

Картотека дидактических игр по развитию речи

"ГЛАСНЫЕ ЗВУКИ"

ЦЕЛЬ: развивать навыки выделения гласных звуков из состава слова. Это упражнение целесообразно проводить каждый день в начале занятия или после физкультминутки.

ХОД ИГРЫ: Каждый ребенок называет гласные звуки из предложенного ему слова, состоящего из одного, двух или трех слогов (слова подбираются педагогом с учетом возможностей детей).

"НАЗОВИ ТРИ СЛОВА"

ЦЕЛЬ: активизация словаря детей.
ХОД ИГРЫ: дети становятся в шеренгу. Каждому участнику по очереди задается вопрос. Нужно, делая три шага вперед давать с каждым шагом три слова-ответа, не замедляя темпа ходьбы.
Что можно купить? (платье, костюм, брюки)
Что можно варить?
Что можно читать?
Чем можно рисовать?
Что может летать?
Что может плавать? И т.д.

"ЧУДЕСНЫЙ МЕШОЧЕК"

ЦЕЛЬ: развивать тактильные ощущения, словарь признаков.
ХОД ИГРЫ: Воспитатель предлагает детям мешок с игрушками, сделанных из разных материалов. Ребенок вытаскивает из мешочка игрушку и называет признак предмета (из чего он сделан).
Предлагаемые признаки: деревянный, пластмассовый, меховой, ватный, резиновый, металлический, стеклянный, глиняный и т.д.

"ЗАКОНЧИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ"

ЦЕЛЬ: употребление сложноподчиненных предложений.
ХОД ИГРЫ: воспитатель предлагает детям закончить предложение:
Мама положила хлеб... куда? В хлебницу.
Мама насыпала сахар... куда? В сахарницу.
Бабушка сделала вкусный салат и положила его ... куда? В салатницу.
Папа принес конфеты и положил их... куда? В конфетницу.
Марина не пошла сегодня в школу... почему? Потому что заболела.
Мы включили обогреватели... почему? Потому что стало холодно.
Я не хочу спать... почему? Потому что еще рано.
Мы поедем завтра в лес.. Если будет хорошая погода.
Мама пошла на рынок... для чего? Чтобы купить продукты.
Кошка забралась на дерево... для чего? Чтобы спастись от собаки.

"ЛИШНЕЕ СЛОВО"

ЦЕЛЬ: развитие слухового внимания детей, обогащение словаря и уточнение значений слов.
ХОД ИГРЫ: Воспитатель объясняет ребенку, что будет произносить слова, а он должен назвать лишнее слово и объяснить свой выбор.
Лексический материал (например): шуба, сапоги, свитер, юбка, брюки.
зима, весна, ноябрь, лето, осень.
белка, заяц, медведь, синица, еж.
шуба, шарф, панама, варежки. И т.д.

"НАЗОВИ КАК МОЖНО БОЛЬШЕ ПРЕДМЕТОВ"

ЦЕЛЬ: активизация словаря детей, развитие внимания.
ХОД ИГРЫ: Дети становятся в ряд и им по очереди предлагается называть предметы, которые их окружают. Назвавший слово делает шаг вперед. Выигрывает тот, кто правильно и четко произносит слова и назвал большее количество предметов, не повторяясь, и таким образом оказался впереди всех. Игра может носить тематический характер.

"НА ПРИЕМЕ У ВРАЧА"

ЦЕЛЬ: упражнять детей во всех видах дифференцированного дыхания (вдох ртом - выдох ртом, вдох ртом - выдох носом, вдох носом - выдох ртом, вдох носом - выдох носом.)
ХОД ИГРЫ: Коллективное выполнение детьми упражнений по инструкции воспитателя. "Я сейчас послушаю вашу грудку. Сделали вдох ртом, а теперь выдохнули тоже ртом" и так далее. "А теперь послушаю спинку". Далее детям предлагается выполнять упражнение парами по инструкции воспитателя.

"ПЧЕЛЫ и МЕДВЕДЬ"

ЦЕЛЬ: закреплять изолированное произношение звука Ж.
ОБОРУДОВАНИЕ: стульчики, маска медведя.
ХОД ИГРЫ: Ребенок в маске медведя сидит в стороне на отдельном стульчике. Воспитатель говорит:
Пчелки в улье сидят
И в окошко глядят.
Погоулять все захотели.
Друг за другом полетели: ж-ж-ж-ж-ж.
Дети бегают и жужжат. Медведь идет, спасает мед. Дети-пчелки бегут на свои стульчики, садятся, машут кистями рук и громко жужжат, прогоняют медведя. Тот, кого осалил медведь, уходит вместе с ним.

"Э Х О"

ЦЕЛЬ: развивать слуховое внимание, закреплять произношение звуков в словах и слогах.
ХОД ИГРЫ: Все жители скотного двора собрались послушать удивительную историю, которая произошла с козой. Послушаем и мы ее.
"Весь день коза гуляла по лугу. А к вечеру пошла домой. Идет коза, поет песню. А эхо ей подпевает. Вот так: «Идет козочка-коза» - поет коза. «За-за-за-за-за, идет козочка-коза» - подпевает эхо. Ребята, давайте я буду петь за козу, а вы за эхо. «Очень любят все козу, Есть друзья у козы. В гости ходят все к козе. Растут цветы у козы». И так далее.

"ПОДУМАЙ и ИЗМЕНИ"

ЦЕЛЬ: учить детей употреблять имена существительные мужского, женского и среднего рода единственного и множественного числа в винительном и творительном падежах.
ХОД ИГРЫ: Воспитатель предлагает ребенку закончить фразу, изменив единственное число на множественное.
Я купил елку - я купил елки
Я кормлю белочку - я кормлю белочек
Я повесил на елку фонарик - ...фонарики
Я иду за клюшкой - ...клюшками
Я чищу шапку - ...шапки
Я вижу зайца - ...зайцев
Я сыплю синичке крошки - Я сыплю синичкам крошки
и так далее.

"Я ЗНАЮ МНОГО НАЗВАНИЙ"

ЦЕЛЬ: закреплять обобщенное значение слов.
ХОД ИГРЫ: Воспитатель начинает, а дети продолжают. «Я знаю много названий зверей: заяц, медведь...цветов: мак, роза...овощей: морковь, репа... насекомых: комар, оса... и т.д.

"НАЗОВИ ОДНИМ СЛОВОМ"

ЦЕЛЬ: развитие словаря детей.
ХОД ИГРЫ: Ведущий спрашивает у детей: "Как одним словом можно назвать аиста, воробья, утку и галку?" (птицы)
Астру, мак и розу? (цветы)
Лису и ослика? (животные)
Иву и дуб? (деревья) и другие варианты.
Впоследствии ведущими становятся сами дети.

"П Л О Х О или Х О Р О Ш О"

ЦЕЛЬ: закреплять произношение звука Х в словах.

ХОД ИГРЫ: Один начинает предложение, а другой заканчивает его словом, хорошо или плохо, но так, чтобы эти слова подходили по смыслу.

Обижать малышей - ...

Быть настоящим другом –

Помогать друзьям - ...

Говорить грубые слова - ...

Помогать маме - ...

Болеть - ...

Веселиться с друзьями - ...

"Я ЗНАЮ ПЯТЬ НАЗВАНИЙ"

ЦЕЛЬ: закреплять слова, входящие в группу обобщенных понятий.

ХОД ИГРЫ: Дети перебрасывают мяч друг другу и по очереди называют слова на предложенную воспитателем тему:

Воспитатель: я знаю пять названий фруктов.

Дети (по очереди): ананас – груша – яблоко – виноград - киви.

И так далее.

"КОМУ УГОЩЕНИЕ?"

ЦЕЛЬ: учить детей употреблять в речи трудные формы существительных.

ХОД ИГРЫ: Воспитатель вносит в группу корзинку и говорит о том, что в корзинке подарки для зверей, но он боится перепутать, кому что. И просит детей помочь ему.

Предлагаются картинки с изображением медведя, птиц, лошади, волка, лисы, рыси, обезьяны, кенгуру, жирафа, слона. Кому мед? Кому зерно? Кому мясо? Кому фрукты?

"С Л О В А"

ЦЕЛЬ: учить детей согласовывать имена существительные с прилагательными.

ХОД ИГРЫ: Воспитатель предлагает ребенку отвечать на вопросы, употребляя и правильно изменяя слово "белый" (например).

Куртка какая? Белая

Сапоги какие? Белые

Поле какое? Белое

Снеговик какой? Белый

Аналогично другое прилагательное:

Снег какой? Серебристый

Дорога какая? Серебристая

Ветки какие? Серебристые

Озеро какое? Серебристое и так далее

"ТИШЕ, ТИШЕ, МАША ШЬЕТ"

ЦЕЛЬ: закреплять произношение звука Ш в словах.

ХОД ИГРЫ: Дети, взявшись за руки, ходят вокруг Маши (Миши) и тихо говорят:

Тише, тише, Маша шьет,

Наша Маша долго шьет.

А кто Маше помешает,

Того Маша догоняет.

После этих слов дети бегут в заранее обозначенный домик. Кого Маша (ведущий) осалит, тот должен сказать слово со звуком Ш. Если ребенок затрудняется назвать слово, то воспитатель помогает ему наводящими вопросами.

"Н А Й Д И З В У К"

ЦЕЛЬ: уметь выделять слова (из пары слов) с заданным гласным звуком.

ХОД ИГРЫ: Воспитатель говорит детям о том, что он будет называть пары слов, а вы - искать слова с нужным звуком: аист-воробей, сирень-астра, мак-розы, утка-галка, удочка-рыба, носуши, ива-дуб, снежинка-иней, изба-дом, озеро-река, лиса-ослик, окна-дверь, мак-розы, сыр-колбаса, удочка-рыба, лыжи-санки, мыло-губка и другие пары слов.

"НАЗОВИ ЛАСКОВО"

ЦЕЛЬ: учить детей образовывать слова при помощи суффиксов.

Оборудование: мяч

ХОД ИГРЫ: Воспитатель произносит фразу и бросает мяч ребенку. Предложите ребенку вернуть вам мяч и изменить фразу так, чтобы слова в ней звучали ласково.

ПРИМЕРНЫЙ ЛЕКСИЧЕСКИЙ МАТЕРИАЛ:

Шуба теплая - шубка тепленькая

Лиса хитрая - лисичка хитренькая

Заяц белый - зайчик беленький

Сапоги чистые - сапожки чистенькие

Ветка короткая - веточка коротенькая

Шишка длинная - шишечка длиненькая

Ворона черная - вороненок черненький

Снег белый - снежок беленький.

"Подбор прилагательных"

Эта игра интересна детям любого возраста, имеет несколько степеней сложности игры: малышам необходим наглядный единичный образ, старшим детям — словесный и не менее 2—3 образов. Содержание же игры заключается в следующем: 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 и т. п.

"Что бывает?"

Эта игра похожа на предыдущую, отличие состоит в том, что к исходному слову-прилагательному подбирают существительное.

Например, "зеленый" — помидор, ель, трава, дом и т. д. Эмоционально привлекательной основой и стимулом участия в игре могут служить поэтические произведения.

В последующем детям можно предложить назвать все, что бывает веселым, грустным, злым, добрым, тихим, громким, пушистым, гладким, холодным, шершавым, колючим, быстрым, скользким, удивленным, спокойным, торжественным, шаловливым, смешным, таинственным, светлым и пр. При этом необходимо удостовериться, что смысл слова понимается и ребенком, и взрослым идентично.

"Узнавание"

Цель игры — узнать предмет, объект по группе прилагательных, эпитетов или по группе слов-действий. Предлагаемые в качестве исходной опоры слова должны быть связаны с чувственным и практическим опытом ребенка. Например, "зеленая, кудрявая, стройная, белоствольная" — береза; "сверкает, землю согревает, тьму разгоняет" — солнце.

Игры со словами нужно постепенно усложнять, не только увеличивая словарный запас ребенка, но и тренируя у него способность легко находить нужное слово. Чтобы ребенок без особых затруднений "вычерпывал" из памяти необходимое слово, надо разнообразить варианты игр ("Какое бывает?", "Что делает?"). В дальнейшем основным правилом таких игр становится отсутствие повторов.

"Цепочка слов"

Суть игры заключается в подборе слов — существительных и прилагательных, характеризующих в своем объединении какой-либо объект сходными качественными признаками (холодный — ветер, мороженое, вода, батарея; мокрый — одежда, волосы, бумага, асфальт; не умеет плавать — кирпич, земля, шуруп и т. п.). То есть дети составляют своеобразный "поезд" из слов, где слова-вагончики соединены между собой. Например, исходное слово — "кошка".

Кошка бывает какая?

Пушистая, ласковая, разноцветная...

Что еще бывает разноцветным?

Радуга, платье, телевизор...

Каким еще может быть платье?

Шелковым, новым, прямым...

Что еще может быть прямым?

Линия, дорога, взгляд... и т. д.

Игра "Добавь слово"

Цель: развивать память, умение классифицировать предметы по группам и может проводиться в разных вариантах.

Вариант 1. Взрослый начинает игру: "В корзину я положил яблоки". Ребенок продолжает, повторяя все сказанное ранее и добавляя свое слово, соответствующее названному первым участником игры: "В корзину я положил яблоки и лимоны". Следующий играющий повторяет предложение и добавляет слово от себя. И так далее.

Вариант 2. Добавление слов осуществляется на основе заданной буквы или использования последовательности букв в алфавите. (Если на очередную букву сложно подобрать слово-название, то она пропускается. При этом, если игра проводится со старшими дошкольниками, то вполне допустимо использование опорной таблицы с изображением букв алфавита.) В первом случае это будет звучать так: "В корзину я положил арбуз, ... ананас, ... абрикос, ... апельсин" и т. д. Во втором так: "На столе стоит ваза, а в ней — апельсины, бананы, виноград, груша ..."