

Сборник игр **по развитию речи и креативного мышления дошкольников**

Составители: Коврижных Е.В., Лиманская Е.О., учителя-логопеды

Сборник игр предназначен педагогам дошкольных учреждений (учителям-логопедам, воспитателям).

Игра «Придумай как можно больше слов»

Цель – формирование креативного и логического мышления через подбор слов на заданный первый слог; автоматизация звука Р со стечением согласных.

Ход игры:

Педагог предлагает детям придумать как можно больше слов на заданный слог, не повторяясь. Например, на слог КРА – краска, краб, край, кран, крапива и т.д. За каждое слово педагог дает фишку. В конце игры фишки подсчитываются и определяется победитель.

Игра «Доскажи чистоговорку»

Цель – формирование элементов креативного и логического мышления, интонационной выразительности речи, умения отчётливо произносить скороговорку, выделяя автоматизируемый звук.

Ход игры:

Педагог начинает говорить чистоговорку, а завершить ее предлагает детям, подобрав нужную рифму.

ЛУ-ЛУ-ЛУ – я увидела ... (иглу, пилу, метлу, ...)

РА-РА-РА – у папы есть ... (игра, гора, нора, дыра, ...)

ОР – ОР – ОР – на полу лежит ... (топор, Егор, забор, ...)

Игра «Четвертый лишний»

Цель – формирование элементов креативного и логического мышления, зрительного анализа и обобщения, навыка классификации объектов по ключевым признакам, умения находить заданный звук в слове. Автоматизация звука в словах.

Ход игры:

Педагог предлагает детям карточки:



Сначала просит найти на карточке один лишний предмет и обосновать свой ответ (по какому признаку он лишний). Чтобы развивать креативное мышление ребенок может найти в этой карточке признак, по которому каждый из этих предметов будет лишним.

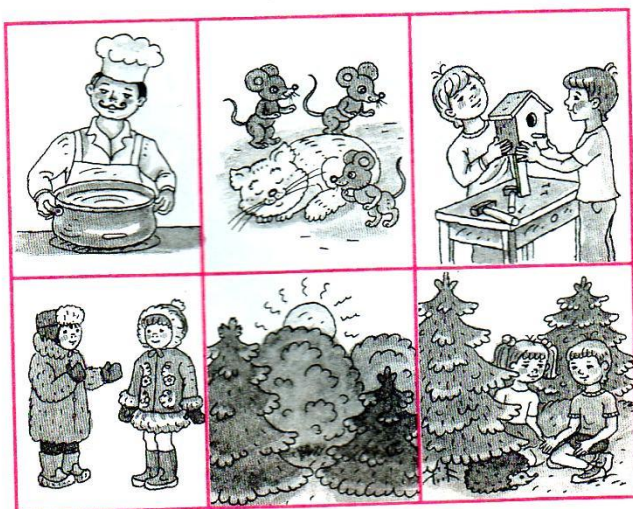
Например, на карточке 1 бабочка летает, а остальные- нет; ваза стеклянная, а остальные- нет; у барана - рога, а у остальных- нет; банан желтый, а остальные- нет

Игра «Закончи предложения»

Цель – развитие умения подбирать слова для завершения предложения, начатого автором, согласовывая части речи.

Ход игры:

Педагог начинает говорить предложение, а ребенок, опираясь на картинку его продолжает, согласовывая части речи.



Повар взял кастрюлю и ...

Когда кот спал, к нему подкрались мыши и ...

Дети смастерили скворечник и ...

Дети надели теплую одежду и ...

Утром показались яркие лучи солнца и

Дети нашли под елкой ежика и ...

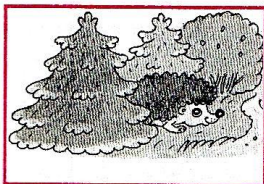
Игра «Продолжи рассказ»

Цель – формирование креативного мышления и умения развивать сюжет, начатый автором, без повторения; развитие речи.

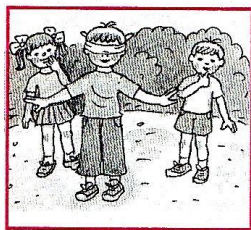
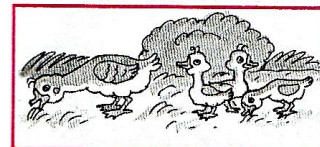
Ход игры:

Взрослый дает детям картинку и рассказывает начало истории.

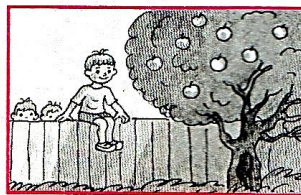
Дети были в лесу. Вдруг слышат: возле ёлочки кто-то шуршит. Там ёжик!..



Паслись гусь с гусятами на лугу. Стал Петя гуся дразнить...



Стали дети играть в жмурки. Завязали Саше глаза платочком и разбежались в разные стороны...



За забором росли яблоки. Полез Коля на забор. Увидел это садовник...

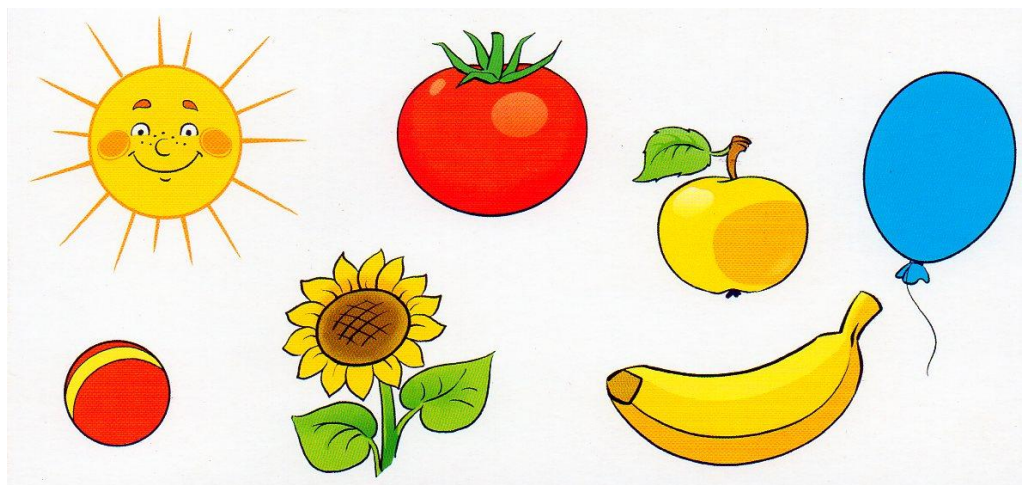
Дети предлагают разные варианты развития сюжета.

Игра «Найди родственные связи»

Цель – формирование элементов креативного и логического мышления, зрительного анализа и обобщения, навыка находить предметы, одинаковые по форме, цвету; обогащение и активизация словаря.

Ход игры:

Педагог предлагает ребенку рассмотреть карточку с картинками и найти признак, по которому два предмета можно назвать «родственниками».



Например, солнышко и яблоко желтые и круглые, яблоко и банан желтые и фрукты, помидор и мяч красные и круглые, солнышко и шарик в небе, подсолнух и помидор - растения и др.

Игра «Запоминай, говори»

Цель – формирование умения составлять ассоциативные связи между словами, составляя предложения; запоминание не связанных друг с другом слов в большом количестве методом связанных ассоциаций.

Ход игры:

Педагог поочередно раскладывает перед ребенком картинки и просит найти между ними ассоциативные связи и составить предложения

Картинок может быть любое количество. Это зависит от индивидуальных особенностей ребенка.



Затем педагог картинки переворачивает и просит вспомнить и назвать картинки в том же порядке, опираясь на составленные им предложения. По мере называния ребенком картинок, педагог вновь переворачивает их с целью проверки.

Игра «Добавь картинки и придумай предложение»

Цель – формирование элементов креативного мышления, умения придумывать предложение с заданным действием, развитие умения согласовывать части речи; обогащение и активизация словаря, автоматизация звука.

Ход игры:

Педагог перед ребенком кладет картинку с действием, спрашивает «Что делает?». Ребенок отвечает: н-р, везет. Взрослый спрашивает «Кто везет?». Ребенку предлагается выбрать картинку из предложенных и положить перед картинкой с действием. Затем взрослый спрашивает «Что или кого везет?». Ребенок поочередно после картинки с действием кладет карточки на автоматизируемый звук. Потом проговаривает получившиеся предложения.



Игра «Придумай сказку»

Цель – формирование умения составлять сказку, соединив разных персонажей и атрибуты из разных сказок в один сюжет, развитие креативного мышления, автоматизация звуков Ш и Р.

Ход игры:

Педагог предлагает ребенку рассмотреть карточку и попробовать составить свою сказку, соединив персонажей и атрибуты из разных сказок в один сюжет.

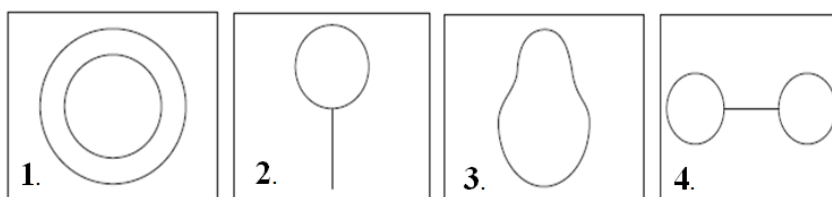


Игра «Что это такое»

Цель – развитие ассоциативности мышления, умения создавать в воображении образы предметов, основываясь на их схематическом изображении; активизация и расширение словаря.

Ход игры:

Педагог предлагает посмотреть на карточки со схемами и ответить на вопрос «Что это такое?»



1.
руль, бублик, колесо
калач, баранка...

2.
шарик, цветок,
чупа-чупс,
фонарь...

3.
груша, матрёшка,
ваза, лампочка...

4.
очки., штанга,
велосипед...

Игра «Вставь пропущенные слова»

Цель – формирование креативного мышления, внимания, умения слушать и подбирать к тексту с пропущенными словами, слова-картинки; рассказывать

вместе со взрослым историю с опорой на выбранные картинки; автоматизация звука.

Ход игры:

Педагог просит ребенка послушать историю и подобрать к ней картинки вместо пропущенных слов, выкладывая их в ряд.

История: *«Жил- был в избушке Однажды когда он спал к нему в избушку забрался схватил со стола..... потащил и спрятал в Проснулся хозяин избушки, обнаружил пропажу. Пошел искать. Спросил у Спросил у Шел-шел и нашел.»*

Рассказывая историю во второй раз, просит ребенка вставлять пропущенные слова с опорой на выбранные картинки, а уже в третий раз ребенок рассказывает историю сам.

Игра «Безумный генетик»

Цель – формирование креативного мышления и развитие связной речи, умения составлять описательный рассказ.

Ход игры:

Детям даются части разных животных и они составляют из любых частей несуществующее. Затем они составляют описательный рассказ.

