

## ***Значение словесных дидактических игр в речевом развитии ребёнка***

Одной из задач интеллектуального воспитания дошколят является развитие *мышления* и *речи*. Эти два неразрывно связанных между собой психических процесса формируются, развиваются при познании ребёнком окружающего мира.

Наблюдая явления природы и общественной жизни, участвуя в жизни семьи и детского сада, играя и приучаясь к организованным занятиям, дети дошкольного возраста приобретают в меру своих возможностей сравнительно широкий круг знаний, которые должны составить основу последующего интеллектуального развития и помочь им при обучении в школе.

Дошколятам свойственна большая любознательность, наблюдательность, пытливости, интерес ко всему новому, необычному. Самому отгадать загадку, высказать суждение, придумать рассказ или его конец, начало, обобщить предметы по определённым признакам - вот далеко не полный перечень интересных интеллектуальных и речевых задач, решаемых старшими дошколятами.

Словесные игры, имеющие целью развивать мышление и речь детей, условно разделены на четыре группы. В каждой группе определены общие мыслительные задачи. Так, например, известно, что сравнивать предметы детям легче, чем обобщать и классифицировать их, поэтому игры на сравнение предметов предлагаются раньше, чем на классификацию и обобщение. И внутри групп игры расположены по степени трудности игровых задач.

### **I. Игры на выделение существенных, главных признаков предметов и явлений.**

#### ***Игра "Магазин"***

**Цель:** учить ребёнка описывать предмет, находить его существенные признаки, узнавать предмет по описанию; развивать связную речь, зрительное и слуховое восприятие.

**Ход игры.** Ребёнок садится перед столом или полочкой с различными игрушками. Взрослый, обращаясь к нему, говорит: "У нас открылся новый магазин. Посмотри, сколько в нём красивых игрушек! Их можно купить. Но чтобы купить игрушку, нужно выполнить одно условие: не называть её, а описывать, при этом смотреть на игрушку нельзя. По описанию продавец узнает её и продаёт покупателю".

Первым покупает игрушку взрослый, показывая, как надо выполнять правила игры. Взрослый: "Уважаемый продавец, я хочу купить игрушку. Она круглая, резиновая, умеет прыгать, с ней любят играть все дети." Продавец подаёт покупателю мяч. "Спасибо, какой красивый мяч!" - говорит взрослый и с мячом садится на стул.

Роль продавца и покупателя могут выполнять поочередно то взрослый, то ребёнок. Затем ребёнок играет с игрушками, купленными в "магазине".

**Примечание.** По такому же принципу проводится игра "Магазин цветов", где ребёнок описывает комнатные растения, их листья, стебель, цветок.

### ***Игра "Отгадай - ка"***

**Цель:** учить ребёнка составлять связный, последовательный, грамматически правильный описательный рассказ о предмете, не глядя на него, выделять в нём существенные признаки; по описанию узнавать предмет.

**Ход игры.** Взрослый: "Давай поиграем. Пусть предметы нашей комнаты расскажут о себе, а мы по описанию отгадаем, какой предмет говорит. Выбери себе какой-нибудь предмет и говори за него. Только надо соблюдать правила игры: когда будешь рассказывать о предмете, не смотри на него, чтобы я сразу не отгадал(а), и говори только о том предмете, который находится в комнате."

В процессе игры взрослый следит за тем, чтобы ребёнок при описании предмета называл его существенные признаки, которые помогли бы узнать предмет. Он может задать вопросы: "Где этот предмет находится? Для чего нужен этот предмет?" Но спешить с наводящими вопросами не следует. Надо дать возможность ребёнку самому припомнить предмет, его основные признаки и рассказать о них.

Ребёнок может дать такие описания предметов: "Деревянный, полированный, впереди стекло, может интересно рассказывать" (телевизор), "Железная, из прутиков, стоит на подоконнике, оттуда слышно пение птички" (клетка), "Блестящий, с носиком, со свистком, в нём кипячёная вода" (чайник).

## **II. Игры на сравнение, сопоставление, умозаключения.**

### ***Игра "Кто больше заметит небылиц?"***

**Цель:** учить ребёнка замечать небылицы, нелогичные ситуации, объяснять их; развивать умение отличать реальное от вымышленного; развивать связную, грамматически правильную речь; развивать слуховое восприятие и память.

**Ход игры.** Взрослый объясняет правила игры: "Сейчас я прочитаю тебе стихотворение Корнея Чуковского "Путаница". В нём будет много небылиц. Постарайся их заметить и запомнить. Если заметишь небылицу, положи фишку, заметишь ещё одну небылицу - положи вторую фишку рядом и т.д. Фишку можно положить тогда, когда ты сам заметил небылицу".

Сначала читается небольшая часть этого стихотворения. Читается стихотворение медленно, выразительно, акцентируются места с небылицами.

После чтения взрослый спрашивает ребёнка, почему стихотворение называется "Путаница", называются замеченные ребёнком небылицы. Если остались незамеченные небылицы, то взрослый указывает ребёнку на них и предлагает быть более внимательным в другой раз.

Затем читается следующая часть стихотворения. Надо следить, чтобы ребёнок не утомлялся, т.к. игра требует большого умственного напряжения.

### **Примеры стихотворений для чтения.**

*Это правда или нет?* Л. Станчев

*Тёплая весна сейчас, виноград созрел у нас.*

*Конь рогатый на лугу летом прыгает в снегу.*

*Поздней осенью медведь любит в речке посидеть.*

*А зимой среди ветвей "Га-га-га!" - пел соловей.*

*Быстро дайте мне ответ - это правда или нет?*

*Радость* К. Чуковский

*Рады, рады, рады светлые берёзы.*

*И на них от радости вырастают розы.*

*Рады, рады, рады тёмные осины,*

*И на них от радости растут апельсины.*

*То не дождь пошёл из облака и не град,*

*То посыпался из облака виноград.*

*И вороны над полями вдруг запели соловьями.*

*И ручьи из-под земли сладким мёдом потекли.*

*Куры стали павами, лысые - кудрявыми.*

*Даже мельница - и та заплясала у моста.*

*Так бегите же за мною на зелёные луга,*

*Где над синею рекою встала радуга - дуга.*

*Мы на радугу вска-ра-б-каемся, поиграем в облаках*

*И оттуда вниз по радуге на салазках, на коньках.*

### **Игра "Придумай небылицу"**

Игра проводится после того, как с ребёнком неоднократно проводилась предыдущая игра.

**Цель:** учить ребёнка придумывать самостоятельно небылицы, включая их в связный, последовательный рассказ; развивать фантазию и воображение ребёнка.

**Ход игры.** Вступительная беседа взрослого к игре: "Писатели, поэты создали много интересных, смешных стихов, сказок, рассказов. Мы с тобой немало их прочитали. А ведь мы можем и сами попробовать придумать смешной рассказ. Вот послушай, какой рассказ - небылицу придумал(а) я ..."

*"Утром, когда солнце село, я встала и пошла на работу. Подошла к детскому саду и увидела там детей. Я сказала им "до свидания". Все мне весело ответили: "До свидания!" Мы пошли в детский сад, зашли в комнату, вытерли ноги и сразу сели за стол завтракать."*

Ребёнок слушает внимательно, а потом называет небылицы. "А теперь попробуй сам придумать рассказ с небылицами. Я буду слушать и замечать небылицы", - предлагает взрослый.

### **Примеры рассказов - небылиц.**

*"Жила в лесу девочка. Была у неё волшебная палочка. Прискакал к ней зайчик без усиков с короткими ушками. Она хотела до него дотронуться, а зайца как не бывало. Посмотрела она туда, сюда - нет зайца. Подняла она глаза вверх, а заяц сидит на верхушке сосны и смеётся".*

*"Один человек вышел из дома и пошёл гулять. У реки он увидел лодку. Сел в неё, поплыл. Лодка перевернулась, и человек упал на дно. Идёт по песку на дне, смотрит - навстречу акула. Она его проглотила, а он распорол ей брюхо и вылез".*

## **III. Игры на обобщение и классификацию предметов по различным признакам.**

### **Игра "Отвечай быстро"**

**Цель:** закреплять умение ребёнка классифицировать предметы (по цвету, форме, качеству); приучать их быстро думать и отвечать.

**Ход игры.** Взрослый становится напротив ребёнка и объясняет правила игры: "Сейчас я назову какой-нибудь цвет и брошу тебе мяч. Поймав мяч, ты должен назвать предмет этого цвета, а затем ты называешь цвет, а я - предмет этого цвета".

"Зелёный" - говорит взрослый (делает маленькую паузу, давая ребёнку возможность вспомнить предметы зелёного цвета) и бросает мяч ребёнку. "Лист", - отвечает ребёнок и, сказав "голубой", бросает мяч взрослому. "Небо", - отвечает взрослый и говорит "жёлтый", бросая мяч ребёнку. Один и тот же цвет можно повторять несколько раз, т.к. предметов одинакового цвета много.

Основным признаком для классификации может быть не цвет, а качество предмета. Начинаящий говорит, например: "Деревянный", - и бросает мяч. "Стол", - отвечает другой игрок и предлагает своё слово: "Каменный". "Дом", - отвечает игрок и говорит: "Стальной". - "Ложка". И т.д.

В следующий раз за основной признак берётся форма. "Круглый". - "Солнце". "Квадратный". - "Платок". Одну и ту же форму можно повторять несколько раз, т.к. многие предметы имеют одинаковую форму.

При повторении можно игру усложнить, предложив называть не один, а два или несколько предметов.

### **Игра "Вершки - корешки"**

**Цель:** упражнять ребёнка в классификации овощей (по принципу: что у них съедобно - корень или плоды на стебле).

**Ход игры.** Взрослый уточняет с ребёнком, что они будут называть "вершками", а что - "корешками". "Съедобный корень овоща будем называть "корешками", а съедобный плод на стебле - "вершками". Взрослый называет какой-нибудь овощ, а ребёнок быстро отвечает, что в нём съедобно: вершки или корешки. Взрослый предупреждает, чтобы ребёнок был внимателен, т.к. в некоторых овощах съедобно и то, и другое. Взрослый называет: "Морковь!" Ребёнок отвечает: "Корешки". "Лук!" - "Вершки и корешки". Если ребёнок ошибается, то платит фант, который в конце игры выкупается.

Может быть и другой вариант игры. Взрослый говорит: "Вершки", а ребёнок вспоминает овощи, у которых съедобны вершки.

#### **IV. Игры на внимание, сообразительность, мышление.**

##### ***Игра "Наоборот"***

**Цель:** упражнять детей в подборе антонимов; развивать сообразительность, быстроту мышления.

**Ход игры.** Взрослый произносит слово и бросает ребёнку мяч; ребёнок должен поймать мяч, сказать слово, противоположное по смыслу, и снова отбросить мяч взрослому. Взрослый говорит: "Вперёд". Ребёнок отвечает: "Назад" (направо – налево, вверх – вниз, далеко – близко, высоко – низко, над – под, внутри – снаружи, дальше – ближе и т.д.). Можно произносить не только наречия, но и прилагательные, глаголы: далёкий – близкий, верхний – нижний, правый – левый, завязать – развязать, намочить – высушить и др.

##### ***Игра "Добавь слог"***

**Цель:** развивать фонематический слух, быстроту мышления.

**Ход игры.** Взрослый называет один слог и бросает мяч. Ребёнок должен дополнить слово, например: "Ма" - "ма", "Кги" - "га". Дополнив слово, ребёнок бросает мяч взрослому.

##### ***Игра "Закончи предложение"***

**Цель:** учить ребёнка понимать причинные связи между явлениями; упражнять в правильном подборе слов; учить пользоваться в речи сложноподчинёнными предложениями.

**Ход игры.** Взрослый начинает предложение: "Я надела шубу, чтобы ..." – и предлагает ребёнку закончить его. Ребёнок говорит: "... чтобы было тепло... чтобы пойти погулять... чтобы не замёрзнуть". Взрослый заранее готовит предложения, например: "Мы зажгли свет, потому что ...", "Полили рассаду, чтобы ..." и т.д. В другой раз можно предложить ребёнку придумывать незаконченные предложения.