**Как занять ребенка в длинной очереди. 10 игр.**

Для речевых игр не нужны вспомогательные средства, и при этом они помогают скоротать время в долгой дороге или длинной очереди. А еще – это отличная подготовка к школе: большинство словесных игр развивают речь и воображение, тренируют память и внимание.

**Кто лишний**

С малышами для такой игры обычно используют карточки с картинками, предлагая, к примеру, из трех убрать лишнюю. Уже с 6-7 лет эту игру можно проводить в словесной форме – так вы задействуете образное мышление, воображение и фонематический слух.  
Назовите несколько слов, в которых все, кроме одного, объединены общими признаками. Например, «диван, комод, стол, простыня» (все – мебель, кроме простыни).  
Задание можно усложнить: «верблюд, кактус, человек» – в этом ряду лишним может быть любое слово, важно лишь суметь объяснить, почему.

**Толковый словарь**

Загадки отлично развивают логическое мышление, учат думать нестандартно. Можно сочинять их на ходу, главное – меняйтесь с ребёнком ролями: сначала вы загадывайте, а он отгадывает, потом – наоборот.

Пример: «Этот овощ зеленый, даже когда спелый. Его едят сырым, а еще – соленым и маринованным». В игровой форме ребёнок развивает умение выделять признаки предмета, учится узнавать его по описанию.

**Соедини**  
  
Пожалуй, это лучшая игра на развитие речи. Назовите ребёнку несколько несогласованных слов, которые надо соединить в грамматически верное словосочетание или предложение.Например, «зеленый, трава» – зеленая трава; «мальчик, падать» – мальчик падает/упал, «лес, ягоды, расти» – в лесу растут ягоды, «чихнул, цветок, ежик, неожиданно» – ежик понюхал цветок и неожиданно чихнул.

**Всегда есть**

Предложите ребёнку закончить предложение, подобрав наиболее подходящее слово. У дерева всегда есть... (листья, цветы, плоды, корень). У платья всегда есть... (подол, карманы, рукава, пуговицы). У музыки всегда есть... (композитор, ритм, громкость). Можно немного пофантазировать: «У инопланетян всегда есть...», «У микробов всегда есть...», «У моей любимой дочки всегда есть...».

**Обними словами**

Правила этой игры звучат очень мило: есть одинокое слово – ему скучно и грустно, попробуй «обнять» его словами так, чтобы получилось словосочетание или предложение. Вот, к примеру, «кошка», обнимаем ее с двух сторон словами «рыжая» и «спит».  
Если ребёнок легко справляется с заданием, немного усложните правила. Пусть прибавляет к «одинокому» слову еще одно так, чтобы получилось распространенное предложение: «Рыжая кошка с белым хвостом спит на застеленном вязаным ковриком пуфике».  
Конечно, в 6-7 лет ребёнок вряд ли сможет сразу расставить все члены предложения в нужном порядке, поэтому подсказывайте, задавайте наводящие вопросы. Так в игровой форме ребёнок получит представление о структуре распространенного предложения.  
  
**Расскажи картину**

Всем известно, что картины рисуют (пишут). Но можно их и – рассказать, взяв за основу то, что вас окружает: для портрета – человека рядом, для пейзажа – видимую из окна часть улицы, для натюрморта – лежащую в витрине магазина выпечку.  
Попросите ребёнка составить небольшой текст на 5-6 предложений. Можно предложить ему представить, что он рисует с натуры: с чего начнет, какого цвета краску выберет и так далее.  
Дошкольнику обязательно помогайте, задавая наводящие вопросы. Постепенно ребёнок научится описывать картины самостоятельно – это поможет ему в ближайшем будущем со школьными сочинениями.

**Вы поедете на бал?**

Игру начинает взрослый с присказки:«Да и нет не говорить, / Черное с белым не носить, Вы поедете на бал?». А дальше можно задавать любые вопросы, развивающие тему. Ребёнок должен отвечать на них, избегая «да», «нет», а также черного и белого цветов в воображаемом наряде. Цель ведущего – подловить игрока.

Вот пример диалога, который может получиться:

«– Вы поедете на бал?

– Может быть…

– А на чем поедете? На машине или в карете?

– В карете.

– А с кем поедете?

– С принцем.

– Наверное, наденете на бал свое самое красивое платье?

– Да! ОЙ!!!»

Конечно же, такая игра особенно нравится девочкам – они готовы играть в нее постоянно.  
  
**Ассоциации**  
  
Вы говорите ребёнку слово, а он называет в ответ первое, что приходит ему в голову. Важно, чтобы время на раздумье было минимальным. При желании получившиеся ассоциации можно попробовать проанализировать: понять, почему возникла такая аналогия – это всегда интересно.

**Очевидное-невероятное**  
  
Это игра на сообразительность: выберете два совершенно непохожих предмета и предложите ребёнку найти между ними сходства. Молоко и привидение. Оба – белого цвета. Чуть сложнее: ежик и молоко – оба могут свернуться. Еще несколько вариантов на заметку: карандаш и ботинок (оставляют след), крапива и оса (жалят).

**Угадай мультфильм по сюжету**

Пересказывать мультфильмы, не называя имена героев, не сдавая все слишком очевидные «пароли и явки» – та еще задачка. «Он – маленький и неизвестный. Его находят люди, но он никому не нужен. Потом появляется другой главный герой – большой, но одинокий. И они начинают дружить. А потом решают помочь и другим найти друзей». Поняли, о ком речь? Правильный ответ напишите в комментариях.

Автор: Мария Березовская

Источник: https://deti.mail.ru/article/rechevye-igry-dlya-kotoryh-ne-nuzhno-nichego-krome/