

Дидактические игры  
на развитие речи для детей  
старше 4 лет

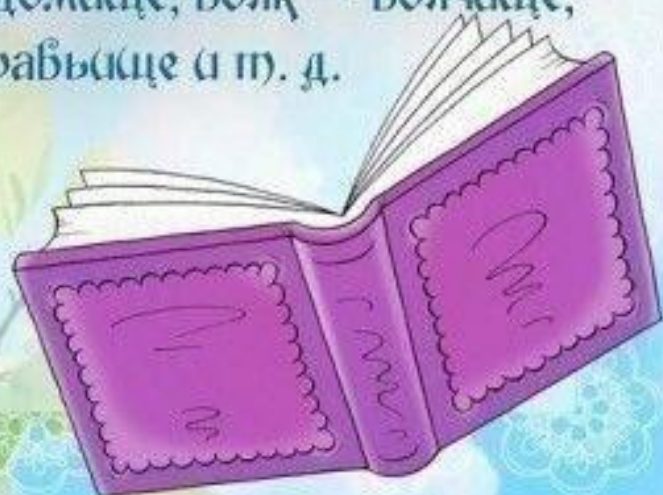


## Уменьши и увеличь

**Предложите:** "Я буду называть кого-нибудь или что-нибудь, а ты сделай его маленьким, например: дом — домик, стол — столик, заяц — зайчик и т. д.". Пусть ребенок пробует самостоятельно добавлять к словам уменьшительные суффиксы.

Можно делать наоборот — называть слово с уменьшительным суффиксом, а ребенок должен произносить слово без него.

В процессе игры следите за тем, чтобы малыши не называл детенышей животных вместо правильного ответа: не заяц — зайчонок, а заяц — зайчик; не королева — теленок, а королева — королева. Так же можно играть, используя слова с "увеличивающими" суффиксами: дом — домаще, волк — волчаще, муравей — муравьяще и т. д.



А можно и наоборот. Назовите предмет, а ребенок пусть назовет одну или несколько его частей:

- дом — крыша, дверь ...
- корабль — ...
- велосипед — ...
- троллейбус — ...
- стол — ...
- кресло — ...
- книга — ...
- компьютер — ...
- часы — ...
- авторучка — ...
- чемодан — ...
- пальто — ...
- пицца — ...
- чайник — ...
- удочка — ...
- гитара — ...
- дверь — ...
- забор — ...
- качели — ...
- колос — ...
- цветок — ...
- дерево — ...
- гриб — ...



## Часть — целое

Предложите ребёнку угадать, часть какого предмета или существа названа:

- винт — вертолёт, самолёт;
- колесо — автомобиль, а ещё...
- руль — велосипед...
- парус — ...
- вагон — ...
- крыша — ...
- стрелка — ...
- кнопка — ...
- страница — ...
- подлокотник — ...
- каблук — ...
- козырек — ...
- карман — ...
- клавиатура — ...
- дверь — ...
- стержень — ...
- ветка — ...
- лепесток — ...
- шкворн — ...
- семя — ...





## Кому что нужно?

**Вариант 1.** Назовите человека или животное — в ответ ребенок должен назвать, какой предмет или предметы ему могут понадобиться:

- парикмахер — ножницы, расческа;
- почтальон — сумка;
- учитель — указка, учебники;
- продавец — весы, касса;
- муравей — палочки, листики;
- пчела — пыльца, нектар;
- птица — веточки, пух (для гнезда).

Уровень сложности заданий определяется уровнем знаний ребенка.

**Вариант 2, усложненный:** не только назовите предмет, но и скажите, зачем он нужен. Например, ножницы — чтобы подстригать, весы — чтобы взвешивать покупки и т. д.

## Как можно узнать...



### Задайте ребенку вопросы:

- как можно узнать, холодно ли на улице?  
(Посмотреть на градусник за окном);
- сварилась ли картошечка? (Проткнуть вилкой или попробовать);
- высохла ли рубашка? (Потрогать);
- сладкий ли чай? (Попробовать);
- пишет фломастер или нет? (Попробовать писать);
- крепко ли завязана веревка? (Потянуть);
- есть ли вода в стакане? (Посмотреть);
- есть ли мячик в закрытой коробке?  
(Потрясти);
- есть ли кто-нибудь дома? (Позвонить в дверь или по телефону);
- работает ли пылесос? (Включить);
- одинаковой ли длины полоски нарисованы?  
(Измерить линейкой);
- интересная ли книжечка? (Прочитать);
- мягкий ли хлеб? (Поцупать);
- любит ли собачка кашу? (Дать ей попробовать).

## Опиши одним словом

Это задание похоже на предыдущее, только называть надо не существительное, а прилагательное. Использовать эти термины в разговоре с ребенком, конечно, не надо. Просто дайте ему несколько примеров, чтобы он смог выполнить задание:

- чашка для чая (чайная);
- машина для гонок (гоночная);
- щетка для чистки зубов (зубная);
- котлета из мяса (мясная), из моркови (морковная);
- лапа собаки (собачья) и т. д.



- жуук — ...
- бабочка — ...
- собака — ...
- яблоко — ...
- качан канусты и т. д.

Если ребенок затрудняется дать ответ, помогите ему — приведите свой пример или задайте наводящий вопрос. Обращайте внимание на разницу между частью и содержимым: в чемодане может лежать рубашка, но это не часть чемодана. В процессе выполнения задания обращайте внимание ребенка на то, что разные предметы имеют части с одинаковым названием. Они, как правило, выполняют одну и ту же функцию, даже имеющие разную форму. Например, руль у автомобиля и велосипеда и т. д.



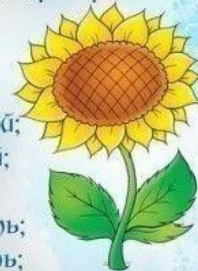
## Скажи по-другому (синонимы) и наоборот (антонимы)

Игра снова строится на примерах. Скажите ребенку следующее: "Есть слова, которые означают одно и то же, например:

- жесткий — твердый;
- печальный — грустный;
- смелый — храбрый;
- блестящий — сияющий;
- сердаться — злиться;
- враг — противник".

Далее: "Есть также слова, которые означают противоположное понятие, например:

- жара — холод;
- добро — зло;
- друг — враг;
- здоровый — больной;
- горький — сладкий;
- белый — черный;
- говорить — молчать;
- смеяться — плакать;



Пусть ребенок сам подберет антонимы к словам. Попробуйте меняться ролями.

## Продолжи предложение

Игра может носить как серьезный, так и шуточный характер (об этом можно договориться с ребенком заранее!). Начните сложное предложение — ребенок должен его продолжить. Вариантов может быть множество, на любую интересную тему:

- наш корабль выплыл в открытое море, и тут...
- путешественники разбили лагерь на берегу реки и увидели...
- принцесса неожиданно проснулась, потому что...
- Карлсон не смог прилететь в этот день, ему пришлось...



## Продолжи рассказ

Игра похожа на предыдущую, но здесь взрослый и ребенок по очереди говорят целые предложения, каждое из которых продолжает начатый рассказ, состоящие из заданных звуков, если, конечно, с нами велась предварительная работа.

Естественно, не все дети достаточно четко различают на слух определенные группы звуков, поэтому нередко путают их. Это относится в основном к определенным звукам. Например, чаще всего малыши не дифференцируют на слух звуки С и Ц, Е и Ш, Ш и Ж и др. Для развития фонематического слуха детям этого возраста предлагают игры и упражнения, в которых надо выделить слова с заданными звуками из фраз, небольших стихотворений.





## Назови одним словом

Предложите: "Я буду описывать что-то, а ты назови то, о чем я рассказываю, одним словом: ^-часы, которые помогают проснуться;

- большая ложка, с помощью которой накрывают суп;

- утренняя еда;

- человек, который направляется в дальние страны" и т. д.

Ребенок должен назвать слово. Затем поменяйтесь ролями. Эта роль будет совсем непростою для ребенка, поэтому надо помочь ему составить описание, если у него не получается.

