

**Комплекс игр и упражнений по развитию образной речи детей
старшего дошкольного возраста
I блок «Эпитеты»**

1. Игра «Мяч лови и бросай да слова нам называй»

Цель: упражнение в подборе существительных к прилагательным, обозначающим разновидности цвета, вкуса, температуры, формы, материала, из которого сделан предмет, характерологические свойства людей.

Материал и оборудование: мяч.

Ход игры:

Педагог бросает мяч ребёнку, называя прилагательное, а ребёнок, возвращая мяч, произносит следующие слова: «Тут, конечно, каждый знает, что таким у нас бывает ...» и называет существительное, подходящее к данному прилагательному.

В игре используются различные виды прилагательных, обозначающих:

- разновидности цвета (цвета и оттенки);
- разновидности вкуса (сладкий, кислый, горький, солёный); разновидности температуры (тёплый, холодный, горячий, жаркий, прохладный);
- разновидности формы (круглый, квадратный, треугольный, овальный, прямоугольный);
- разновидности материала, из которого сделан предмет (деревянный, железный, стеклянный, золотой);
- характерологические свойства людей (добрый, злой, весёлый, грустный).

2. Игра «Укрась словечко»

Цель: обогащение и активизация словаря прилагательных.

Материал и оборудование: предметные картинки, фишки, песочные часы.

Ход игры:

Участники игры делятся на две команды. Каждой команде даётся предметная картинка, обозначающая имя существительное и предлагается за определённое время (используются песочные часы) «украсить слово» - придумать как можно больше прилагательных, которые подходят к данному существительному. Команда, назвавшая большее количество прилагательных, получает фишку. В конце игры подводятся итоги: выигрывает команда, получившая наибольшее количество фишек.

3. Игра «Узнай по описанию»

Цель: обогащение и активизация словаря прилагательных.

Материал и оборудование: наборы лексических картинок «Дикие животные», «Овощи», «Фрукты».

Ход игры:

Перед игроками раскладывается набор картинок определённой лексической тематики, водящий описывает один из предложенных объектов, например, «Серый, трусливый, быстрый» (заяц),

«Круглый, красный, сочный» (помидор),

«Круглое, спелое, наливное» (яблоко) и т.д.

Игрок, верно отгадавший описанный объект, получает карточку с его изображением.

Побеждает тот, у кого в конце игры оказывается больше количество карточек.

4. Игра «Цепочка слов»

Цель: обогащение и активизация словаря прилагательных

Материал и оборудование: предметные картинки различной тематики.

Ход игры:

Игроки садятся по кругу, в центре – стопка картинок, перевёрнутых изображением вниз. Первый игрок переворачивает первую карточку и называет объект, изображенный на ней (имя существительное), затем карточка передаётся следующему игроку, который должен к названному существительному подобрать прилагательное, обозначающее признак данного объекта, отвечающее на вопросы: «Какой? Какая? Какое?». Следующему игроку также

необходимо назвать все предыдущие слова и подобрать своё прилагательное и т.д. Таким образом, составляется цепочка слов, например:

- Солнце
- Солнце яркое
- Солнце яркое, ласковое
- Солнце яркое, ласковое, лучистое
- Солнце яркое, ласковое, лучистое, горячее.

II блок «Сравнение»

5. Игра «Парные картинки»

Цель: побуждение к употреблению в речи сравнений путём упражнения в составлении словосочетаний с союзами как, как будто, словно.

Материал и оборудование: набор дидактических карточек (снежинка, перышко, одуванчик, дыпленок, облако, вата, огурец, кузнечик, солнышко, подсолнух, осенний лес, пламя).

Ход игры:

Ведущий раскладывает перед игроками карточки, предлагает внимательно рассмотреть их и подобрать парные картинки, составив при этом словосочетания, например, «Снежинка как будто перышко», «Дыпленок словно одуванчик», «Осенний лес как пламя» и т.д. Побеждает игрок, составивший наибольшее количество пар.

6. Игра «Золотая осень»

Цель: активизация образной лексики.

Материал и оборудование: фотографии осенних пейзажей, фишки-листья.

Ход игры:

Игрокам предлагается рассмотреть осенние пейзажи и ответить на вопросы:

- Какая осень? (нарядная, золотая, чудесная и т.д.).
- Какие листья осенью? (золотые, разноцветные и т.д.).
- Что делают листья? (оппадают, кружатся, летят, осыпаются и т.д.).
- На что похожи осенние листья? (на разноцветный ковёр, на золотые монетки и т.д.).

За каждый верный, неповторяющийся ответ к игроку прилетает осенний лист. Побеждает тот, у кого в конце игры оказывается наибольшее количество фишек – листиков.

7. Игра «Зимушка-зима»

Цель: активизация образной лексики.

Материал и оборудование: фотографии зимних пейзажей, фишки-снежинки.

Ход игры:

Игрокам предлагается рассмотреть зимние пейзажи и ответить на вопросы:

- Какой снег зимой? (сверкающий, белый, искристый, холодный, ледяной, пушистый, обжигающий и т.д.)
- Что делает снег? (белеет, сверкает, холодит, хрустит, идёт, падает, кружится и т.д.)
- На что похож снег, когда покрывает все вокруг? (на покрывало, на теплое, белоснежное одеяло, снег обрядил деревья в теплые шубы и шапки, заколдовал всё вокруг и т.д.).

За каждый верный, неповторяющийся ответ к игроку прилетает снежинка. Побеждает тот, у кого в конце игры оказывается наибольшее количество фишек – снежинок.

8. Игра «На что похоже?»

Цель: побуждение к употреблению в речи сравнений путём упражнения в составлении словосочетаний с союзами как, как будто, словно.

Материал и оборудование: «волшебный мешочек», в котором находятся следующие предметы: бумажная салфетка, лента, кленовый лист из фетра, цифра 8, мячик, кубик, клякса на листе бумаги, апельсин.

Ход игры:

Педагог демонстрирует детям «волшебный мешочек»:

- Принесла я вам в мешочке

Интересные предметы,

И на что они похожи –

Будем говорить об этом.

Далее игроки по очереди достают из «волшебного мешочка» предметы:

- Пусть закроет ... (имя ребёнка) глазки

И предмет свой вынимает.

И на ощупь без подсказки,

Что в руках, определяет.

Игроки должны не только правильно определить предмет на ощупь, но и рассказать, на что он похож, используя в словосочетаниях союзы как, как будто, словно. Например, «бумажная салфетка словно белая простыня», «лента как будто длинная дорожка» и т.п.

III блок «Загадки»

9. Игра «Когда это бывает?»

Цель: расширение и активизация словаря в процессе отгадывания описательных и метафорических загадок о явлениях природы с опорой на наглядность.

Материал и оборудование: картинки, изображающие времена года.

Ход игры:

Педагог загадывает детям загадки о временах года, дети в качестве ответа показывают соответствующую картинку, поясняя свой выбор.

Укрыла землю пуховым одеялом,
Сковала реки крепким льдом,
Узоры на окне нарисовала
Искристым белым серебром. (Зима)

Запорошила дорожки,
Разукрасила окошки,
Радость детям подарила
И на санках прокатила. (Зима)

Белоснежная хозяйка
Всё укроет одеялом,
Всё разгладит, приберёт,
А потом земле усталой
Колыбельную споёт. (Зима)

Тает снег, звенят ручьи,
Всё сильнее потоки.
И летят уже грачи
К нам из стран далёких. (Весна)

Она приходит с ласкою
И со своею сказкою.
Волшебной палочкой взмахнёт —
В лесу подснежник расцветёт. (Весна)

Красна девица идёт,
Ярко солнышко ведёт,
А старушка-холодушка
Перед ними пятится,
В глушь лесную прячется. (Весна)

Можно купаться и рыбу ловить,
Можно по лесу с корзиной бродить,
Бегать по лужам под дождиком тёплым
И не бояться до нитки промокнуть. (Лето)

Солнце припекает,
Цветы расцветают,
Бабочки порхают,
Когда это бывает? (Летом)

Зелёное, жёлтое, красное,
Самое в году прекрасное!
Босоное, щедрое, жаркое,
Дачное, пляжное, яркое! (Лето)

Вот и стали дни короче,
И длиннее стали ночи,
Птицы тянутся на юг,
Пожелтели лес и луг. (Осень)

Пришла волшебница прекрасная
Листву без краски перекрасила. (Осень)

Жёлтой краской крашу я
Поле, лес, долины.
И люблю я шум дождя,
Назови-ка ты меня! (Осень)

10. Игра «Цветик-пятицветик»

Цель: расширение и активизация словаря в процессе составления описательной загадки с опорой на наглядность.

Материалы и оборудование: «Цветик-пятицветик» - схема составления описательной загадки.

Ход игры

Игрокам предлагается составить загадку о каком-либо предмете, который находится в группе, с использованием помогалочки - «Цветика-пятицветика» - опорной схемы для составления описательной загадки, где

- первый лепесток – цвет загадываемого предмета;
- второй лепесток – размер предмета;
- третий лепесток – форма предмета;
- четвёртый лепесток – природный или рукотворный мир (живое или неживое);
- пятый лепесток – материал (свойства) предмета;
- серединка со знаком вопроса – отгадка.

IV блок «Литературные жанры»

11. Игра «Весело играем, рифмы подбираем»

Цель: расширение и активизация словаря в процессе подбора рифмы.

12. Игра «Волшебные предметы»

Цель: расширение и активизация словаря в процессе работы над сказками.

Материал и оборудование: сундучок, зеркальце, золотой ключик, туфелька, волшебная палочка, стрела.

Ход игры:

Педагог предлагает детям заглянуть в сказочный сундучок и определить, героям каких сказок принадлежат предметы и для чего они нужны. Например, золотой ключик принадлежит Буратино и открывает потайную дверь и т.д.

V блок «Фразеологизмы»

13. Игра «Про что так говорят?»

Цель: осознание образного содержания и обобщённого значения фразеологизмов.

Материалы и оборудование: картинки с схематичным изображением носа, ушей, глаз, языка.

Ход игры:

Игрокам предлагается выбрать соответствующую картинку для каждой группы фразеологизмов, объяснить свой выбор. В случае затруднений данные фразеологизмы предлагаются детям в контексте.

1. Его вешают, приходя в уныние; его задирают, когда зазнаются; его всюду суют, когда вмешиваются не в своё дело.
2. Не цветы, но вянут; не ладоши, но ими хлопают, если чего-то не понимают; не бельё, но их развешивают чересчур доверчивые люди; они не суп, но их греют, когда подслушивают; на них вешают лапшу, когда пытаются обмануть.
3. Он бывает без костей у несерьёзного человека; его советуют держать за зубами, чтобы сохранить секрет; ими цепляются люди, когда встречаются; его чешут, порой очень долго; его глотают от неожиданности.
4. Они могут разбегаться, особенно в большом магазине; в них могут пускать пыль при обмане; а какому-то человеку их приходится открывать, чтобы для него всё стало известно.

14. Игра «Разноцветные слова»

Цель: осознание образного содержания и обобщённого значения фразеологизмов.

Материал и оборудование: прямоугольники белого, голубого, зелёного, синего, красного, розового, чёрного цвета.

Ход игры:

Одновременно с показом карточки определенного цвета детям предлагается объяснить значение соответствующего фразеологизма. В случае затруднений данные словосочетания предлагаются детям в контексте.

- Белый свет (весь наш мир; земля со всем, что существует на ней).
- Белая ворона (человек, сильно отличающийся от других людей, не такой, как все).
- Голубая мечта (заветная, часто недостижимая мечта).
- Тоска зелёная (томительная, невыносимая скука, зелёный цвет – цвет тины, болота).
- Красная девица (красивая, раньше слово «краса» обозначало красоту окружающего мира).
- Смотреть сквозь розовые очки (не замечать недостатков, не видеть плохого).
- Черная душа (коварный, злой человек, способный на плохие поступки).

15. Игра «Когда так говорят?»

Цель: осознание образного содержания и обобщённого значения фразеологизмов.

Материалы и оборудование: речевой материал.

Ход игры:

Игрокам предлагается объяснить значение выражений (фразеологизмов) и привести в пример ситуации, при которых можно использовать данное выражение. В случае затруднений данные выражения предлагаются детям в контексте.

- Мало каши ел (так говорят о слабом человеке).

- Мастер на все руки (так говорят о человеке, который хорошо выполняет любую работу).
- Дрожит как осиновый лист (так говорят о человеке, который очень сильно боится или волнуется).
- Держать язык за зубами (молчать, не говорить ничего лишнего).
- Промокнуть до нитки (промокнуть насквозь, на одежде не осталось сухого места).
- Писать, как курица лапой (писать некрасиво, неаккуратно, неразборчиво).
- Дождь льёт как из ведра (очень сильный проливной дождь).
- Похожи как две капли воды (одинаковые, очень похожие друг на друга).
- Как рыба в воде (очень хорошо, комфортно, уверенно себя чувствовать).
- Как с луны свалился (так говорят, когда человек не понимает самых простых вещей).
- Жить как кошка с собакой (постоянно ссориться, враждовать).

16. Игра «Покажи и расскажи»

Цель: осознание образного содержания и обобщённого значения фразеологизмов.

Материалы и оборудование: речевой материал.

Ход игры:

Педагог предлагает детям изобразить фразеологизмы и ситуации, соответствующие им, с помощью мимики и пантомимики, поощряя смекалку, осознанный подход к выполнению игровых заданий, рассуждения.

- Сидеть, сложа руки (ничего не делать, бездельничать).
- Волосы встали дыбом (так говорят, когда человек очень испугался).
- Витать в облаках (мечтать, не замечая того, что происходит вокруг).
- Смотреть во все глаза (быть очень внимательным, ничего не упустить из вида).
- Делать из мухи слона (преувеличивать, придавать чему-либо неоправданно большое значение).
- Смотреть сквозь пальцы (делать вид, что не обращаешь внимание на что-либо).
- Строить глазки (привлекать к себе внимание, стараться понравиться).
- Клевать носом (быть сонным, засыпать).
- Нос к носу (подойти очень близко, вплотную).
- Глаза разбежались (так говорят, когда человек видит перед собой огромное количество каких-либо вещей или чего-то другого и не знает, что выбрать, на чём остановиться).

17. Игра «Узнай по рисунку»

Цель: осознание образного содержания и обобщённого значения фразеологизмов.

Материал и оборудование: сюжетные картинки, иллюстрирующие фразеологизмы.

Ход игры:

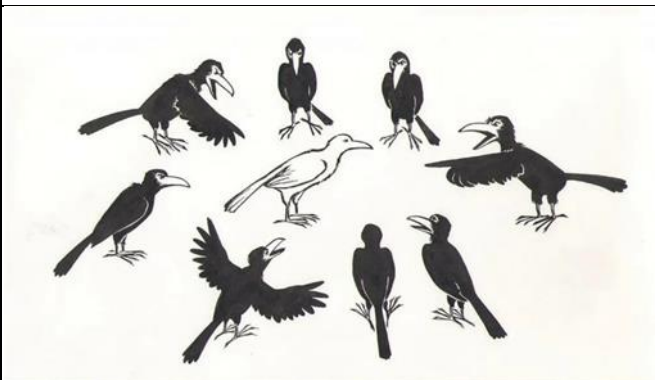
Вниманию игроков предлагаются сюжетные картинки, иллюстрирующие фразеологизмы. Побеждает тот игрок, который вспомнит и соотнесёт с картинкой наибольшее количество образных выражений.

Писать, как курица лапой.	
----------------------------------	--

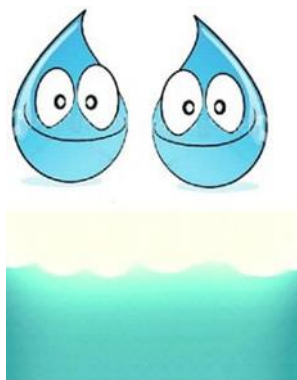
Жить как кошка с собакой.



Белая ворона.

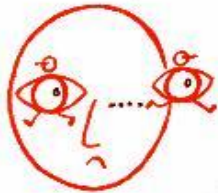


Похожи как две капли воды.



Дождь льёт как из ведра.



Витать в облаках.	
Глаза разбегаются.	
Волосы встали дыбом.	

18. Игра «Пословица – мудрость народная».

Цель: развитие понимания обобщённого значения пословиц.

Материал и оборудование: речевой материал.

Ход игры:

Пословицы недаром молвятся,
Без них прожить никак нельзя!
Они – великие помощницы
И в жизни верные друзья.
Порой они нас наставляют,
Советы мудрые дают.
Порой чему-то поучают
И от беды нас берегут.

Педагог предлагает детям определить, какой мудрый совет «спрятался» в пословицах:

1. Терпение и труд всё перетрут.
2. Грамоте учиться всегда пригодится.
3. Поспешишь – людей насмешит.
4. Слезами горю не поможешь.
5. У страха глаза велики.

19. Игра «Объяснялки».

Цель: развитие понимания обобщённого значения пословиц.

Материал и оборудование: речевой материал.

Ход игры:

Педагог предлагает детям определить, кому могут предназначаться следующие пословицы:

- Скучен день до вечера коли делать нечего.
- Будешь книги читать – будешь всё знать.
- Слово не воробей: вылетит – не поймаешь.

- Враньё не ведёт в добро.
- Где смелость, там и победа.

20. Игра «Продолжи пословицу».

Цель: развитие понимания обобщённого значения пословиц.

Материал и оборудование: речевой материал, фишки.

Ход игры:

Ведущий произносит начало пословицы, игроки договаривают конец пословицы. За каждый правильный ответ участник получает фишку. Выигрывает тот, у кого в конце игры наибольшее количество фишек.

- Терпение и труд ... (все перетрут).
- Сделал дело – гуляй ... (смело).
- Землю красит солнце, а человека - ... (труд).
- Грамоте учиться ... (всегда пригодится).
- Поспешись - ... (людей насмешись).
- В гостях хорошо, ... (а дома лучше).
- Нет друга – ищи, а нашёл - ... (береги).
- Болен – лечись, а здоров - ... (берегись).
- Жизнь дана на добрые ... (дела).
- При солнышке тепло, а при матери - ... (добро).
- Когда я ем, ... (я глух и нем).

21. Игра «Пословицы знаем - слова называем».

Цель: развитие понимания обобщённого значения пословиц.

Материал и оборудование: речевой материал, фишки.

Ход игры:

Игроки делятся на 2 (3) команды. За каждый правильный ответ команда получает фишку. Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество баллов.

- Он красен платежом. (Долг)
- Разлетаются при заготовке дров в лесу. (Щепки)
- Специалистка по поиску грязи. (Свинья)
- Приходит во время еды. (Аппетит)
- Не укусишь, несмотря на близость местонахождения. (Локоть)
- Без труда из водоёма не вытащишь. (Рыбка)
- Дорога к обеду. (Ложка)
- По одежке встречают, а по нему провожают. (Ум)
- Тихое место обитания нечистой силы. (Омут)
- Птица, на которую не похоже вылетевшее слово. (Воробей)
- Всему голова. (Хлеб)
- Порядковый номер блина, получившегося комом. (Первый)
- У них нет товарищей. (Вкус и цвет)
- Им нельзя испортить кашу. (Масло)
- Друг человека. (Собака)
- Любитель кататься в масле. (Сыр)
- Они падают близко от дерева, на котором росли. (Яблоки)
- После ее завершения бесполезно махать руками. (Драка)
- Время года для приготовления саней. (Лето)

22. Игра «Сказка учит добро понимать, о поступках людей рассуждать».

Цель: развитие понимания обобщённого значения пословиц.

Материал и оборудование: речевой материал, картинки с изображением сказочных героев (богатырь, Мойдодыр, Золушка, лиса, заяц, Емеля, колобок)

Ход игры:

Сказка учит добро понимать,
 О поступках людей рассуждать,
 Коль плохой, то его осудить,
 Ну а слабый – его защитить!
 Дети учатся думать, мечтать,
 На вопросы ответ получать.
 Каждый раз что-нибудь узнают,
 Родину свою познают!

Педагог предлагает детям послушать пословицу и определить, к какому сказочному герою можно её отнести.

Тот герой, кто за Родину горой.

Где смелость, там и победа.

Жить – Родине служить.



Чистота – залог здоровья.

Чистая вода – для болезни беда.

Кто аккуратен – тот людям приятен.



Доброта и труд рядом живут.

Умелые руки не знают скуки.

Терпение и труд всё перетрут.



Хитрее зверя нет.

На языке медок, а на уме – ледок.

На вид простак, а в душе хитряк.



Душа в пятки ушла.

Волков бояться – в лес не ходить.

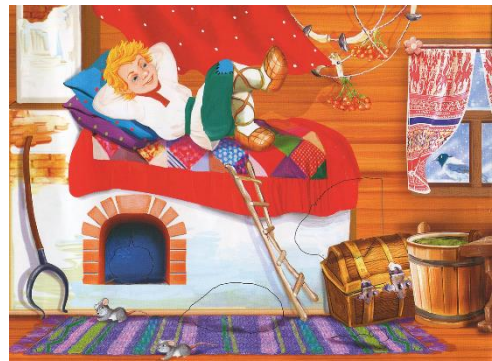
У страха глаза велики.



Ленивому и лениться лень.

Труд человека кормит, а лень портит.

У лентяя Федорки всегда отговорки.



Доброе слово лечит, а злое калечит.

Худо тому, кто добра не делает никому.

Злой не верит, что есть добрый.



23. Цепочка ассоциаций. Участник должен придумать ассоциацию на слово, сказанное предыдущим игроком, создавая длинную цепочку без повторений и объяснить, почему именно эта ассоциация подходит. Вариант: предложить подобрать цепочку ассоциаций на определенную тему, например, «Новый год». Дети выстраивают цепочку ассоциаций: Дед Мороз, Снегурочка, подарки, конфеты, праздник и т. д.

24. Найди общее между словами. Необходимо придумать связывающие их ассоциации: **дружба и цветок** (дружба расцветает и увядает, как цветок); **дружба и стол** (дружба и стол бывают прочными; за одним столом могут сидеть несколько человек, и дружба может объединять нескольких людей); **кошка и лампочка** (кошка круглая и тёплая, как лампочка; усы похожи на спираль у лампочки, глаза горят, как лампочки).

25. «Третий – лишний». Чтобы найти третье лишнее в следующих группах слов, надо знать пословицы, при этом активизируется ассоциативное мышление.

Кататься, возить, бегать (любишь кататься – люби и саночки возить (лишнее – бегать)). Семь, три, один (семеро одного не ждут (лишнее – три)). Пруд, вода, рыбка («без труда не вытащишь и рыбку из пруда» (лишнее – вода)).

26. Подбор синонимов и антонимов к изолированным словам и словосочетаниям (по всем частям речи), понимание переносного значения многозначного слова. Это, несомненно, способствует формированию у детей навыка переноса в свои сочинения слов с различными смысловыми оттенками, отражающими эмоциональное состояние, эмоциональное состояние, настроение, чувства героев, характеристику персонажей.

Игры по обучению составлению метафор

Для детей термин «метафора» лучше заменить на термин «загадочные фразы». При составлении метафор учитывать сезонность, так, например, осенью можно предложить детям подобрать «загадочную фразу» к словам листок, дождь, лужа; зимой – к словам снегирь, лед, сосулька, снежинка и др.

Чтобы дети умели создавать «загадочные фразы» они должны усвоить алгоритм составления метафоры. Работу с детьми провести в форме обсуждения:

№ 1

1. Выбрать объект – снежинка, которую необходимо схематично зарисовать на листе бумаги.

2. У данного объекта выявляется специфическое свойство. Что делает снежинка? (Кружится). Ставим стрелку вправо, и изображаем кружение снежинки в виде хаотично двигающейся стрелки.

3. Далее выбирается другой объект с таким же свойством. С чем (кем) можно сравнить снежинку по ее движению? Кто также кружится? (Балерина). Ставим стрелку от хаотично двигающейся стрелки, и рисуем схематично балерину.

4. Определяется место расположения первого объекта (Где находится снежинка?) – на небе. Ставим стрелочку вниз от рисунка снежинки, и рисуем схематично небо.

5. После чего просим объединить два объекта между собой (второй объект – балерина и место расположения первого объекта – небо), соединяем их стрелкой между собой. Слово небо превратим в слово признак, которое будет отвечать на вопрос какие? То есть преобразуем его в прилагательное (небесные). Добавим существительное балерина. Теперь необходимо соединим эти два объекта, получаем фразу «небесные балерины» – это метафора.

6. Просим составить предложение с этим словосочетанием: «небесные балерины» спускаются на землю.

Процесс обучения будет успешным, если после составления фраз возвращаться к модели и просить детей проговорить правила их составления.

№ 2

Детям предлагается взглянуть на картину зимнего пейзажа, где на заснеженных елях сидят снегири.

Задача: составить метафору относительно этих птиц.

Работу с детьми следует организовывать в форме обсуждения. В качестве пособия может быть использован лист бумаги, на котором воспитатель обозначает последовательность мыслительных операций.

- Что за птицы изображены на заснеженных елях?
- Снегири (воспитатель на листе бумаги пишет букву "С" и ставит стрелку вправо).
- А какие они?
- Круглые, пушистые, красные (воспитатель уточняет - "красногрудые", и ставит букву "К" на листе бумаги).
- А что еще бывает с такими красными бочками или красной грудкой?
- Вишня, яблоки... (воспитатель ставит стрелку вправо от буквы "К" и рисует яблоко).
- Так что можно сказать про снегирей, какие они?
- Снегири красногрудые, как яблоки.
- А где снегири находятся?
- На заснеженных елках (воспитатель ставит стрелочку вниз от буквы "С" и рисует схематично ель).
- Давайте теперь объединим эти два слова (воспитатель обводит круговым движением руки изображения яблока и ели).
- Произнесите эти два слова подряд!
- Яблоки заснеженных елей.
- Кто составит мне предложение с этими словами?
- В зимнем лесу появились яблоки на заснеженных елях.

Таким образом, используется алгоритм:

1. Обозначается объект 1 (снегири)
2. Выявляются специфические свойства этого объекта (круглые, пушистые, красногрудые)
3. Выбирается объект 2 с такими же или с одним наиболее ярко выраженным свойством.
(Яблоки – круглые, краснобокие)
4. Определяется местоположение объекта 1 и вставить туда объект 2