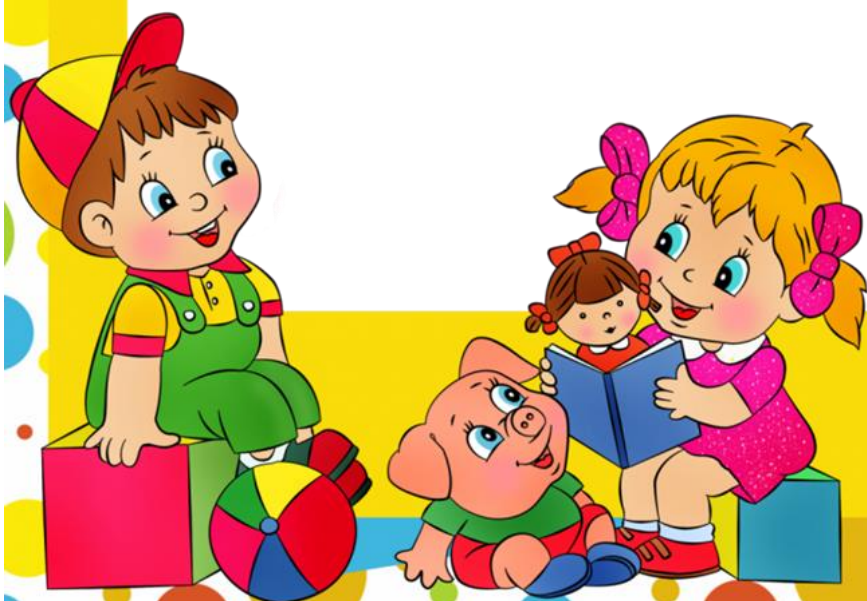




Картотека

дидактических игр
по развитию речи
для детей 5-6 лет





Игра «Загадки Карлсона»

- Цель:** 1. Развитие умения соотносить предмет и его признак.
2. Упражнять детей в постановке вопросов какой? какая? какое?
3. Закреплять согласование в числе прил. с сущ.
4. Развивать внимание, наблюдательность.

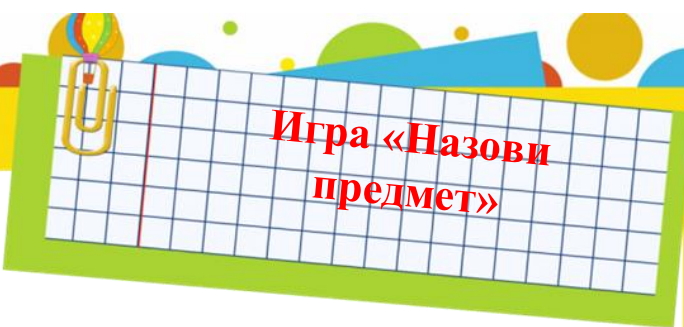
Материал: картинки с изображением Карлсона, картинки с изображением предметов: арбуза, клоуна, мяча, ежа, озера, лисы, иглы, рукавичек.

Ход игры: картинка, изображающая Карлсона, наклеена на центр магнитной доски, рядом лежат предметные картинки и картинки символы качеств. Карлсон обращается к детям: Вы сумеете, ребята, Отгадать мои загадки?

Если слушаешь внимательно,
Угадаешь обязательно!

Рядом с Карлсоном наклеиваются картинки символы качеств: круглые, твердый, тяжелый, сладкий. Детям предлагается назвать качества и угадать о каком предмете загадка. Ребенок отыскивает нужную картинку и называет: «Арбуз – какой? Арбуз – круглый, сладкий, твердый, тяжелый и т.д.





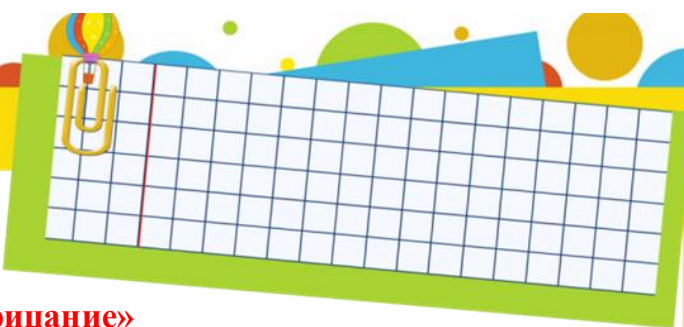
Игра «Назови предмет»

Цель: 1. Познакомить детей с правилами работы на фланелеграфе.
2. Закрепить понятие о предмете и его названии.
3. Познакомить с графическим обозначением предмета и слова.
4. Расширить пассивный словарь, уточнить название предметов.
5. Закрепить употребление в речи простое назывное предложение.

Материал: фланелеграфы, картинки с изображением стола, стула, окна, цветка в горшке, куклы, мяча, телефона, шкафа, книги.

Ход игры: картинки беспорядочно приклеиваются на малый фланелеграф, большой свободен для работы. Воспитатель объясняет детям, что они живут в мире, их окружают разные предметы. Люди придумали для каждого предмета свое название. Доска на четырех ножках, за которой можно обедать, играть, называется «стол». Мы видим предмет и называем его словом. (детям предлагается назвать 3-4 предмета). Дети знакомятся с обозначением предмета – синий квадрат. Им предлагается выбрать любой предмет в группе, отыскать его изображение на малом фланелеграфе, наклеить на большой, поясняя: «Вот шкаф. Это предмет». (рядом с картинкой наклеить символ предмета).





Дидактическая игра «Отрицание»

Цель: стимулировать речевую свободу ребенка. Учить исследовать возможности слов, овладевать ими, осваивать и применять неизвестные ранее склонения, смыслы и оттенки слов.

Ход игры: вначале дети называют прямое действие, предмет, качество предмета (Мама расставляет чашки. В комнате горит свет. Чашки стоят в шкафу.). А затем то же самое проговаривают с отрицательной приставкой «не». Находят синоним слова в русском языке (Мама не расставляет чашки. Она убирает их. В комнате темно. И т.д.)

Игра «Что делают предметы?»

Цель: 1. Познакомить детей со словами, обозначающими действие предметов, закрепить графическое обозначение действия.

2. Закрепить в речи согласование существительного с глаголом.

3. Закрепить порядок следования слов в предложении типа: предмет-действие.

Материал: магнитная доска, картинки – силуэты с изображением действий: стоит, идет, сидит, спит, лежит; картинки с изображением предметов.

Ход игры: воспитатель объясняет детям, что они ежеминутно совершают действия. «Что ты делаешь?» - спрашивает логопед ребенка – «Сажу», «Стою» и т.д. На магнитную доску наклеивают картинки – силуэты, обозначающие данные действия. Воспитатель поясняет, что все предметы в данную минуту тоже что-то делают. Вот книга. Что она делает? – книга лежит. (На доску приклеивают картинку «книга» и рядом силуэт с изображением действия «лежит».

Другие предложения дети составляют по аналогии: Стол стоит. (подбираются соответствующие картинки) и т.д.



Игра «В гостях у фокусника»

- Цель:** 1. Научить различать живые и неживые предметы.
2. Упражнять в постановке вопросов: Кто это? Что это?
3. Закрепить навык построения простого (назывного) предложения.
4. развивать внимание, память.

Материал: изображение клоуна (крупное), картинки с изображением живых и неживых предметов.

Ход игры: на стене крупное изображение клоуна. На стол выкладываются картинки с изображением живых и неживых предметов. Дети делятся на две команды. Одной команде предлагается отобрать для клоуна картинки с изображением живых предметов, другой – неживых. Каждый участник обязательно ставит вопрос и называет предмет. Победившей будет команда, которая организованней и без ошибок выполнила задание. После того, как все картинки будут разложены вокруг клоуна (он ими жонглирует), можно предложить детям задание на внимание. Одна из картинок, которыми клоун жонглирует, убирается, дети должны ответить, какой предмет исчез.



Игра «Найди пару»

Цель: 1. Уточнение словаря, развитие умения различать предметы, сходные по значению.

2. Закрепление правильного употребления простого предложения.

3. Развитие зрительного и слухового внимания.

Материал: картинки с изображением предметов, сходных по значению: чайник – кофейник, перчатки – варежки, ранец – портфель, сумка – сетка, стакан – кружка, шляпа – шапка, стул – табуретка, настольная лампа – люстра.

Ход игры: на столе – предметные картинки. Вызывается ребенок, который выбирая картинку, называет ее: «Вот перчатки, поглядите, пару к ним скорей найдите... Другой ребенок отыскивает пару и наклеивает картинку (кладет рядом) напротив картинки с изображением перчаток, комментируя: «Вот перчатки. Вот варежки. Их надевают на руки».



Игра «Кем хочешь стать?»

Цель: 1. Закрепление грамматически правильной фразы, состоящей из 4-5 слов.

2. Закрепление употребления в речи окончаний существительных в т. и в. падежах.

3. пополнение и уточнение словаря (профессии людей).

4. Закрепления согласования существительных с глаголом в роде, числе, падеже. Закрепление глаголов будущего времени.

5. Развитие внимания, мышления.

Материал: картинки с изображением мальчика и девочки, картинки, изображающие людей разных профессий: повара, врача, рыбака, милиционера, воспитателя.

Ход игры: игру можно начать с чтения стихотворения С. Михалкова «А что у вас?». Затем воспитатель уточняет, с какими профессиями знакомы дети. В центр магнитной доски наклеены картинки с изображением мальчика Коли и девочки Оли. Воспитатель предлагает детям подумать и ответить, кем хочет стать Оля? Дети выбирают картинки с изображением той или иной профессии и кладут рядом с героем, поясняя: «Оля хочет стать учительницей т.д. Затем воспитатель предлагает каждому ребенку подумать и ответить, кем он хочет стать? Дети отвечают: «Я хочу стать швеей». – «Что ты будешь делать?» - уточняет воспитатель – «Я буду шить одежду» и т.д.





Словесная игра «Кто больше назовет действий?»

Цель: 1. Познавательные задачи: закрепить умение детей соотносить действия людей с их профессией, воспитывать умение быстро думать.

2. Речевые задачи: активизировать словарь детей за счет слов действий (глаголы).

Ход игры: Дети, я работаю в детском саду воспитателем. Это моя профессия. Толина мама лечит больных. Она врач. Это ее профессия. Каждый человек, имея профессию, работает, выполняет какие-то действия. Что делает повар? Дети: варит, печет, жарит, перемалывает мясорубкой мясо, чистит овощи. Что делает врач? Дети: осматривает больных, выслушивает, дает лекарство, делает уколы, операции и т.д. За каждый правильный ответ дети получают фишку. Побеждает тот, кто наберет большее количество фишек.

Игровое упражнение «Послушай, запомни, ответь. Все ли верно?»

Цель: 1. Расширять словарь детей.

2. Развивать доказательную речь.

3. Формировать умение добавлять придаточное предложение.

4. Развивать умение точно в соответствии с замыслом построить высказывание, осмысленно употребляя то или иное слово.

Ход игры: дети слушают предложения и определяют, может ли это быть, если «да», то когда, почему, где? Если «нет», то следует доказательно объяснить, что это небыль или несуразица. Выпал снег, Алеша пошел загорать. Мальчики поехали в лес на лыжах, чтобы собирать землянику. Лягушка раскрыла зонтик, потому что пошел дождь.



Дидактическая игра «Кто что делает?»

Цель: обогатить лексический запас детей словами-действиями (глаголами). Активизировать монологическую речь, выразительность невербальных (неречевых) средств воздействия слушателей.

Материал: набор предметных картинок.

Ход игры: детям показывают картинки по одной и задают вопросы: «Что с этим можно делать? Для чего это нужно?» Ответ ребенка: «Часы нужны, чтобы показывать время». Со старшими дошкольниками игра проводится без наглядной основы. Дети выстраивают цепочку из слов: Часы – тикают, художник – рисует, машина – ездит и т.д.

Дидактическая игра «Подбор прилагательных»

Цель: 1. Активизировать словарь детей за счет слов, обозначающих разные части речи.

2. Согласовывать существительные, прилагательные в роде, числе.

3. Подбирать определение к предмету.

Материал: игрушки или картинки.

Ход игры: ведущий показывает игрушку, картинку или называет слово, а участники по очереди называют как можно больше признаков, соответствующих предложенному объекту. Выигрывает тот, кто назовет для каждого из предъявленных предметов как можно больше признаков. Например, собака – большая, лохматая, добрая, веселая, охотничья, старая.



Игра «С чем я играю, с кем дружу?»

Цель: 1. Упражнять детей в составлении распространенного предложения.

2. Закрепить в речи окончания существительных в творительном падеже.

3. Закрепить понятие о живых и неживых предметах.

4. Учить детей отвечать на вопросы полным ответом.

5. Развивать наблюдательность, мышление.

Материал: картинки, изображающие девочку Машу, картинки, изображающие живые и неживые предметы.

Ход игры: в центре картинка, изображающая девочку Машу. Рядом, картинки, изображающие игрушки, детей, животных. Девочка Маша предлагает детям показать и рассказать с чем она играет и с кем дружит.

Я сейчас вам покажу,

С чем играю, с кем дружу...

Я уверена, нетрудно отгадать загадку...

Сможет каждый объяснить мне по порядку.

Воспитатель выбирает две картинки, изображающие живой и неживой предметы и спрашивает у детей: «С кем дружит Маша?» Ребенок отвечает: «Маша дружит с мальчиком». – «С чем играет Маша?» - «Маша играет с куклой». Далее дети самостоятельно выбирают картинки, выкладывают их на столе и составляют предложения.



Дидактическая игра
«Отгадай загадку про
машину»

Цель: развивать литературное творчество детей., совершенствовать монологическую речь детей.

Материал: картинки с изображением разных видов машин, транспортных средств.

Ход игры: вначале проводится вступительная беседа о назначении разных видов транспорта, дети выясняют их отличие друг от друга. –А теперь мы будем загадывать загадки друг другу о машинах, не называя их. Вначале надо сказать, какой это транспорт: грузовой, пассажирский, специальный или военный. Потом надо рассказать, какой он: наземный, подземный, железнодорожный, водный, воздушный. А в Конце скажите, какую пользу он приносит.



Игра «Найди нужный предмет»

Цель: 1. Познакомить детей со словами – качествами.

2. Уточнить представление о предметах и многообразии их свойств.

3. Учить опираться на символы.

4. Воспитывать наблюдательность.

Материал: картинки с изображением предметов, символы, качества предметов.

Ход игры: картинки с изображением различных предметов – с одной стороны, картинки – символы качеств – на другой стороне. Воспитатель объясняет детям, что все предметы, окружающие их, различны по свойствам: есть тяжелые, есть легкие, есть мягкие, есть твердые и т.д. Мы смотрим на предмет, трогаем руками и узнаем, какой он. Давайте попробуем отыскать предметы тяжелые и легкие. На свободное место кладутся картинки – символы тяжелого и легкого предметов. (человек с воздушным шаром и человечек со штангой). Дети отыскивают тяжелые и легкие предметы и кладут картинки под символами на большом столе, поясняя: «Перо легкое. Топор тяжелый и т.д. Аналогично отыскиваются мягкие и твердые предметы, горячие и холодные, толстые и тонкие, высокие и низкие, длинные и короткие. Когда все картинки разобраны, воспитатель объясняет детям, что слова: толстый, тонкий, тяжелый, легкий и т.д. – это слова качества. Можно спросить о предмете «Какой он?» и назвать его качества. Для закрепления, на свободное место кладется картинка с изображением мяча. Дети самостоятельно задают вопрос и подбирают картинки – символы: легкий, мягкий, холодный, круглый и т.д., поясняя свои действия.



Игра «Соберем урожай»

Цель: 1. Развитие умения характеризовать предмет по нескольким признакам.

2. Закрепить согласование прил. с сущ. в роде, числе.

3. Расширить объем употребления в речи качественных прилагательных.

4. Закрепить обобщающие понятия «овощи», «фрукты», их дифференциация.

5. Развивать внимание, память, наблюдательность.

Материал: три стола, картинки, изображающие две разные корзинки или ящик и корзинку, картинки, изображающие овощи и фрукты.

Ход игры: на большом центральном столе беспорядочно разложены картинки, изображающие овощи и фрукты. Слева – ящик, справа – корзина. Дети делятся на две команды. Выбирается ведущий – сторож. Команде предлагается собрать овощи в ящик, команде садоводов – фрукты в корзинку. Причем, собирать нужно, не называя ведущему – сторожу сам предмет, а лишь описывая его качества. Например, ребенок подходит к картинкам и говорит: «Я сорву овощ круглый, сочный, красный, гладкий, сладкий». Ведущий угадывает и снимает картинку с изображением помидора, огородник помещает помидор в ящик. Выигрывает команда, которая лучше справится с заданием.

