

## **ИГРЫ ПО ЗВУКОВОЙ КУЛЬТУРЕ РЕЧИ**

### **Игра «Замени звук»**

Цель: Учить детей мысленно переставлять, заменять звуки на заданные, называть получившиеся таким образом новые слова.

Материал: Ряды слов для преобразования, предметные картинки со словами, которые должны получиться.

Ход игры:

Взрослый задает звук, на который нужно будет заменить первый или последний звук в слове.

Затем он раскладывает картинки и произносит слова, а ребенок с их помощью мысленно заменяет звук в исходном слове на заданный и называет вслух получившееся слово.

Например, нужно заменить на [ч] первый (кашка - чашка, гайка - чайка, масть - часть) или последний звук (враг - врач, клюв - ключ, мел - меч).

По мере тренировки игру можно проводить на слух, без использования картинок

### **Игра «Какого звука не хватает?»**

Цель: Совершенствовать у детей навыки звукового анализа.

Материал: Предметные картинки на каждое слово.

Ход игры:

Взрослый подбирает картинки со словами, раскладывает их на столе и называет, заменяя нужный звук паузой.

Ребенок должен догадаться, что это за слово, с помощью соответствующей картинки и определить пропавший в нем звук.

Например, пи[ ]ама - пропал звук [ж], вок[ ]ал -звук [з], тарел[ ]а - звук [к], конфе[ ]а - звук [т], мар-ты[ ]ка - [ш], мака[ ]оны - [р] и т. д. Взрослый может подобрать картинки со словами на какой-то определенный звук, произношение которого нужно закрепить у ребенка.

### **Игра «Измени слово»**

Цель: Упражнять в образовании существительных уменьшительно – ласкательного значения. Отрабатывать дикцию.

Ход игры:

Дети должны так изменить слова, чтобы в них появился звук [ж]:

друг — дружок,

пирог — пирожок,

сапог — сапужок,

снег — снежок,  
рог — рожок,  
луг — лужок,  
творог — творожок,  
флаг — флажок.

### Игра «Третий лишний»

Цель: Развивать умения услышать в слове определённый звук.

Ход игры:

Из трех картинок дети должны убрать ту, в названии которой нет звука [ш]:

шина, ландыш, белка; шапка, гармошка, пила;

голубь, шуба, неваляшка; мыши, банан, пушка.

### Игра «Назови картинку и найди первый звук»

Цель: Учить детей находить заданный первый звук в слове на этапе громкого проговаривания слова самим ребёнком.

Материал: Карты с нарисованными картинками.

Ход игры:

У детей – карты с нарисованными картинками.

Воспитатель называет любой гласный звук, дети произносят вслух названия своих картинок и находят нужную. Если картинка названа правильно, ведущий разрешает закрыть ее фишкой. Выигрывает тот, кто раньше всех закроет свои картинки.

### Игра «Ловушка»

Цель: Развивать умения услышать в слове определённый звук.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям «открыть ловушки», т.е. поставить руки локтями на стол, параллельно друг другу, расправив свои ладошки, которые и есть «ловушки».

Воспитатель: Если в слове услышите заданный звук, то «ловушки» нужно захлопнуть, т.е. хлопнуть в ладоши.

Слова подбираются воспитателем в зависимости от темы занятия.

### Игра «Цепочка слов»

Цель: Расширять запас существительных в активном словаре детей.

Материал: Мяч, значки и т.д.

Ход игры:

В этой игре надо составить цепочку из слов так, чтобы последний звук предыдущего слова совпадал с первым звуком последующего.

Играющие садятся в круг. Один из них бросает кому-нибудь мяч и говорит какое-либо слово (имя существительное), например «стакан». Получивший мяч говорит слово, начинающееся с последнего звука сказанного слова, например «нога». Следующий говорит, например, «апрель», а за ним «листок» и т.д.

Выигрывает тот, кто до конца не выбыл из игры. Победителю вручается значок.

### Игра «Какой звук чаще звучит?»

Цель: Упражнять детей в определении звука, который чаще звучит; развивать мыслительные операции, фонематический слух.

Ход игры:

Ведущий даёт детям задание: «Я буду читать стихотворение, вы внимательно слушайте и определите, какой звук чаще всего звучит».

Не жужжу, когда сижу,

Не жужжу, когда хожу,

Не жужжу, когда тружусь,

А жужжу, когда кружусь.

Зазудел комарик тонко:

З-з-з — поёт он звонко-звонко,

Повторяет много раз

Резвым мошкам свой рассказ.

## ***ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ СЛОВАРЯ***

### «Лови да бросай - цвета называй»

Цель: Упражнять в подборе существительных к прилагательному, обозначающему цвет.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Что у нас какого цвета - мы расскажем вам об этом.

Взрослый, бросая мяч ребенку, называет прилагательное, обозначающее цвет, а ребенок, возвращая мяч, называет существительное, подходящее к данному прилагательному.

Взрослый: красный –

Ребёнок: мак, огонь, флаг

оранжевый - апельсин, морковь, заря;

желтый - дышленок, солнце, репа;

зеленый - огурец, трава, лес;

голубой - небо, лед, незабудки;

синий - колокольчик, море, чернила;

фиолетовый - слива, сирень, сумерки.

### Игра «Какой это предмет?»

Цель: Закреплять согласование прилагательного с существительным.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Взрослый называет признак и бросает мяч одному из детей. Поймавший мяч ребенок называет предмет, которым обладает этим признаком, и возвращает мяч логопеду. Далее взрослый бросает мяч по очереди другим детям.

Например:

Длинная — веревка, шуба, нитка, улица, резинка, коса, юбка, дорога, резинка, лента, рубашка, занавеска.

Длинный — поезд, шнурок, огурец, день, карандаш, нож, пиджак.

Широкая — улица, речка, лента, дорога, кофта, юбка, резинка.

Широкий — шарф, переулок, двор, коридор, подоконник.  
Красная — звезда, ягода, лента, шапочка, рубашка, май-ка, малина.  
Красный — шар, шарф, помидор, мак, дом, карандаш.  
Круглый — мяч, шар, лепесток, помидор.  
Круглое — солнце, яйцо, яблоко, колесо.

### Игра «Подбери словечко»

Цель: Расширить словарный запас у детей, развивать умение согласовывать прилагательное с существительным.

Ход игры:

В эту игру можно играть с мячом, перекидывая, его друг другу.

Про что можно сказать:

«Свежий»... (воздух, огурец, хлеб, ветер);  
«старый»... (дом, пень, человек, ботинок);  
«свежая»... (булочка, новость, газета, скатерть);  
«старая»... (мебель, сказка, книга, бабушка);  
«свежее»... (молоко, мясо, варенье);  
«старое»... (кресло, сиденье, окно).

### Игра «Угадай предмет»

Цель: Развивать мышление, активизировать словарный запас.

Ход игры:

Отгадай предмет по названию его частей.

Кузов, кабина, колеса, руль, фары, дверцы (грузовик).

Ствол, ветки, сучья, листья, кора, корни (дерево).

Дно, крышка, стенки, ручки (кастрюля).

Палуба, каюта, якорь, корма, нос (корабль).

Подъезд, этаж, лестница, квартиры, чердак (дом).

Крылья, кабина, хвост, мотор (самолет).

Глаза, лоб, нос, рот, брови, щеки (лицо).

Рукава, воротник, манжеты (рубашка).

Голова, туловище, ноги, хвост, вымя (корова).

Пол, стены, потолок (комната).

Подоконник, рама, стекло (окно).

### Игра «Семья»

Цель: Учить детей разбираться в родственных отношениях, употреблять слова, обозначающие родство и родственников.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Кто вы мне и кто вам я, если вы - моя семья?

Взрослый, бросая мяч ребенку, задает вопрос, на который ребенок, возвращая мяч, должен ответить. Примерные вопросы:

- Кем ты доводишься маме и папе?
- Кто ты для бабушки и дедушки?
- У тебя сестра или брат?

- Назови двоюродных братьев и сестер.
- Кем являются для тебя родители твоих двоюродных братьев и сестер?

На этом мы закончим обзор игр. Еще раз хотим обратить внимание родителей на то, что игры на развитие словарного запаса ребёнка разнообразны и наполнение содержанием зависит только от вашей фантазии и желания работать.

### Игра «Что растёт в лесу?»

Цель: Активизировать у детей словарь существительных по темам: «Растения», «Животные»

Материал: Стульчики по количеству детей.

Ход игры:

Педагог выбирает трех детей и предлагает им назвать то, что растёт в лесу. Например, один говорит: «В лесу растёт гриб», второй — «малина», третий — «ель», а потом опять продолжает первый. Педагог предупреждает, что долго думать нельзя. Когда играющие нарушают правила, то садятся на место и выбирают себе замену. Новая группа детей получает другое задание, например перечислить, что растёт в саду либо кто живёт в лесу. Победителем является тот, кто больше назвал растений и животных. Он получает приз.

### Игра «Чье это жилище»

Цель: Закреплять знания детей о жилищах животных.

Материал: Картинки животных и картинки, изображающие жилища животных.

Ход игры: На доске картинки. Слева — картинки, изображающие жилища животных, справа — изображения животных (не у своих жилищ).

Воспитатель объясняет, что Незнайка перепутал домики животных. Надо им помочь найти свои. Дети переставляют изображения животных, помещая их около своих жилищ, а затем называют, чьи это жилища:

нора — для лисы, мышки;

берлога — для медведя;

дупло — для белки, для совы;

гнездо — для птицы;

скворечник — для скворца;

коровник — для коровы, телят;

конюшня — для лошади, жеребят;

свинарник — для свиньи и поросят;

крольчатник — для кроликов.

Перед выполнением этого задания дети закрепляют названия жилищ домашних и диких животных и птиц по картинкам.

### Игра «Месяцы и их последовательность»

Цель: Закреплять временные понятия в активном словаре ребёнка.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Месяц к месяцу встает - каждый всех их назовет.

Взрослый с детьми называет месяцы, бросая мяч об пол: «Январь, февраль, март...».

Вместо следующего месяца, взрослый называет имя ребёнка: «Маша!». Ребенок подхватывает мяч и продолжает называть месяцы, хлопая мячом об пол.

### Игра «Лови, бросай, дни недели называй»

Цель: Закреплять временные понятия в активном словаре ребенка.

Материал: Мяч.

Ход игры:

В календарь не зря глядели - все мы помним дни недели.

Играющие становятся в круг. Ведущий, бросая мяч кому-нибудь, может начать с любого дня недели: «Я начну, ты продолжай, дни недели называй! Среда...» Все по очереди перебрасывают мяч друг другу и последовательно называют дни недели.

Усложнение. Ребёнок и родители встают в круг и, называя дни недели, на каждое слово хлопают мячом об пол: «Понедельник. Вторник...» Вместо следующего дня недели взрослый называет имя ребенка: «Саша!» Ребенок подхватывает мяч и продолжает, бросая мяч об пол. Можно называть дни недели и в обратном порядке.

### Игра «Что за чем?»

Цель: Закреплять временные понятия в активном словаре ребенка. Развивать мышление.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Что за чем у нас идет каждый год и круглый год?

Играющие встают в круг. Ведущий бросает мяч по очереди играющим и задает вопросы.

Например: «Зима. А что за нею?».

Игрок отвечает: «Весна», и бросает мяч ведущему.

Варианты вопросов: «Зима. А что за нею?» - «Весна.

«А что за нею?»

«Сколько месяцев в году?»

«Назовите летние месяцы».

«Назовите первый месяц весны».

«Назовите последний месяц зимы».

«С какого месяца начинается осень?»

«Каким месяцем заканчивается осень?»

### Игра «Бывает — не бывает»

Цель: Расширять и закреплять активный словарь детей. Развивать логическое мышление.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Что же будет, что же нет? Поскорее дай ответ!

Играющие встают в круг. Ведущий называет времена года.

Например: «Лето».

А затем, бросая мяч кому-нибудь, называет явление природы.

Например: «Ледоход».

Ребенок, поймавший мяч, должен сказать, бывает такое или не бывает. Игра идет по кругу. Кто ошибся, выходит из игры.

Варианты явлений природы и сезонных изменений: иней, ледоход, капель, листопад, метель, заморозки, дождь, снег, град, гроза и т. д.

Усложнение. Ребёнок даёт полные ответы, объясняя возможность или невозможность того или иного явления природы в данное время года.

### Игра «Скажи наоборот»

Цель: Расширить словарь антонимов у детей.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Бросаем мяч ребёнку и произносим слово. Ребенок, возвращая мяч, называет слово, противоположное по значению.

Сейчас мы превратимся с тобой в упрямец, которые делают всё наоборот. Я бросаю тебя мяч и называю слово, а ты говоришь наоборот. Например: темно, а наоборот — светло.

Друг... враг

День...ночь

Радость...грусть (печаль)

Потолок...пол

Жара...холод

Зло...добро

Правда...ложь

Быстро...медленно

Говорить...молчать

Покупать...продавать

Поднимать...опускать

Бросать...поднимать (поймать)

Прятать...искать

Зажигать...тушить

Одеть...раздеть

Потерять...найти

Положить...убрать

Дать...взять

Налить...вылить

Хорошо...плохо

Тяжело...легко

Высоко...низко

Далеко...близко

Можно...нельзя

Трудно...легко

Начало...конец.

### ***ИГРЫ НА ФОРМИРОВАНИЕ ГРАММАТИЧЕСКОГО СТРОЯ РЕЧИ***

#### Игра «Скажи ласково»

Цель: Закреплять умения образовывать существительные при помощи уменьшительно - ласкательных суффиксов. Развивать ловкость, быстроту реакции.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Взрослый, бросая мяч ребёнку, называет первое слово (например, шар), а ребенок, возвращая мяч, называет второе слово (шарик). Слова можно сгруппировать по сходству окончаний.

Стол - столик, ключ - ключик.

Шапка - шапочка, белка - белочка.  
Книга - книжечка, ложка - ложечка.  
Голова - головка, картина - картинка.  
Мыло - мыльце, зеркало - зеркальце.  
Кукла - куколка, свекла - свеколка.  
Коса - косичка, вода - водичка.  
Жук - жучок, дуб - дубок.  
Вишня - вишенка, башня - башенка.  
Платье - платьице, кресло - креслице.  
Перо - перышко, стекло - стеклышко.  
Часы - часики, трусы - трусики.

### Игра «Кто это?»

Цель: Активизировать словарь детей по теме «Спорт». Формировать звуко-слоговую структуру слова. Развивать грамматический строй речи.

Ход игры:

Занимается спортом (кто?) – спортсмен, спортсменка  
занимается гимнастикой – гимнаст, гимнастка  
занимается фигурным катанием – фигурист, фигуристка  
занимается теннисом – теннисист, теннисистка  
занимается борьбой — борец  
занимается акробатикой — акробат, акробатка  
катается на лыжах – лыжник, лыжница  
бегает на коньках – конькобежец, конькобежка  
играет в футбол – футболист, футболистка  
играет в хоккей – хоккеист, хоккеистка  
играет в шахматы — шахматист, шахматистка  
стреляет из винтовки — стрелок  
стреляет из лука — лучник, лучница  
ездит на велосипеде — велосипедист, велосипедистка  
ездит на мотоцикле — мотоциклист, мотоциклистка  
прыгает в высоту, в длину – прыгун, прыгунья  
прыгает с парашютом — парашютист, парашютистка  
плавает – пловец, пловчиха.

### Игра «Назови профессии»

Цель: Развивать анализ и синтез.

Материал: Картинки с изображением разных профессий.

Ход игры:

Взрослый предлагает детям ответить на вопросы:

Кто носит багаж? Носильщик.

Кто сваривает трубы? Сварщик.

Кто вставляет стекло? Стекольщик.

Кто работает на кране? Крановщик.

Кто укладывает камни? Каменщик.

Кто точит ножи? Точильщик.



Кто чинит часы? Часовщик.

Кто работает на экскаваторе? Экскаваторщик.

Далее взрослый задает вопрос:

- Какая общая часть в словах носильщик, сварщик, стекольщик, крановщик, каменщик, точильщик, часовщик, экскаваторщик? При произнесении этих слов взрослый подчеркивает интонационно, голосом суффикс -щик-.