

Консультация для родителей **«Роль словесных игр для дошкольников»**

Занятия по развитию речи способствуют развитию всех сторон речевой деятельности ребенка. Именно благодаря им, у ребенка происходит становление культуры речи и общения: формируется выразительность речи, четкость произношения каждого слова, правильность ударений в словах, грамотность, ясность, умение верно формулировать свою мысль, чтобы быть понятым другими; обогащается словарный запас; формируются предпосылки письменной речи, и, что самое главное, участие в таких занятиях по развитию речи стимулирует собственно речевую активность ребенка.

Я предлагаю вашему вниманию игры и игровые упражнения по развитию речи, направленные на активизацию речевого развития детей.

Организуя ту или иную игру, не стоит стремиться к тому, чтобы ответы вашего ребенка полностью совпадали с ответами, предлагаемыми в упражнениях. Творческие задания потому и творческие, что не содержат «правильных», заранее известных ответов, результатов. Каждое задание может содержать лишь примерные варианты решений.

Основная ваша задача состоит не в том, чтобы «вытягивать» из ребенка нужный ответ или навязать ему свое мнение, видение, а в том, чтобы научить его мыслить и отстаивать правомерность собственной точки зрения, сформировать у него позицию «Я могу!». Поэтому не торопитесь сказать вашему ребенку: «Нет! Так не бывает, ты неправильно думаешь», — а попытайтесь в каждом детском ответе обнаружить рациональное зерно. Ведь то или иное решение, формулировка всегда могут иметь место в зависимости от тех или иных обстоятельств.

Разные слова

Эта игра на развитие речи детей дошкольного возраста, позволяет ребенку увидеть «похожесть» друг на друга самых разнообразных предметов, объектов, явлений, способствует развитию речи, наблюдательности и умения познавать многоплановую сущность окружающей действительности.

Вариант 1. «Подбор прилагательных»

Содержание же игры заключается в следующем: ведущий показывает игрушку, картинку или называет слово, а участники по очереди называют как можно больше признаков, соответствующих предложенному объекту. Выигрывает тот, кто назовет для каждого из предъявленных предметов как можно больше признаков. Например, «собака» — большая, лохматая, добрая, веселая, охотничья, старая и т. п.

Вариант 2. «Что бывает?»

Эта игра состоит в том, что к исходному слову-прилагательному подбирают существительное. Например, «зеленый» — помидор, ель, трава, дом и т. д. Можно предложить назвать все, что бывает веселым, грустным, злым, добрым, тихим, громким, пушистым, гладким, холодным, шершавым, колючим, быстрым, скользким, удивленным, спокойным, торжественным, шаловливым,

смешным, таинственным, светлым и пр. При этом необходимо убедиться, что смысл слова понимается.

Вариант 3. «Узнавание»

Цель игры — узнать предмет, объект по группе прилагательных или по группе слов-действий. Предлагаемые в качестве исходной опоры слова должны быть связаны с чувственным и практическим опытом ребенка. Например, «зеленая, кудрявая, стройная, белоствольная» — береза; «сверкает, землю согревает, тьму разгоняет» — солнце.

Игры со словами нужно постепенно усложнять, не только увеличивая словарный запас ребенка, но и тренируя у него способность легко находить нужное слово.

Вариант 4. «Цепочка слов»

Эта игра используется с детьми старшего дошкольного и младшего школьного возраста и проводится в словесном варианте. Суть игры заключается в подборе слов — существительных и прилагательных, характеризующих какой-либо объект сходными качественными признаками (холодный — ветер, мороженое, вода, батарея; мокрый — одежда, волосы, бумага, асфальт; не умеет плавать — кирпич, земля, шуруп и т. п.). То есть дети составляют своеобразный «поезд» из слов, где слова-вагончики соединены между собой. Например, исходное слово — «кошка».

- Кошка бывает какая? Пушистая, ласковая, разноцветная...
- Что еще бывает разноцветным?
- Радуга, телевизор, платье...
- Каким еще может быть платье?
- Шелковым, новым, прямым...
- Что еще может быть прямым?
- Линия, дорога, взгляд... и т. д.

Вариант 6. «Подбор объектов к действию»

Ребенку предлагают назвать объекты, совершающие те или иные действия. Например, «кто и что плавает?» — человек, доска, собака, корабль; «греет?» — солнце, печь, грелка; «летает?» — самолет, птица, бабочка, муха, пушинка, воздушный шар, листья желтые с деревьев.

Обязательно похвалите ребенка, если он нашел удачное слово, проявил активность и заинтересованность в поиске выразительных средств. Так развивается детская наблюдательность, точность восприятия и мыслительная активность (память, воображение).

Добавление

Вариант 1. «Пропущенные слова».

Вы произносите предложение, а ребенок вставляет пропущенное слово.

Например, «На пороге сидела и жалобно мяукала ...»; «Кошка поймала в саду ...»; «Шерсть у кошки ..., коготки ...»; «Дождик прошел, и из-за туч показалось ...»; «Дворник взял метлу, он будет ...»; «Пришел почтальон, он принес ...».

В дальнейшем ребенок и взрослый могут поменяться ролями: ребенок придумывает предложение, а взрослый заканчивает его.

Вариант 2. «Распространение предложений».

Детям предлагают закончить начатое взрослым предложение, опираясь на наводящие вопросы.

Например, «Дети идут ... (куда? зачем?)», «Садовник поливает ... (что? где? когда? зачем?) и т. п. В дальнейшем распространение осуществляется детьми самостоятельно, без помощи ориентирующих вопросов.

Вариант 3. «Добавление придаточных предложений».

Например, взрослый говорит: «Сегодня надо затопить печь, потому что ...»; «Коля не пошел сегодня в детский сад потому, что ...»; «Мама сказала дочке, что ...»; «Мы завтра пойдем в лес, если ...».

Небылицы

Дети любят не только слушать, но сами сочинять небылицы, перевертыши и нелепицы.

Существует несколько вариантов придумывания подобных произведений.

Вариант 1 «Ошибки»

Простейшая возможность придумывать небылицы — это строить их на ошибках. Сначала такие истории будут больше двигательными, чем словесными. Например, надеть ботинки на руки, есть суп вилкой, баюкать машинку и т. п. Затем из ошибочных движений возникают интереснейшие истории с множеством «ошибочных персонажей», разновидностью которых служат объекты, носящие необычные, смешные имена. Например, «Синьора Поварешка», «Город Кастрюлька» и пр. В таких случаях уже само имя подсказывает сюжет истории-небылицы: «Синьора Поварешка жила в городе под названием Кастрюлька».

Вариант 2. «Так бывает или нет»

Ребенку предлагают простейшие ситуации, а он отвечает, бывает так или нет. Обязательным условием в данном случае является чередование реальных и нереальных ситуаций. Например, «волк бродит по лесу», «волк на дереве сидит», «в кастрюле варится суп», «чашка жарится на сковороде», «самокаты по небу летают», «кораблик плывет по волнам», «девочка рисует домик», «домик рисует мальчика».

Вместо предложений можно использовать специальные сюжетные картинки, которые готовятся заранее. Например, ребенку предлагают рассмотреть картинку, на которой изображены свинья на насесте, корова на заборе, кошка в норке, мышка ловит кошку, петух в конуре, собака прогуливает утят и т. п. (комплект может быть любым: мебель, одежда, животные, птицы, рыбы, быт людей, но на каждой картинке изображается абсолютно не свойственное предмету действие), и ответить, так бывает или нет и почему. Отвечают малыши в силу своих возможностей — словами, фразами, предложениями. Ни в коем случае не принуждайте их к ответу, не хотите говорить — пусть просто смотрит или слушает ответы других. Придет время, и малыш сам скажет все, что видит, слышит, наблюдает.

Дети постарше могут уже самостоятельно придумывать предложения, заключающие информацию о реальных или нереальных событиях. Игра может быть организована следующим образом: взрослый придумывает предложение,

отражающее реальное событие, а ребенок, в ответ, -- предложение с таким же событием, или наоборот. Например:

- Ночью ярко светит солнце.
- Зимой в лесу все тропинки заросли травой.
- Маяк освещает дорогу кораблям.
- Весной прилетают перелетные птицы.

Вариант 3. «Странные рассказы». Ребенку предлагают послушать один из коротких рассказов: «Летом, когда ярко светило солнце, ребята вышли на прогулку. Сделали из снега горку и стали кататься с нее на санках»; «Наступила весна. Все птицы улетели на север. Грустно стало детям. Решили они смастерить скворечники. Готовые домики для птиц дети развесили на веревке, и в них поселились котята. Детям стало снова весело»; «У Вити сегодня день рождения. Он принес в детский сад угощения для своих друзей: яблоки, соленые конфеты, сладкие лимоны, груши и печенье. Дети ели и удивлялись. Чему же они удивлялись?» В качестве образца могут служить и поэтические произведения («Путаница» К. Чуковского, «Вот какой рассеянный» С. Маршака и многие другие). После прослушивания дети обычно анализируют произведение с точки зрения достоверности фактов и придумывают собственные небылицы или перевертыши.

Вариант 4. «Вопросы и ответы». Эта игра знакома каждому человеку с детства. Она развивает не только воображение, мышление и речь, но и формирует здоровое чувство юмора.

Вспомните, как когда-то собирались за столом несколько закадычных друзей-подростков, брали в руки бумагу и ручки и начиналось «круговое творчество»: писали ответ на один из игровых вопросов, прятали его, закручивая бумагу, передавали одному из товарищей, а сами получали точно такой же лист с ответом одного из друзей, на котором помещали ответ на следующий вопрос... и так несколько раз. В итоге получался смешной рассказ-небылица. Такая же игра может быть с успехом организована и с дошколятами, даже если они не умеют писать. Вместо бумаги и ручек детям раздают по одной картинке с предметным или сюжетным содержанием. Задают игровые вопросы («Кто?», «С кем?», «Когда?», «Зачем?», «Куда?», «Что делать?», «Что из этого вышло?» и т. д.), а дети по очереди отвечают на них, опираясь на свои картинки. Взрослый может записывать детские ответы и затем зачитать все придуманные в ходе игры истории-небылицы.

Вариант 6. «Любопытный». Играющие образуют круг. Водящий — «любопытный» — называет букву, с которой должны начинаться ответы. Затем он обращается к какому-либо игроку и задает короткие вопросы, типа «Кто?», «Куда?», «Когда?», «Зачем?» и т. п. Задача играющих — отвечать не задерживаясь. Например, объявлена буква «Ш». Ответы могут быть следующими: шапка, шла, шумным днем. Победителем оказывается участник, оставшийся последним в игре.

**Подготовила: воспитатель подготовительной группы Захария Надежда
Марковна**