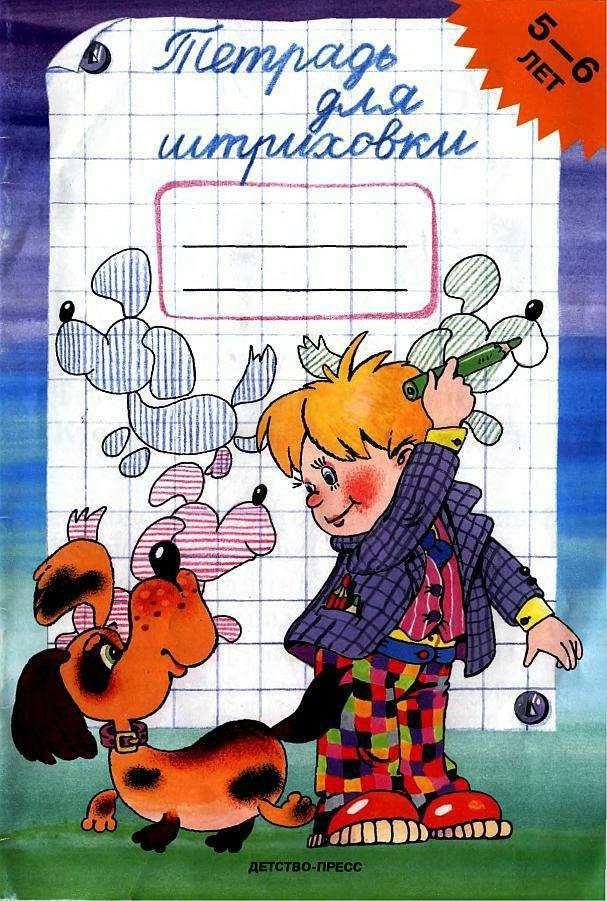
**Упражнения для развития речи дошкольника старшего возраста:**



**Что бы это значило? от 5 до 7 лет**

Интонация и эмоциональная окраска речи имеют такое же значение, как и слова, которые мы говорим, ведь именно по тону, мы зачастую определяем настроение говорящего и смысл того, что он нам пытается донести. Чтобы показать детям важность этой стороны речи лучше всего использовать пословицы, поговорки, фразеологизмы русского языка. Во фразеологизмах народного языка в лаконично и точно выражены не только собственно идеи и мысли, но и их эмоциональная окраска (осуждение, поощрение, радость, грусть, ласка, злость и т.д.). Расскажите ребенку ряд фразеологизмов или пословиц. Подумайте вместе с ним, что бы они могли означать.

Например, что значит "бить баклуши", "повесить нос", "задать головомойку", «проще пареной репы». Знакомство с фразеологизмами совершенствует навыки устной речи, развивает мышление, фантазию.

**Беседа по картинке - продолжение**

**Поговорки и скороговорки**

Произнесение поговорок и скороговорок – полезно для всех детей, даже если с дикцией у малыша на первый взгляд все в порядке. У дошкольников еще не достаточно координировано и четко работает речевой аппарат. Некоторые дети нечетко выговаривают слова, торопятся, проглатывают окончания, другие, наоборот, говорят медленно и излишне растягивают слова. Нужно помнить, что дикция вырабатывается с помощью специальных занятий, никто от природы не обладает идеальным произношением. Поэтому используйте старые добрые скороговорки, и проблем с речью у вашего крохи станет меньше

**Разные слова**

<http://www.r-rech.ru/>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»**

Эта игра интересна детям любого возраста, имеет несколько степеней сложности игры: малышам необходим наглядный единичный образ, старшим детям — словесный и не менее 2—3 образов. 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 похожа на предыдущую, отличие состоит в том, что к исходному слову-прилагательному подбирают существительное. Например, «зеленый» — помидор, ель, трава, дом и т. д.

В последующем детям 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 удостовериться, что смысл  слова понимается и ребенком, и взрослым идентично.

**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. Чтобы ребенок без особых затруднений «вычерпывал» из памяти необходимое слово, надо разнообразить варианты игр («Какое бывает?», «Что делает?»). В дальнейшем основным правилом таких игр становится отсутствие повторов.

**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, платье, телевизор...

    Каким еще может быть платье?

    Шелковым, новым, прямым...

    Что еще может быть прямым?

    Линия, дорога, взгляд... и т. д.

**Вариант 5.** ***«Кто что делает»***

Эта игра обогащает лексический запас детей словами-действиями (глаголами). В рамках этого варианта существует несколько способов организации игрового действия.

          а) Для игры необходим набор [предметных карточек](http://www.r-rech.ru/index.php/2009-02-21-17-44-26.html#_blank).  Детям показывают картинки (по одной) и задают вопросы: «Что с этим можно делать? Для чего это нужно?»

Можно поступить и следующим образом: задать вопросы, отражающие конкретное использование предмета, а дети указывают на ту или иную картинку. Например: «Что можно повесить на стену? Из чего можно связать шарф? Где можно спрятаться от дождя? Кто дом сторожит? Что можно читать? Кто мышей ловит? Как узнать, сколько времени? Чем гвозди забивать?»

          б)  Со старшими дошкольниками и школьниками игра может проводиться без наглядной основы. Ведущий называет предмет, явление, объект, а игроки по очереди называют действие, выполняемое этим объектом, и слово-существительное для следующего игрока. Например, ведущий говорит: «Машина». Ребенок отвечает: «Едет. Художник». Следующий игрок: «Рисует. Рука» и т. д. В дальнейшем к одному слову-существительному придумывают несколько глаголов. Например, «ветер» — воет, пыль поднимает, листья срывает, парус надувает, крылья ветряной мельницы вертит, освежает, тучи разгоняет и т. п.

        в) Игру можно усложнить за счет жестов, мимики, пантомимики. Задача детей — назвать деятельность по одному или нескольким действиям. Например, взрослый поднимает обе руки — это действие может обозначать и поднятие какого-либо предмета, и вывешивание белья на веревку, и пр.; или поднимает руку, один палец кладет на нижний правый угол воображаемой страницы, переворачивая ее — это может обозначать либо чтение книги, либо просмотр тетради, журнала.

         г) Более сложный вариант игры заключается в совмещении словесных описаний и неречевых средств выразительности. Для организации игрового действия необходимы мягкие игрушки — кошка и собака. После того как дети познакомились с ними — рассмотрели, поиграли, — предложите описать их внешний вид, повадки, место-жительство, показать, что делает кошка, когда ее гладят. Когда она видит мышку? Когда видит нитку с бантиком? Когда видит собаку? Что еще умеет делать кошка? Что умеет собака? Как она ведет себя, когда видит кошку? Хозяина? Когда получает кусок мяса?

Обязательно похвалите ребенка, если он нашел удачное слово, движение, позу, жест, проявил активность и заинтересованность в поиске выразительных средств. Так развивается детская наблюдательность, точность восприятия и мыслительная активность (память, воображение). В следующий раз можно использовать другие объекты, но они должны быть хорошо знакомы ребенку.

**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.

**Добавление**

Это игровое упражнение на развитие речи в дошкольном возрасте имеет несколько вариантов разной степени сложности. Дети младшего возраста привлекаются к договариванию слов во фразах и предложениях, а старшие — самостоятельно осуществляют лексический отбор.

**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»***. Этот вариант, помимо обогащения грамматического опыта, может служить своеобразным тестом, позволяющим выявить тревожность ребенка по отношению к различным жизненным ситуациям. 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 ...».

**Вариант 4.** ***«Синонимические ряды»***. Перед тем как начать игру, вместе с детьми выясните значение, сходство и отличие по содержанию слов, которые предполагается использовать. Например, что обозначают, чем похожи и отличаются следующие слова: «бор — лес — роща»; «дом — терем — дворец»; «большой — огромный — громадный» и т. п. После этого вместе придумайте и назовите слова, обозначающие разные названия леса, жилищ, величины, и объясните их содержание. Так в словарный запас ребят войдут слова, имеющие тонкие оттенки значений.

В следующий раз попытайтесь охарактеризовать более сложные слова, например «шорох — лепет — шелест — шум», и предложите детям подумать, каким словом лучше передать тревогу человека, вслушивающегося в тишину ночного леса. (Скорее всего, ребята выберут слово «шорох».) Какое слово, «лепет» или «шелест», точнее передает разговор листьев утром, в первых лучах ласкового солнца? А для тихого, печального вечера подойдет «шорох» или «шелест»? Перед близкой грозой, под бурным ветром листья «шумят» или «шелестят»? Тут важное значение имеет не только различие в смысловых оттенках слов, но и в их звучании. Например, слово «шорох» таит в себе возможность передавать состояние тревоги (столкновение шипящего «ш» и глухого «х» с резким «р»), а слово «лепет» — что-то нежное, мягкое, ласковое, заключенное в звучании мягких «л» и «п» перед гласным «е».

Подобным образом можно помочь детям осознать и то, как выражают отношение различные суффиксы и приставки (не называя детям этих терминов). Например, словесный ряд: борода — бородушка — бородка — бородища. Как назвать бороду Деда Мороза, который приносит новогодние подарки? А бороду нечесаного и страшноватого Лешего? А как лучше сказать про нарядного петуха? А про доктора Айболита? В дальнейшем, когда подобные задания не будут вызывать у детей затруднений, можно варьировать содержание заданий.

**Вариант 5**. ***«Иносказание»***. Игроки загадывают слово, к которому можно подобрать несколько синонимов. Каждый игрок предлагает водящему свой вариант предложения, в котором вместо задуманного слова используется его синоним. По этим предложениям нужно догадаться, какое слово загадано. Например, задумано слово «холодный». Варианты предложений, придуманных детьми, могут быть такими: «Сегодня прохладный день»; «В стакане ледяной сок» и т. п. Если водящий затрудняется назвать исходное слово, оно либо называется, и совместно обсуждаются причины, приведшие к неудаче, либо слово меняется и загадывается другое.

**Классификация** Это упражнение для развития речи называется классификация, или группировка предметов по признакам. Оно лежит в основе формирования у ребенка обобщенных понятий, развития элементов логического мышления.

Обучение детей различным видам классификации  начинается с выбора по образцу, который производится на основе выделения  ребенком свойств предметов — цвета, формы или величины.

В предметной классификации (посуда — одежда, транспорт — животные, одежда — обувь, мебель — посуда и т. д.) внешний вид предмета не поможет малышу отнести его к той или иной группе. Ребенок уже должен мысленно, выделить другое основание для объединения предметов в группу, а именно их назначение,  которое они выполняют в жизни человека. Результаты группировки обязательно закрепляются обобщающим словом: животные, транспорт, мебель, посуда, одежда, птицы, цвет, форма, величина, материал и т. п.

**На что похоже** Эта игра во всем ее видовом разнообразии является великолепным средством развития речи детей 3 лет и старше, а так же развивает  воображение ребенка

Правила игры очень просты и доступны детям любого возраста. На начальном этапе ознакомления детей с содержанием этой игры необходим наглядный игровой материал: разнообразные предметы и материалы (сосновая шишка, апельсин, ракушка, лист дерева, кусочек меха и т. п.). В дальнейшем игра может проводиться только в словесном варианте. Правила игры достаточно просты — нужно ответить на вопрос: «На что похож тот или иной предмет?» и аргументировать свой ответ («Почему?», «Чем?»).

**Вариант 1.** ***«Угадай-ка».*** В качестве игрового материала используются спички, бусинки, пуговицы (различных цветов, форм, фактуры и диаметра), зерна или сухие плоды растений, ниточки (длиной 2— 5 см), мелкие камешки. Организация игры: 10—12 предметов из исходного игрового набора кучкой бросают с небольшой высоты на стол или лист бумаги. При падении предметы складываются в самые разнообразные, иногда достаточно причудливые изображения. Игровая задача состоит в том, чтобы «узнать» и назвать получившееся изображение.

**Вариант 2.** **«Буквы и цифры»**. Правила игры заключаются в следующем: детям предлагают рассмотреть цифры или буквы, изображенные во весь альбомный лист, и назвать предметы, образы, явления, на которые они похожи. Численность детских ассоциаций на одно изображение возрастает от занятия к занятию. Количество предлагаемых знаков нужно увеличивать постепенно. Можно предлагать детям не только называть возникающие по сходству образы, но и зарисовывать их. Дети с удовольствием придумывают рассказы и истории, опираясь на образные изображения знаков. Подобные игры служат великолепным и вполне доступным каждому ребенку средством освоения различных видов речи.

**Вариант 3.** ***«Дорисуй»***. Ребенку дают лист с нарисованной на нем какой-либо одной геометрической фигурой и предлагают превратить ее во что-нибудь, то есть дорисовать необходимые детали в соответствии со своим замыслом. В следующий раз то же задание выполняется, но уже с двумя фигурами, помещенными на одном листе бумаги. В дальнейшем предлагаемые детям листы могут быть заполнены самым разнообразным количеством фигур, линий и их переплетений.

И это очень важно, ведь дети очень склонны к стереотипным, неизменным представлениям об окружающем. Малыши твердо уверены, что наверху — это на небе, а внизу — на земле, что папа всегда большой, а мальчик — маленький, что небо — голубое, а снег — белый. Необходимо показать им непостоянство свойств, изменчивость отношений. Это не только развивает мышление и речь, но и закладывает элементарные основы диалектического подхода к явлениям окружающего мира.

**Сравнение**

Эта игра на развитие детской речи способствует обогащению словарного запаса детей, развивает наблюдательность, внимание (часто дети замечают даже случайные и несущественные мелочи: царапину, пятно на предмете, и все это служит поводом к высказыванию), формирует умение словесно оформлять результаты сравнения.

**Вариант 1.** **«Летает — не летает»**. Эта игра хорошо знакома как взрослым, так и детям. Она проста в организации и доступна ребятам любого возраста. В ее основе лежат элементарные формы сравнения (по одному признаку), сопоставления, используя которые, можно придумать множество самых разнообразных вариантов: например, «плавает — не плавает», «рисует — не рисует», «движется — не движется», «тянется — не растягивается», «растет — не растет» и т. п.

Лучше всего это игру проводить в движении — поднимать руки или ловить мяч. Если дети при ответах допускают много ошибок, то игру нужно организовать как практический эксперимент по выявлению тех или иных свойств, качеств предметов — опускать разные предметы в воду, пробовать ими рисовать, растягивать их и т.

**Вариант 2.** **«Общее и особенное»**. Детям предъявляют два объекта (или предметные [карточки)](http://www.r-rech.ru/index.php/2009-02-21-17-44-26.html#_blank) и предлагают объяснить, чем они схожи и чем отличаются друг от друга. Выигрывает тот, кто назвал больше признаков и аргументировал свои версии.

В дальнейшем количество сравниваемых предметов постепенно увеличивается. Реальные предметы могут быть заменены словесным обозначением, особенно в тех случаях, когда сравниваемые объекты не имеют материальной формы. Сравнивать между собой можно и однотипные действия, выполняемые различными объектами, явления и процессы. **Кто откуда**

Цель этой игры по развитию речи — научить детей выявлять закономерности, связи и отношения между объектами. Например, знакомя детей с животным миром, обратите их внимание на то, что сфера обитания накладывает определенный отпечаток на внешний вид животного: у птиц — крылья, у рыб — плавники и т. д. Поскольку условия обитания задаются и внешней средой, то и животные, обитающие в различных географических, климатических условиях, по-разному приспосабливаются к ним. Попытайтесь представить, что случится с тем или иным животным, как изменится его внешний вид, если ему придется сменить сферу обитания.

Играть можно и так: детям показывают два рисунка (на одном из которых изображен, например, [лес](http://www.r-rech.ru/index.php/2009-02-21-17-44-26/41-2009-03-25-10-30-45.html), а на другом — море) и картинки с изображением животных, живущих в разных сферах обитания (медведь, лиса, синица, сорока,  белый медведь, разные виды рыб), которые необходимо отнести к каждому из рисунков, аргументировав свой ответ.

В последующем правила игры усложняются. Детям показывают какую-либо часть животного (например, лапки, хвосты), по которым нужно попытаться определить и обосновать, какому животному они принадлежат и где оно живет. После того как дети обоснуют свои ответы, им показывают картинки с целостным изображением животных, на основе которых ребята делают вывод о правильности своих заключений и рассуждений. Усложнение заключается и в том, что для сравнения можно брать «близкие» условия обитания, например «лес — степь», «море — океан». Для такого варианта игр у детей, конечно же, должно быть достаточное количество представлений об отличительных особенностях животных, накладываемых сферой обитания.

Эта игра развивает память, умение классифицировать предметы по группам и может проводиться в разных вариантах.

Вариант 1. Взрослый начинает игру: «В корзину я положил яблоки». Ребенок продолжает, повторяя все сказанное ранее и добавляя свое слово, соответствующее названному первым участником игры: «В корзину я положил яблоки и лимоны». Следующий играющий повторяет предложение и добавляет слово от себя. И так далее.

Вариант 2. Добавление слов осуществляется на основе заданной буквы или использования последовательности букв в алфавите. (Если на очередную букву сложно подобрать слово-название, то она пропускается. При этом, если игра проводится со старшими дошкольниками, то вполне допустимо использование опорной таблицы с изображением букв алфавита.) В первом случае это будет звучать так: «В корзину я положил арбуз, ... ананас, ... абрикос, ... апельсин» и т. д. Во втором так: «На столе стоит ваза, а в ней — апельсины, бананы, виноград, груша ...»

**Лавина слов**

Эта игра развивает память, умение классифицировать предметы по группам и может проводиться в разных вариантах.

Вариант 1. Взрослый начинает игру: «В корзину я положил яблоки». Ребенок продолжает, повторяя все сказанное ранее и добавляя свое слово, соответствующее названному первым участником игры: «В корзину я положил яблоки и лимоны». Следующий играющий повторяет предложение и добавляет слово от себя. И так далее.

Вариант 2. Добавление слов осуществляется на основе заданной буквы или использования последовательности букв в алфавите. (Если на очередную букву сложно подобрать слово-название, то она пропускается. При этом, если игра проводится со старшими дошкольниками, то вполне допустимо использование опорной таблицы с изображением букв алфавита.) В первом случае это будет звучать так: «В корзину я положил арбуз, ... ананас, ... абрикос, ... апельсин» и т. д. Во втором так: «На столе стоит ваза, а в ней — апельсины, бананы, виноград, груша ...»

**БЕСКОНЕЧНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ**

Эта игра отличается от предыдущей некоторой сложностью, так как главным правилом является не только запоминание и воспроизведение всего сказанного ранее, но и забота о том, чтобы предложение не потеряло смысл и партнеры по игре могли продолжить его как можно дольше. Содержание же игры состоит в следующем: водящий называет любое слово, а каждый из участников по очереди добавляет к нему свое слово, повторяя целиком предыдущее. При распространении предложения слова могут быть размещены в различных его местах (в начале, конце, середине), но добавлять их необходимо с учетом смыслового содержания. Например, исходное слово «солнце»:

светило  солнце;

ярко  светило  солнце;

на небе ярко светило солнце;

на небе ярко светило весеннее солнце;

на небе ярко светило и играло весеннее солнце;

на небе ярко светило и играло лучами весеннее солнце;

на небе ярко светило и играло золотыми лучами весеннее солнце;

на голубом небе ярко светило и играло золотыми лучами весеннее солнце;

на голубом небе ярко светило и играло своими золотыми лучами весеннее солнце;

на голубом небе ярко светило и играло своими золотыми лучами ласковое весеннее солнце...