угощаю тебя оранжевым апельсином» или числительное «Я угощаю тебя двумя бананами».

**«Ищем слова»**

 Какие слова можно вынуть из борща? Винегрета? Кухонного шкафа? Холодильника?

**«Один-два»**

Предложить ребенку стать волшебником, превратить два слова в одно или наоборот, например, большие глаза - большеглазый, длинный хвост – длиннохвостый, толстые ноги – толстоногий, три головы-…, короткие

ноги-, и т. д.

**«Автобиография»**

 Вначале кто-то из взрослых берёт на себя ведущую роль и представляет себя предметом, вещью или явлением и от его имени ведёт рассказ. Остальные игроки должны его внимательно выслушать и путём наводящих вопросов выяснить, о ком или о чём идёт речь. Тот из игроков, который это угадает, попробует взять на себя роль ведущего и перевоплотиться в какой-либо предмет или явление.

 Например, «Я есть в доме у каждого человека. Хрупкая, прозрачная, неизящная. От небрежного обращения погибаю, и становится темно не только в душе». (Лампочка). Или: «Могу быть толстым и худым; красивым и не очень. Со мной можно играть, но аккуратно. Когда я однажды похудел по вине Пятачка, Ослик Иа всё равно мне обрадовался. » (Шарик).

**«Волшебная цепочка»**

 Игра проводится в кругу. Кто-то из взрослых называет какое-либо слово, допустим, «мёд», и спрашивает у игрока, стоящего рядом, что он представляет себе, когда слышит это слово? Дальше кто-то из членов семьи отвечает, например, «пчелу». Следующий игрок, услышав слово «пчела», должен назвать новое слово, которое по смыслу подходит предыдущему, например, «боль» и т. д. Что может получиться?(Мёд - пчела - боль - красный крест - флаг - страна - Россия - Москва - красная площадь) «Слова мячики»

 Ребёнок и взрослый играют в паре. Взрослый бросает ребёнку мяч и одновременно произносит слово, допустим, «Тихий». Ребёнок должен вернуть мяч и произнести слово с противоположным значением «Громкий». Затем игроки меняются ролями. Теперь уже ребёнок первым произносит слово, а взрослый подбирает к нему слово с противоположным значением.

 Я скажу вам «высоко». А вы ответьте «низко».

 Я скажу вам «далеко». А вы ответьте «близко».

 Итак, начинаем!

 Белый - … Светлый - … Большой - … Грустный - … Длинный - … Высокий-

**«Кто что умеет делать»**

 Ребёнку предлагается подобрать к предмету, объекту как можно больше слов-действий. Например, что умеет делать кошка? (мурлыкать, выгибать спину, царапаться, прыгать, бегать, спать, играть, царапаться, и т. д.).

 **«Антонимы для загадок»**

 Вначале игры игроки договариваются о теме, которая будет служить основой для загадок. Затем взрослый загадывает ребёнку загадку, в которой всё наоборот, например, тема «Животные».

 • Обитает в воде (значит, на суше);

 • Шерсти нет совсем (значит, длинная шерсть);

 • Хвост очень длинный (значит, короткий);

 • Всю зиму ведёт активный образ жизни (значит, спит) ;

 • Очень любит солёное (значит, сладкое). Кто это?

 Большое влияние на речь детей оказывает развитие мелкой моторики рук, так как доказано, что если развитие движений пальцев соответствует возрастной норме, то и развитие речи тоже в пределах нормы.

 **«Игры с бельевыми прищепками»**

***Цель:*** развитие мелкой моторики, воображения, согласование числительных с существительными, закрепление счёта.

 Различные геометрические фигуры из разноцветного картона с помощью прищепок превращаются в предметы, силуэт животных, птиц и т. д. Все зависит от фантазии играющих. Например, овал можно превратить в рыбку, приделав ей плавники из прищепок, можно превратить в ежика, прищепки будут играть роль иголок. Прищепки можно посчитать (одна прищепка, две прищепки, три…).

 **«Лепка из теста»**

 При приготовлении выпечки дать ребенку кусочек теста и предложить ему слепить любую фигуру, букву. С помощью таких игр стимулируется действие речевых зон коры головного мозга, что положительно сказывается на речи детей.

**Подготовили: воспитатели Булычева Л.А. и Шишкина М.М.**