

Карточка речевых игр

для детей 5-7 лет



«Назови лишнее слово»

Цель: активизировать внимание; развивать мышление, речь.

Взрослый называет слова и предлагает ребенку назвать «лишнее» слово, а затем объяснить, почему это слово «лишнее».

- ❖ стол, шкаф, ковер, кресло, диван;
- ❖ пальто, шапка, шарф, сапоги, шляпа;
- ❖ слива, яблоко, помидор, абрикос, груша;
- ❖ волк, собака, рысь, лиса, заяц;
- ❖ лошадь, корова, олень, баран, свинья;
- ❖ роза, тюльпан, фасоль, василек, мак;
- ❖ зима, апрель, весна, осень, лето.
- ❖ стол, стул, кровать, чайник.
- ❖ лошадь, собака, кошка, щука.
- ❖ ёлка, береза, дуб, земляника.
- ❖ огурец, репа, морковь, заяц,
- ❖ блокнот, газета, тетрадь, портфель
- ❖ огурец, арбуз, яблоко, мяч.
- ❖ волк, лиса, медведь, кошка.
- ❖ фиалка, ромашка, морковь, василек.
- ❖ кукла, машина, скакалка, книга.
- ❖ поезд, самолет, самокат, пароход.
- ❖ воробей, орел, оса, ласточка.
- ❖ лыжи, коньки, лодка, санки.
- ❖ стул, молоток, рубанок, пила.
- ❖ снег, мороз, жара, лед.
- ❖ автобус, трамвай, самолет, троллейбус.
- ❖ река, лес, асфальт, поле.
- ❖ пожарник, космонавт, балерина, милиционер.
- ❖ парта, доска, учебник, ежик.
- ❖ змея, улитка, бабочка, черепаха.
- ❖ краски, кисти, чайник, полотно.
- ❖ шляпа, крыша, дверь, окно.
- ❖ молоко, чай, лимонад, хлеб.
- ❖ нога, рука, голова, ботинок.
- ❖ храбрый, злой, смелый, отважный.
- ❖ яблоко, слива, огурец, груша.
- ❖ молоко, творог, сметана, хлеб.
- ❖ час, минута, лето, секунда.
- ❖ ложка, тарелка, кастрюля, сумка.
- ❖ платье, свитер, шапка, рубашка.
- ❖ мыло, метла, зубная паста, шампунь.
- ❖ сосна, береза, дуб, земляника.
- ❖ грустный, печальный, унылый, глубокий;
- ❖ храбрый, звонкий, смелый, отважный;
- ❖ желтый, красный, сильный, зеленый;
- ❖ слабый, ломкий, долгий, хрупкий;
- ❖ глубокий, мелкий, высокий, светлый, низкий.
- ❖ думать, ехать, размышлять, соображать;
- ❖ бросился, слушал, ринулся, помчался;
- ❖ приехал, прибыл, убежал, прискакал.



«Какое слово заблудилось?»

Цель игры – формировать умение подбирать точные по смыслу слова.

Взрослый читает стихотворение, а ребенок должен заметить смысловые несообразности и подобрать нужные слова.

- ❖ Куклу выронив из рук, Маша мчится к маме: «Там ползет зеленый **лук** (жук) с длинными усами.»
- ❖ Врач напомнил дяде Мите: «Не забудьте об одном: «Обязательно примите десять **цапель** (капель) перед сном».
- ❖ Жучка **будку** (булку) не доела. Неохота, Надоело.
Забодал меня **котел** (козел), на него я очень зол.

«Шутка»

Цель игры – ребенок должен заметить как можно больше небылиц.

У нас в переулке есть дом с чудесами,
Сходите, взгляните – увидите сами:
Собака садится играть на гармошке,
Ныряют в аквариум рыжие кошки,
Носки начинают вязать канарейки,
Цветы малышей поливают из лейки,
Старик на окошке лежит, загорает,
А внучкина бабушка в куклы играет.
А рыбы читают веселые книжки,
Отняв потихонечку их у мальчишки.



«Как сказать правильно?»

Цель игры – формировать умение находить слово, точно оценивающее заданную ситуацию.

Взрослый спрашивает: «Как сказать правильно?»

1. Папа, иди шепотом.
2. Мама, нитки раскатушились, помоги их снова закатушить.
3. Мама, я ботинки наизнанку надел.
4. Зима наступила на осень

«Узнай по голосу»

Цель: развитие слухового внимания.

Оборудование: заранее начерченный на полу большой круг, платок для завязывания глаз.

Описание. Бегая по кругу, дети выполняют команды взрослого. Выбранный водящий, стоя спиной к детям, угадывает по голосу того, кто назвал его по имени. В случае угадывания водящий меняется местами с назвавшим его по имени.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в интересную игру. Одного из игроков выберем водящим. По моей команде «Побежали!» вы будете бегать по площадке. На слова: «Раз, два, три, в круг беги!» — все играющие собираются в круг, а водящий становится спиной к кругу с завязанными глазами и внимательно слушает. Дети, которые стоят в кругу, говорят: «Ты загадку отгадай: кто позвал тебя, узнай». По окончании этих слов тот из вас, кому я дам знак, назовет водящего по имени. Водящий должен отгадать, кто его позвал. Если водящий угадает, он меняется местом с назвавшим его ребенком. Если водящий не узнает голоса, то я предложу ему узнать по голосу другого ребенка».



«Подскажи словечко»

Цель игры – учить детей подбирать рифмы к словам.

- ❖ Щиплют травку возле речки в теплых кожушках ... (овечки).
- ❖ Пошел котик на торжок, купил котик ... (пирожок).
- ❖ Ток-ток-ток, стучит по крыше ... (молоток).
- ❖ Динь-дон, динь-дон, в переулке ходит ... (слон).
- ❖ Для птенцов и для зверят тоже нужен ... (детский сад).
- ❖ И рыщут по дороге слоны и ... (носороги).
- ❖ Часто к озеру напиться ходит рыжая ... (лисица).

«Как сказать по-другому?».

Цель игры – познакомить с переносным значением слов и словосочетаний, подбирать к ним близкие по смыслу слова.

Взрослый объясняет значение выражений, а потом просит подобрать к ситуации нужное выражение.

- ❖ Одна нога здесь, другая там.
 - ❖ Сгореть со стыда.
 - ❖ Ворон считать.
 - ❖ Морочить голову.
 - ❖ Как снег на голову.
- ❖ Летит как угорелый.
 - ❖ Зарубить на носу.
 - ❖ Надуть губы.



«О чем говорит пословица»

Цель игры – развивать образное мышление.

Взрослый проводит небольшую беседу о значении пословиц. Затем предлагает ребенку придумать небольшую сказку или рассказ, в котором кто-то из героев мог бы ее сказать.

- ❖ У страха глаза велики.
- ❖ Трусливому зайке и пенек – волк.
- ❖ Не рой другому яму, сам в нее попадешь.
- ❖ Кто зря сердит, у того голова болит.
- ❖ Как аукнется, так и откликнется.
- ❖ Какие сани, такие и сами.
- ❖ Одна пчела много меда не наносит.

«Кого назвали, тот и лови!»

Цель: формирование внимания, развитие скорости реакции.

Оборудование: большой мяч.

Описание: Каждый ребенок, свободно передвигаясь по площадке и услышав свое имя, должен подбежать, поймать мяч, бросить его вверх, назвав при этом имя кого-нибудь из играющих.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в игру «Кого назвали, тот и лови!». У меня в руках большой красивый мяч. Пока я его держу в руках, можно бегать, прыгать, ходить по площадке. Как только я подброшу мяч вверх и назову имя кого-нибудь из вас, тот, чье имя я назову, как можно быстрее должен подбежать к мячу, поймать его и снова подбросить вверх, назвав при этом имя другого игрока. Так игра продолжается долгое время. Начинаем играть».

