

Картотека дидактических игр по речевому развитию в средней группе

Составила: Серова Татьяна Юрьевна, воспитатель

«Кто как разговаривает?»

Цель: расширить словарный запас, развивать быстроту реакции.

Ход: педагог поочерёдно бросает мяч детям, называя животных. Дети, возвращая мяч, должны ответить, как то или иное животное подаёт голос: Корова мычит. Тигр рычит. Змея шипит. Комар пищит. Собака лает. Волк воет. Утка крикает. Свинья хрюкает. Вариант 2. Педагог бросает мяч и спрашивает: «Кто рычит?», «А кто мычит?», «Кто лает?», «Кто кукует?» и т.д.

«Кто где живёт?»

Цель: закрепить знания детей о жилищах животных, насекомых. Закрепить употребление в речи детей грамматической формы предложного падежа с предлогом «в».

Ход: Бросая мяч поочерёдно каждому ребёнку, педагог задаёт вопрос, а ребёнок, возвращая мяч, отвечает. Вариант 1. педагог: – Дети: Кто живёт в дупле? – Белка. Кто живёт в скворечнике? – Скворцы. Кто живёт в гнезде? – Птицы. Кто живёт в будке? – Собака. Кто живёт в улье? – Пчёлы. Кто живёт в норе? – Лиса. Кто живёт в логове? – Волк. Кто живёт в берлоге? – Медведь. Вариант 2. педагог: – Дети: Где живёт медведь? – В берлоге. Где живёт волк? – В логове. Вариант 3. Работа над правильной конструкцией предложения. Детям предлагается дать полный ответ: «Медведь живёт в берлоге».

«Подскажи словечко»

Цель: развивать мышление, быстроту реакции.

Ход: педагог, бросая мяч поочерёдно каждому ребёнку, спрашивает: – Ворона каркает, а сорока? Ребёнок, возвращая мяч, должен ответить: – Сорока стрекочет. Примеры вопросов: – Сова летает, а кролик? – Корова ест сено, а лиса? – Крот роет норки, а сорока? – Петух кукарекает, а курица? – Лягушка квакает, а лошадь? – У коровы телёнок, а у овцы? – У медвежонка мама медведица, а у бельчонка?

«Кто как передвигается?»

Цель: обогатить глагольный словарь детей, развивать мышление, внимание, воображение, ловкость.

Ход: педагог, бросая мяч каждому ребёнку, называет какое-либо животное, а ребёнок, возвращая мяч, произносит глагол, который можно отнести к названному животному. педагог: – Дети: Собака – стоит, сидит, лежит, идёт, спит, лает, служит (кошка, мышка...)

«Горячий – холодный»

Цель: закрепление в представлении и словаре ребёнка противоположных признаков предметов или слов – антонимов.

Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, произносит одно прилагательное, а ребёнок, возвращая мяч, называет другое – с противоположным значением. педагог: – Дети: Горячий – холодный, хороший – плохой, умный – глупый, весёлый – грустный, острый – тупой, гладкий – шероховатый.

«Кто может совершать эти действия?»

Цель: активизация глагольного словаря детей, развитие воображения, памяти, ловкости. Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, называет глагол, а ребёнок, возвращая мяч, называет существительное, подходящее к названному глаголу. педагог:- Дети: Идёт - человек, животное, поезд, пароход, дождь... Бежит - ручей, время, животное, человек, дорога... Летит - птица, бабочка, стрекоза, муха, жук, самолёт... Плывёт - рыба, кит, дельфин, лодка, корабль, человек...

«Что происходит в природе?»

Цель: закрепление употребления в речи глаголов, согласования слов в предложении.

Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, задаёт вопрос, а ребёнок, возвращая мяч, должен на заданный вопрос ответить.

Игру желательно проводить по темам.

Пример: Тема «Весна»

педагог: -Дети:

Солнце – что делает? -Светит, греет.

Ручьи – что делают? -Бегут, журчат.

Снег – что делает? -Темнеет, тает.

Птицы – что делают? -Прилетают, выют гнёзда, поёт песни.

Капель – что делает? -Звенит, капает.

Медведь – что делает? -Просыпается, вылезает из берлоги.

«Из чего сделано?»

Цель: закрепление в речи детей употребления относительных прилагательных и способов их образования.

Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, говорит: «Сапоги из кожи», а ребёнок, возвращая мяч, отвечает: «Кожаные».

педагог: -Дети:

Рукавички из меха - меховые

Таз из меди - медный

Ваза из хрусталя - хрустальная

Рукавички из шерсти – шерстяные

«Кто кем был?»

Цель: развитие мышления, расширение словаря, закрепление падежных окончаний.

Ход: педагог, бросая мяч кому-либо из детей, называет предмет или животное, а ребёнок, возвращая мяч логопеду, отвечает на вопрос, кем (чем) был раньше названный объект:

Цыплёнок – яйцом

Лошадь – жеребёнком

Корова – телёнком

Дуд – жёлудем

Рыба – икринкой

Яблоня – семечкой

Дом – кирпичём

Лягушка – головастиком

Хлеб – мукой

Шкаф – доской

Велосипед – железом

Рубашка – тканью

Ботинки – кожей

Сильный – слабым

«Что звучит?»

Цель: развитие слухового внимания и наблюдательности.

Ход: педагог за ширмой играет на различных музыкальных инструментах (бубен, колокольчик, деревянные ложки). Дети должны отгадать что звучит.

«Что бывает осенью?»

Цель: учить временам года, их последовательности и основным признакам.

Ход: на столе лежат вперемешку картинки с изображением различных сезонных явлений (идёт снег, цветущий луг, осенний лес, люди в плащах и с зонтами и т.д.). Ребёнок выбирает картинки, где изображены только осенние явления и называет их.

«Лови да бросай – цвета называй»

Цель: подбор существительных к прилагательному, обозначающему цвет.

Закрепление названий основных цветов, развитие воображения у детей.

Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, называет прилагательное, обозначающее цвет, а ребёнок, возвращая мяч, называет существительное, подходящее к данному прилагательному.

Красный -мак, огонь, флаг

Оранжевый -апельсин, морковь, заря

Жёлтый -цыплёнок, солнце, репа

Зелёный - огурец, трава, лес

Голубой - небо, лёд, незабудки

Синий - колокольчик, море, небо

Фиолетовый - слива, сирень, сумерки

«Чья голова?»

Цель: расширение словаря детей за счёт употребления притяжательных прилагательных.

Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, говорит: «У вороны голова...», а ребёнок, бросая мяч обратно, заканчивает: «...воронья».

Например:

У рыси голова – рысь

У рыбы – рыба

У кошки – кошачья

У сороки – сорочья

У лошади – лошадиная

У орла – орлиная

У верблюда – верблюжья

« Четвёртый лишний»

Цель: закрепление умения детей выделять общий признак в словах, развивать способность к обобщению.

Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, называет четыре слова и просит определить, какое слово лишнее.

Например: голубой, красный, зелёный, спелый.

Кабачок, огурец, тыква, лимон.
Пасмурно, ненастно, хмуро, ясно.

«Один – много»

Цель: закрепление в речи детей различных типов окончаний имён существительных.

Ход: педагог бросает мяч детям, называя имена существительные в единственном числе. Дети бросают мяч обратно, называя существительные во множественном числе.

Пример:

Стол – столы	стул – стулья
Гора – горы	лист – листья
Дом – дома	носок – носки
Глаз – глаза	кусок – куски
День – дни	прыжок – прыжки
Сон – сны	гусёнок – гусята
Лоб – лбы	тигрёнок – тигрята

«Подбери признаки»

Цель: активизация глагольного словаря.

Ход: педагог задаёт вопрос «Что умеют делать белки?» Дети отвечают на вопрос и находят картинку к заданному вопросу. Примерные ответы: Белки умеют прыгать с сучка на сучок. Белки умеют делать тёплые гнёзда.

«Животные и их детёныши»

Цель: закрепление в речи детей названий детёнышей животных, закрепление навыков словообразования, развитие ловкости, внимания, памяти.

Ход: бросая мяч ребёнку, педагог называет какое-либо животное, а ребёнок, возвращая мяч, называет детёныша этого животного.

Слова скомпонованы в три группы по способу их образования. Третья группа требует запоминания названий детёнышей.

Группа 1. У тигра – тигрёнок, у льва – львёнок, у слона – слонёнок, у оленя – оленёнок, у лося – лосёнок, у лисы – лисёнок.

Группа 2. У медведя – медвежонок, у верблюда – верблюжонок, у зайца – зайчонок, у кролика – крольчонок, у белки – бельчонок.

Группа 3. У коровы – телёнок, у лошади – жеребёнок, у свиньи – поросёнок, у овцы – ягнёнок, у курицы – цыплёнок, у собаки – щенок.

«Что бывает круглым?»

Цель: расширение словаря детей за счёт прилагательных, развитие воображения, памяти, ловкости.

Ход: педагог, бросая мяч детям, задаёт вопрос, ребёнок, поймавший мяч, должен на него ответить и вернуть мяч.

– что бывает круглым? (мяч, шар, колесо, солнце, луна, вишня, яблоко...)

– что бывает длинным? (дорога, река, верёвка, лента, шнур, нитка...)

– что бывает высоким? (гора, дерево, скала, человек, столб, дом, шкаф...)

– что бывает колючим? (ёж, роза, кактус, иголки, ёлка, проволока...)

«Подбери словечко»

Цель: развитие навыков словообразования, подбор родственных слов.

Например, пчела – пчёлка, пчёлочка, пчелиный, пчеловод, пчёлы и т.д.

«Обобщающие понятия»

Цель: расширение словарного запаса за счёт употребления обобщающих слов, развитие внимания и памяти, умение соотносить родовые и видовые понятия.

Вариант 1.

Ход: педагог называет обобщающее понятие и бросает мяч поочерёдно каждому ребёнку. Ребёнок, возвращая мяч, должен назвать относящиеся к тому обобщающему понятию предметы.

педагог:-Дети:

Овощи – картофель, капуста, помидор, огурец, редиска.

Вариант 2. Педагог называет видовые понятия, а дети – обобщающие слова.

педагог: Дети:

Огурец, помидор - Овощи.

«Хорошо – плохо»

Цель: знакомство детей с противоречиями окружающего мира, развитие связной речи, воображения.

Ход: педагог задаёт тему обсуждения. Дети, передавая мяч по кругу, рассказывают, что, на их взгляд, хорошо или плохо в погодных явлениях.

Педагог: Дождь.

Дети:Дождь – это хорошо: смывает пыль с домов и деревьев,полезен для земли и будущего урожая, но плохо – намочит нас, бывает холодным.

Педагог:Город.

Дети: Хорошо, что я живу в городе: можно ездить в метро, на автобусе, много хороших магазинов, плохо – не увидишь живой коровы, петуха, душно, пыльно.

«Назови ласково»

Цель: закрепление умения образовывать существительные при помощи уменьшительно - ласкательных суффиксов, развитие ловкости, быстроты реакции.

Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, называет первое слово (например, шар), а ребёнок, возвращая мяч, называет второе слово (шарик). Слова можно сгруппировать по сходству окончаний.

Стол - столик, ключ - ключик.

Шапка - шапочка, белка - белочка.

Книга - книжечка, ложка - ложечка.

Голова - головка, картина - картинка.

Мыло - мыльце, зеркало - зеркальце.

Кукла - куколка, свёкла - свёколка.

Коса - косичка, вода - водичка.

Жук - жучок, дуб - дубок.

Вишня - вишенка, башня - башенка.

Платье - платьице, кресло - креслице.

«Весёлый счёт»

Цель: закрепление в речи детей согласования существительных с числительными.

Ход: педагог бросает мяч ребёнку и произносит сочетание существительного с числительным «один», а ребёнок, возвращая мяч, в ответ называет это же существительное, но в сочетании с числительным «пять», «шесть», «семь», «восемь».

Пример:

Один стол – пять столов

Один слон – пять слонов

Один журавль – пять журавлей

Один лебедь – пять лебедей

Одна гайка – пять гаек

Одна шишка – пять шишек

Один гусёнок – пять гусят

Один цыплёнок – пять цыплят

Один заяц – пять зайцев

Одна шапка – пять шапок

Одна банка – пять банок.

«Угадай, кто позвал?»

Цель: различение по тембру максимально сокращённых звукокомплексов.

Ход: водящий поворачивается спиной к детям и по звукокомплексу «пи-пи» определяет, кто его позвал. Зовёт водящего тот ребёнок, на которого указывает педагог.

"Закончи предложение"

(употребление сложноподчинённых предложений)

- Мама положила хлеб... куда? (в хлебницу)
- Брат насыпал сахар... куда? (в сахарницу)
- Бабушка сделала вкусный салат и положила его... куда? (в салатницу)
- Папа принёс конфеты и положил их ... куда? (в конфетницу)
- Марина не пошла сегодня в школу, потому что... (заболела)
- Мы включили обогреватели, потому что... (стало холодно)
- Я не хочу спать, потому что... (ещё рано)
- Мы поедем завтра в лес, если... (будет хорошая погода)
- Мама пошла на рынок, чтобы... (купить продукты)
- Кошка забралась на дерево, чтобы...(спастись то собаки)

"Режим дня"

8-10 сюжетных или схематических картинок о режиме дня. Предложить рассмотреть, а затем расположить в определённой последовательности и объяснить.

"Кому угощение?"

(употребление трудных форм существительных)

Учитель говорит, что в корзинке подарки для зверей, но боится перепутать кому что. Просит помочь. Предлагаются картинки с изображением медведя, птиц - гусей, кур, лебедей, лошади, волка, лисы, рыси, обезьяны, кенгуру, жирафа, слона. Кому мёд? Кому зерно? Кому мясо? Кому фрукты?

"Назови три слова"

(активизация словаря)

Дети становятся в шеренгу. Каждому участнику по очереди задаётся вопрос. Нужно, делая три шага вперёд, 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? Что (кто) может скакать? И т. д.

"Кто кем хочет стать?"

(употребление трудных форм глагола)

Детям предлагаются сюжетные картинки с изображением трудовых действий. Чем заняты мальчики? (Мальчики хотят сделать макет самолёта) Кем они хотят стать? (Они хотят стать лётчиками). Детям предлагается придумать предложение со словом хотим или хочу.

"Зоопарк"

(развитие связной речи).

Дети садятся в круг, получая по картинке, не показывая их друг другу. Каждый должен описать своё животное, не называя его, по такому плану:

1. Внешний вид;
2. Чем питается.

Для игры используются "игровые часы". Вначале крутят стрелку. На кого она укажет, тот начинает рассказ. Затем вращением стрелки определяют, кто должен отгадывать описываемое животное.

"Сравни предметы"

(на развитие наблюдательности, уточнение словаря за счёт названий деталей и частей предметов, их качеств).

В игре можно использовать как вещи и игрушки, одинаковые по названию, но отличающиеся какими-то признаками или деталями, так и парные предметные картинки. Например, два ведра, два фартука, две рубашки, две ложки и т.д.

Учитель сообщает, что в школу прислали посылку. Что же это? Достает вещи. "Сейчас мы их внимательно рассмотрим. Я буду рассказывать об одной вещи, а кто-то из вас - о другой. Рассказывать будем по очереди".

Например: Учитель: "У меня нарядный фартук".

Ребёнок: "У меня рабочий фартук".

Учитель: "Он белого цвета в красный горошек".

Ребёнок: "А мой - тёмно-синего цвета".

Учитель: "Мой украшен кружевными оборками".

Ребёнок: "А мой - красной лентой".

Учитель: "У этого фартука по бокам два кармана".

Ребёнок: "А у этого - один большой на груди".

Учитель: "На этих карманах - узор из цветов".

Ребёнок: "А на этом нарисованы инструменты".

Учитель: "В этом фартуке накрывают на стол".

Ребёнок: "А этот одевают для работы в мастерской".

"Кто кем был или что чем было"

(активизация словаря и расширение знаний об окружающем).

Кем или чем раньше был цыплёнок (яйцом), лошадь (жеребёнком), лягушка (головастиком), бабочка (гусеницей), ботинки (кожей), рубашка (тканью), рыба (икринкой), шкаф (доской), хлеб (мукой), велосипед (железом), свитер (шерстью) и т.д.?

Назови как можно больше предметов"

(активизация словаря, развитие внимания).

Дети становятся в ряд, им предлагается по очереди называть предметы, которые их окружают. Назвавший слово - делает шаг вперёд. Выигрывает тот, кто правильно и чётко произносил слова и назвал большее количество предметов, не повторяясь, и таким образом оказался впереди всех.

"Подбери рифму"

(развивает фонематический слух).

Воспитатель объясняет, что все слова звучат по-разному, но есть среди них и такие, которые звучат немножко похоже. Предлагает помочь подобрать слово.

По дороге шёл жучок,

Песню пел в траве ... (сверчок).

Можно использовать любые стихи или отдельные рифмы.

"Назови части предмета"

(обогащение словаря, развитие умения соотносить предмет и его части).

Воспитатель показывает картинки с изображением дома, грузовика, дерева, птицы и т.д.

I вариант: дети по очереди называют части предметов.

II вариант: каждый ребёнок получает рисунок и сам называет все части.

Игры, развивающие память

«Кто больше запомнит»

Участники игры садятся в круг. Первый участник называет любое слово. Например, цветок. Следующий участник игры повторяет названное слово и произносит любое своё. Например, лес. Третий участник игры повторяет уже два предыдущих слова (цветок, лес) и произносит своё школьник. И так далее. Победителем становится тот, кто сможет воспроизвести наибольшее количество слов. Игру можно начинать несколько раз.

«Чей предмет?»

Для проведения этой игры всех участников разбивают на две команды. Каждая команда выбирает по водящему. Игра заключается в том, что на глазах у водящего члены его команды кладут на стол по одному предмету. Водящий смотрит и старается запомнить, кто какой предмет положил. Оцениваются ответы водящих. В роли водящих должен выступить каждый.

«Пересказ по кругу»

Водящий читает текст. Участники игры внимательно слушают. Пересказ начинают с любого из игроков. Далее по часовой стрелке. Каждый говорит по одному предложению, затем все вместе ещё один раз слушают текст и дополняют пересказ, исправляют сделанные ошибки.

«Двигательная память»

Игроки разбиваются на две команды. Ведущий просит участников игры выбрать по представителю от обеих команд в жюри.

Представители команд танцуют в течение 15 секунд. Члены каждой команды наблюдают за ними. По сигналу ведущего представители каждой команды должны повторить движения танцора – противника как можно точнее.

Жюри оценивает двигательную память участников игры, определяет сначала команду – победителя, а затем и игрока, обладающего лучшей памятью.

«Цвета»

Участники игры располагаются в кругу. Ведущий предлагает всем учащимся по очереди назвать пять предметов данного цвета (красного, зелёного, синего и т.д.). Тот из участников игры, кто за 1 минуту не сможет припомнить пять предметов названного цвета, выбывает из игры. Повторять уже названные предметы не разрешается.

«Форма предметов»

Участники игры располагаются в кругу. Ведущий предлагает всем учащимся по очереди назвать 5 предметов одинаковой формы (круглые, прямоугольные, квадратные и т.д.) Тот из участников игры, кто за 1 минуту не сможет припомнить 5 предметов, выбывает из игры. Повторять названные предметы не разрешается.

«Запоминаем рисуя»

Ведущий заранее готовит список из 10 слов. Каждый из участников игры заранее готовит ручку и листок бумаги.

Ведущий последовательно называет слова, после каждого названного слова считает до 5. За это время участники игры должны успеть каким угодно рисунком зарисовать для запоминания названное слово. Пусть рисунок будет не совсем понятен для других, лишь бы играющий мог потом по порядку назвать слова. Кто запомнил больше всех слов, тот и выиграл.

«Где спрятана игрушка?»

Развивает зрительную память и внимание ребёнка. Для организации игры необходимо склеить между собой три спичечных коробка.

В один из ящичков следует положить какую-нибудь маленькую игрушку (шарик, ластик и др.). Затем шкафчик на некоторое время убирают. После этого ребёнка просят достать спрятанную игрушку.

Игру можно усложнить:

убрать ящики на более длительное время;

спрятать 2, а потом 3 игрушки;

заменять игрушки.

«Запомни картинки»

Рекомендуется для развития зрительной памяти. Ребёнку предлагают 10 картинок. На каждой изображено по одному предмету. Ребёнок должен рассматривать эти картинки 2 минуты. Потом картинки убирают, а ребёнка просят назвать те картинки, которые ему удалось запомнить.

Эту игру можно организовать в парах. Выигрывает тот, кто больше запомнил слов.

«Рисуем по памяти узоры»

Направлена на развитие зрительной памяти. На листе бумаги нарисован узор. Попросите ребёнка 2 минуты посмотреть на этот узор. После этого узор уберите и предложите воспроизвести его по памяти.

«Запоминаем вместе»

Для развития слуховой памяти. Можно рекомендовать занятия с группой ребят.

Один ребёнок называет какой-нибудь предмет. Второй повторяет названное слово и добавляет какое-нибудь своё. Третий ребёнок повторяет первых два слова и называет своё и т.д.

Это упражнение можно повторять неоднократно, увеличивая количество слов для запоминания.

Упражнение для развития зрительной памяти

Для организации работы с ребёнком вам потребуется карточки с геометрическими фигурами. Время демонстрации карточек 10 секунд. После демонстрации одной из картинок следует попросить ребёнка воспроизвести фигуры в данной последовательности.

Игры, развивающие логическое мышление

Уже в раннем возрасте у ребёнка начинает развиваться мышление. Однако совершенствование логических способностей невозможно вне развития речи ребёнка, поэтому во время любой игры надо обязательно стараться, чтобы ребёнок как можно точнее формулировал свой ответ.

«Кто кем будет?»

Ребёнок отвечает на вопросы взрослого: «Кем будет (или чем будет): яйцо, цыпленок, мальчик, жёлудь, семечка, икринка, гусеница, мука, железо, кирпич, ткань, ученик, большой, слабый?» и т.д.

При обсуждении ответов ребёнка важно подчеркнуть возможность нескольких вариантов. Например, из яйца может быть птенец, крокодил, черепаха, змея и даже яичница. За одну игру можно разобрать 6-7 слов.

Вариантом этой игры является игра «Кем быть?»

Кем (чем) был раньше: цыплёнок (яйцом); лошадь (жеребёнком), корова, дуб, рыба, яблоня, хлеб, шкаф, дом, сильный и т.д.

«Угадай, что я загадал»

Перед группой детей выкладывается несколько карточек с изображением разных предметов. Водящий загадывает один из них. Дети должны угадать, какой предмет он загадал, задавая любые вопросы, кроме прямого вопроса о названии. Чтобы дети

лучше поняли правила игры, попробовать несколько раз самим отгадать, что задала команда детей. Сначала надо специально «затянуть» игру и задать детям как можно больше вопросов о свойствах, назначении, деталях, цвете, форме изображённых предметов. Для этой игры очень удобно использовать карточки и наборы «Парные картинки».

«Что кому нужно?»

Каждый ребёнок выбирает карточку с изображением человека какой-то профессии и называет необходимые для его работы орудия труда.

«Когда это бывает?»

Ребёнок выбирает карточку с изображением какого-либо сезона и подбирает к ней другие карточки (картинки природы, что делают люди, во что играют дети и т.д.).

«Что лишнее?»

Ребёнку даётся ряд предметов. Он должен выделить лишнее. Задаются вопросы: Что лишнее? Почему? Назови отличительный признак.

«Где игрушка»

Разместите вокруг ребёнка несколько его любимых игрушек. Загадайте одну из них. О загаданной игрушке ребёнку сообщается только её местонахождение. Например, она лежит впереди от тебя или позади, справа или слева.

«Мешок сюрпризов»

Для этой игры нужен небольшой мешок и набор предметов, которые можно в него спрятать. Одному из участников завязывают глаза, после чего предлагают доставать из мешочка предметы и опознавать их. Играющий должен ответить, что за вещь он достал и для чего она предназначена. Побеждает правильно опознавший наибольшее количество предметов.

«Двенадцать вопросов»

Участники делятся на две команды. Ведущий кладёт в коробку какой-нибудь предмет так, чтобы никто не видел, после чего спрашивает игроков, что за предмет. Команды должны отгадать, что лежит в коробке, задавая такие вопросы, на которые можно отвечать «да» или «нет». Например: Круглое? Съедобное? Железное? Побеждают участники, которые после двенадцати вопросов называют предмет.

«Животные»

Все участники садятся в одну линию. Первый игрок называет какое-нибудь животное (птицу), следующий должен назвать животное, название которого начинается с последней буквы предыдущего слова.

«Кто знает, пусть продолжает»

Цель: учить подбирать и употреблять в речи слова с обобщающим значением, соотносить родовые и видовые понятия.

Вариант 1:

Взрослый называет родовое понятие – слово с обобщающим значением, дети – слова, относящиеся к данному роду, с конкретным значением.

Ведущий: мебель.

Дети: кровать, диван, стул, стол и т.д.

Ведущий: рыба

Дети: карп, карась, ёрш, горбуша и т.д.

(Фрукты, деревья, овощи, птицы и т.д.)

Вариант 2:

Взрослый называет видовое понятие, а участники – обобщающее слово.

Ведущий: огурец, редис, картофель, репа.

Участники: овощи.

Кто ошибается, платит фанты. Выигрывает тот, кто не ошибается.

«Наоборот»

Цель: обогащение словарного запаса ребёнка антонимами.

Для игры необходимы фишки.

Ведущий называет слова, а участники подбирают слова с противоположным значением. За правильный ответ получают фишку.

1. Добрый – злой; вежливый – грубый; аккуратный – неряшливый; трудолюбивый – ленивый; внимательный – рассеянный.

Вперёд – назад; высоко – низко; узкий – широкий; верх – низ; вправо – влево.

День – ночь; друг – враг; храбрый – трус.

2. Скажу я слово «высоко»,

а ты ответишь...(низко).

Скажу я слово «далеко»,

а ты ответишь... (близко).

Скажу я слово «трус»,

а ты ответишь... (храбрец).

Теперь «начало» я скажу,

Ну, отвечай ...(конец).

«Какое время года»

Цель: учить детей соотносить описание природы в стихах или прозе с определённым временем года, развиваем слуховое внимание, быстроту мышления.

Загадки о временах года читаются вперемешку. Кто правильно ответит на вопрос «Когда это бывает?» получает картинку с изображением этого времени года. Выигрывает тот, кто больше отгадает загадок и соберёт карточек.

Тает снежок.

Ожил лужок.

День прибывает.

Когда это бывает? (весна)

Утром мы во двор идём –

Листья сыплются дождём,

Под ногами шелестят

И летят, летят, летят...(осень)

Дел у меня не мало –

Я белым одеялом

Всю землю укрываю,

В лёд реки превращаю,

Белю поля дома,

Зовут меня...(зима)

Я соткана из зноя,

Несу тепло с собою,

Я реки согреваю,

«Купайтесь!» - приглашаю.

И любите за это

Вы все меня. Я ... (лето)

Солнце печёт,
Липа цветёт,
Рожь поспевает,
Когда это бывает?
(лето)
Чтобы осень не промокла,
Не раскисла от воды,
Превратил он лужи в стекла
Сделал снежными сады.
(мороз, зима)
Я раскрываю почки,
В зелёные листочки
Деревья одеваю
Посевы поливаю,
Движения полна,
Зовут меня ...(весна)
Несу я урожай,
Поля вновь засеваю
Птиц к югу отправляю,
Деревья раздеваю,
Но не касаюсь сосен
И ёлочек. Я ...(осень)

«Доскажи словечко»

Цель: развиваем находчивость, быстроту реакции.

Ведущий начинает фразу, а участники заканчивают её. Кто ошибается, отдаёт фант. Выигрывает тот, кто сохранит все фанты.

Ворона каркает, а сорока?

Сорока...

Сова летит, а кролик?

Кролик...

Корова ест сено, а лиса?

Лиса...

Крот роет норки, а сорока?

Сорока...

Петух кукарекает, а лошадь?

Лошадь...

У коровы телёнок, а у овцы?

У овцы...

У медвежонка мама медведица, а у белочки?

У белочки мама...

«Фантазёры» («Сочини рассказ»)

Цель: Учить коллективно сочинять рассказ.

Взрослый предлагает тему, дети должны коллективно придумать рассказ на заданную тему. Дети по очереди говорят предложения. Содержание каждой фразы вытекает из предыдущей. Рассказ получается интереснее, если дети пользуются прямой речью, а героями рассказа являются знакомые сказочные персонажи, одноклассники.

После игры педагог даёт оценку и говорит об ошибках.

«Зайка и Мишка»

Зайка рассказывал в лесу зверям, какую красивую елку он видел под Новый год на окраине города. А Мишка не знает, что такое Новый год... (Почему он этого не знает? Как объяснит ему Зайка?)

«Волк и Белочка»

Волк хотел узнать, почему Белочка зимой не голодает... (Что рассказала ему Белочка о своих запасах на зиму? Посоветовала ли Волку не есть зайчиков, а заготавливать грибы? Согласился ли Волк?)

Игра «Из какой сказки?»

Взрослый предлагает по героям вспомнить и назвать сказку, можно ее пересказать.

Царь, три сына, стрела, болото, лягушка. (Царевна – лягушка)

Царь, три сына, Сивка-бурка, царевна. (Сивка – бурка)

Царь, три сына, Иванушка, Конёк – горбунок. (Конёк – горбунок)

Выигрывает тот, кто назовёт больше сказок. Затем дети по образцу загадывают свои загадки.

Игра «Обложки любимых книг»

Взрослый предлагает рассмотреть обложки любимых книг и вспомнить названия сказок.

– А что бы ты нарисовал на обложке своей любимой книги? Расскажи и нарисуй.

Игра «Добавь слог»

Взрослый называет первый слог, а дети должны говорить, чтобы получилось слово. Выигрывает тот, кто больше придумал слов, быстрее или длиннее.

Но – (ги, сы, жи, жницы).

Ве – (рёвка, сна).

Игра «Подберите нужное по смыслу слово»

Взрослый предлагает подобрать нужное по смыслу слово.

Завязать (что?)...

Застегнуть (что?)...

Забить (что?)...

Завить (что?)...

Застрелить (что?)...

Запереть (что?)... и т.д.

Игра «Цепочка слов»

Объясните ребёнку заранее на конкретном примере: «Я называю слово «жук». Оно оканчивается на к. Ты должен назвать слово, которое будет начинаться со звука к. Например, кошка. Я назову слово на а – апельсин, ты на н и т.д.

Таким образом, составляется цепочка слов. Слова нужно называть в быстром темпе, без пауз. Кто ошибается или не назовёт слова в течении 5 секунд, тот выбывает из игры. Игра развивает слуховое внимание, быстроту реакции.

Игра «Поем вместе»

Участники сидят в кругу. Условия: ведущий предлагает спеть песню, например, «Голубой вагон» или «Улыбка». Причём, если ведущий хлопает в ладоши 1 раз, все поют – громко. Если ведущий хлопает 2 раза, все продолжают петь тихонько, про себя. Если ведущий хлопает в ладоши 1 раз, все снова продолжают петь громко.

И так несколько раз, пока кто-нибудь не ошибается. Кто ошибается, сам становится ведущим.

Игра «Алфавит»

Цель: развить внимание, учить буквы алфавита.

Задание: каждому ребёнку присвоить 2 буквы алфавита. Ведущий перечисляет вперемешку буквы. Услышав свою букву, ребёнок должен встать и сделать один хлопок.

С группой детей можно провести игру на выбывание.

Игра «Исправь ошибки»

Цель: развить слуховое внимание.

Задание: ведущий читает стихотворение, намеренно делая ошибки в словах.

Назвать слова правильно.

Жучка будку недоела,

Неохота, надоело (булку).

Сели в ложку и айда!

Покатали вдоль пруда (лодку).

Ехал дядя без жилета,

Заплатил он штраф за это (билета).

Игра «Что мы слышим»

Цель: развить слуховое внимание.

Задание: отгадать загадку. Назвать звук, который позволит найти отгадку.

Не жужжу, когда сижу,

Не жужжу, когда хожу,

Не жужжу, когда тружусь,

А жужжу, когда кружусь.

Ответ: это жук. Повторяется звук [ж].

Игра «Кто больше заметит небылиц»

Цель: развить внимание, умение замечать не логические ситуации.

Задание: отметить все небылицы.

Повар

Повар готовил обед.

А тут отключили свет.

Повар леща берет

И опускает в компот.

Бросает в котёл поленья,

В печку кладёт варенье.

Мешает суп кочерёжкой,

Угли бьёт поварёшкой.

Сахар сыплет в бульон,

И очень доволен он.

То-то был винегрет,

Когда починили свет.

О. Григорьев.

Игра «Сценарий»

Каждому ребёнку предлагается за 5-10 секунд предложить названия одного или двух предметов. Ведущий записывает слова, которые по очереди называют участники. Затем дети придумывают историю, в которой должны фигурировать все названные предметы.

На сочинение истории отводится 10 минут. Сначала предложите детям выбрать предмет, с которого начнётся история. «Писать» сценарий надо с этого предмета и включать остальные в той последовательности, в которой они были названы. Сочинительство должно быть групповым. Все идеи и предложения должны записываться ведущим. Так как это сценарий, в нем должно быть много действий, динамики. Поэтому целесообразно стимулировать деятельность ребят вопросами типа: кто это? где находится? что делает? что говорит? куда пошёл? с кем?

Полученная в результате история (сценарий) может быть разыграна.

«Неоконченный рассказ»

Цель: развитие образного и воссоздающего воображения ребёнка.

Ребёнку дают начало рассказа. «Темнело. Шёл нудный дождь. По улице семенила старушка под большим зонтом. Вдруг...»

Необходимо продолжить и закончить рассказ. Лучше, если в игре участвуют несколько детей, которые по очереди продолжают рассказ, пока не придут к развязке.

«Составь рассказ»

Представь, что ты на какое-то время можешь стать домашним животным. Попробуй представить, что ты превратился в собаку, лошадь или кошку. Что бы ты ел? Чем бы занимался днём? Кто был бы твой хозяин и как бы к тебе относился? Где бы ты спал? Какой приятный сюрприз хотел бы ты получить от хозяина?

Составь рассказ от имени выбранного животного на тему «День и ночь моей жизни»

Карточка дидактических игр по речевому развитию в старшей группе

Составила: Серова Татьяна Юрьевна, воспитатель

Дидактическая игра «Что загадали»

Цель: Формировать умение выделять основные, характерные признаки предметов и явлений, сравнивать, сопоставлять их. Активизировать словарь детей, расширять ознакомление ребёнка с миром вещей, явлений, их свойствами, качествами.

Ход игры: Один из игроков загадывает, например, животное. Остальные по очереди при помощи наводящих вопросов пытаются угадать, какое животное было загадано. Если ответ положительный, то можно продолжать спрашивать. Если ответ "Нет", ход переходит к следующему игроку.

- Это хищник?
- Да!
- Он из семейства кошачьих?
- Нет!
- У него серая шерсть?
- Да!
- Это волк!
- Точно!

Так же можно загадывать персонажей любимой книжки, фильма, названия цветов, да все, что угодно!

Интересная разновидность игры, когда игроки пишут на листочках имя персонажа и приклеивают друг другу на лоб (например, писать можно на кусочке малярного скотча). Все видят имя твоего персонажа, но ты - то сам нет! И тебе нужно отгадать, кто ты, при помощи тех же самых вопросов с ответами "Да - нет".

Дидактическая игра «Похоже – непохоже»

Цель: Формировать умение выделять основные, характерные признаки предметов и явлений, сравнивать, сопоставлять их. Учить составлять связный, интересный, последовательный рассказ о том или ином предмете, учитывая всю совокупность его признаков, уметь сравнивать, классифицировать, обобщать и это все проявляется в логической чёткости, доказательности речи. Активизировать словарь детей, расширять ознакомление ребёнка с миром вещей, явлений, их свойствами, качествами

Пример: Дидактическая игра «Похож — не похож?»

Дидактическая задача. Учить детей сравнивать животных, находить в них признаки различия, сходства, узнавать животных по описанию.

Игровые правила. Для сравнения животных по представлению брать только двух животных; отмечать их признаки сходства, так и различия.

Игровые действия. Отгадывание, передача камешка тому из играющих, кто должен назвать двух животных, отгадав их по описанию товарища.

Ход игры. Воспитатель, посадив детей в кружок или за столы, предлагает им поиграть в новую игру, которая называется «Похож – не похож?».

- Помните, мы с вами учились описывать два предмета, рассказывать, чем они похожи и чем отличаются? Сегодня мы поиграем так: каждый задумает не два предмета, а

двоих животных, вспомнит, чем они отличаются друг от друга, и чем похожи, и расскажет нам, а мы отгадаем. У меня в руках камешек, кому я его положу, тот и будет загадывать.

Получивший камешек загадывает загадку, например такую:

Два животных, у одного тонкие ветвистые рога, у другого рога широкие, у одного длинные ноги, а другого короткие, один живёт в лесу, другой в тундре, оба питаются травой. (олень, лось)

Два животных, один рыжего цвета, другой белого цвета, один живёт в тундре, другой живёт в лесу. Один охотится за мышами, зайцами, другой охотится за птицами, леммингами. У обоих пушистая шерсть, пушистый хвост. (лиса, песец)

Загадывающий после небольшой паузы передает камешек любому из играющих. Тот должен быстро ответить и загадать свою загадку. Если отгадчик ошибся, он платит фант, который выкупается в конце игры.

Дидактическая игра “Похож – не похож”

Цель: Учить детей сравнивать предметы, замечать признаки сходства по цвету, форме, величине, материалу; развивать наблюдательность, мышление, речь.

Игровые правила. Находить в окружающей обстановке два предмета, уметь доказать их сходство. Отвечает тот, на кого укажет стрелочка.

Игровое действие. Поиск похожих предметов.

Ход игры. Заранее подготавливают различные предметы и незаметно размещают их в комнате.

Воспитатель напоминает детям о том, что их окружает много предметов, разных и одинаковых, похожих и совсем непохожих.

Чаще всего дети находят похожие предметы по цвету, по величине. Скрытое качество им трудно обнаружить. Эта игра помогает ребятам решить задачу. Например, взяв чайную ложку и самосвал, ребёнок объясняет свой выбор тем, что они похожи, потому что сделаны из металла. Вначале такое объединение предметов вызывает у детей смех.

– Чем похожи ложечка и самосвал? – недоумевают дети и смеются. – Конечно, они не похожи. Но тот ребенок, который назвал их похожими, доказывает правильность своего подбора.

Играя, дети учатся находить признаки сходства предметов, что значительно труднее, чем замечать признаки их различия

Дидактическая игра «Назови три предмета»

Цель: воспитывающие умение группировать, обобщать предметы по определенным признакам.

Ход игры: Воспитатель объясняет правила игры: «Дети, сейчас мы поиграем. Я произнесу слово, а вы назовите три предмета, которые относятся к этому слову. Например, я скажу слово обувь. Какие три предмета можно назвать этим словом?» («Сапоги, ботинки, галоши»). Воспитатель называет обобщающие слова (фрукты, мебель, насекомые, грибы и т. д.), затем после небольшой паузы бросает мяч тому, кто должен ответить. После ответа ребёнок бросает мяч назад. Если он не смог назвать три предмета, он ударяет мячом об пол и платит фант. В другой раз воспитатель называет три предмета, а дети должны назвать их одним обобщающим словом. Более труден вариант, когда задание меняется и в процессе игры: воспитатель называет то одно родовое понятие, то три видовых.

Дидактическая игра «Кому что нужно»

Цель: Воспитывать умение группировать, обобщать предметы по определенным признакам. Упражнять в классификации предметов, умении называть вещи, необходимые людям определённой профессии; развивать внимание.

Ход игры: *Воспитатель:* - Давайте вспомним, что нужно для работы людям разных профессий. Я буду называть профессию, а вы скажете, что ему нужно для работы.

Воспитатель называет профессию, дети говорят, что нужно для работы. А затем во второй части игры воспитатель называет предмет, а дети говорят, для какой профессии он может пригодиться.

Дидактические игры краеведческого содержания

Игра «Узнай и назови»

Цель: формирование интереса к углублённому изучению родной природы через занятие игровой деятельностью.

Задачи: расширить знания о природе родного края;

раскрыть эстетическое, познавательное, оздоровительное, практическое значение природы в жизни людей; воспитывать здоровый образ жизни, желание беречь и охранять природу; формировать у детей положительное отношение к природе, нормы поведения в природе.

Оборудование: карточки с предметными картинками

Ход игры: Может носить соревновательный характер. Участники должны назвать деревья, цветы, овощи, фрукты, животных, птиц.

Оценка: за каждый правильный ответ 1 балл или 1 фишка.

Игра «Путешествие по тропе здоровья»

Цель: Учить наблюдать, сравнивать, делать выводы, обобщать знания. **Оборудование:** предметные картинки: овощи, фрукты, ягоды, грибы.

Ход игры: Ягоды, фрукты и овощи – основные источники витаминов и минеральных веществ, они помогают организму расти и развиваться. Большинство витаминов не образуются в организме человека и не накапливаются, а поступают только вместе с пищей. Вот почему ягоды, овощи и фрукты должны быть в рационе регулярно.

- Витамин А - это витамин роста. Ещё он помогает нашим глазам сохранить зрение. Найти его можно в молоке, моркови, зелёном луке.

- Витамин В – свежих помидорах, яйцах, гречке.

- Витамин С - прячется в апельсинах, лимонах, бананах, хурме.

- Витамин Д - сохраняет зубы. Без него зубы становятся хрупкими. Его можно найти в молоке, рыбе, твороге. Загорая на солнце, мы тоже получаем витамин Д.

- Сейчас я предлагаю вам пройти по тропе Здоровья, с полезными продуктами. Посмотрите на столе карточки с продуктами, выберите полезные и повесьте на дерево. (На столе карточки с продуктами, дети выбирают нужные, вешают на дерево).

- Почему на дереве выросла морковь?

- Чем полезно молоко?

- Какой витамин в апельсине?

- Почему выросли орехи?

- Какие овощи и фрукты защищают нас от вредных микробов?

Игра «Прогулка по городу»

Цель: закрепить и систематизировать знания о родном городе, расширять жизненное пространство детей, учить осмысливать окружающий мир.

Материалы: фотографии с видами города, знаковыми местами, экскурсионными объектами, достопримечательностями.

Ход игры: Воспитатель показывает фрагмент какой-то известной достопримечательности, а дети должны догадаться, что это, дать название.

Игра «Узнай и спой»

Цель: развивать память, тембровый и динамический слух. Учить узнавать предметы наощупь.

Материал: картинки к детским известным песням; предметы, о которых поются песни (картошка, гармошка, ложка, мамонтёнок, кузнечик, волк, заяц и другие)

Ход игры: 1 вариант: «Узнай и спой песню о картинке»

На столе лежат карточки с картинками. Дети сидят полукругом за столом. Воспитатель на металлофоне играет музыкальную фразу из песни. Дети должны взять карточку с картинкой к песни, которую проиграл воспитатель, и спеть всем вместе.

2 вариант:

В «Чудесный мешочек» или в «Чудесную коробку» положить предмет, о котором дети знаю песню. Например: КАРТОШКА. Ребёнок наощупь узнаёт предмет и поёт: Антошка, Антошка!

Пойдём копать картошку!

Игра «Не ошибись»

«Животные нашего края». «Растения нашего края».

Цель: Закрепление знаний детей о животных и растениях нашего края. Развитие связной речи детей.

Оборудование: схема – цветок с условными обозначениями на лепестках: место обитания, питание, звук, внешний вид, детеныши.

Ход игры.

На столе раскладываются карточки изображениями вниз. У каждого игрока схема-цветок с условными обозначениями. Ребенок выбирает карточку с изображением животного, выкладывает в центр схемы – цветка в соответствии с условными обозначениями рассказывает о животном:

- Как называется животное;
- Где обитает;
- Чем питается;
- Какие звуки издает;
- Как выглядит;
- Как называются детеныши животного.

Игра «Чудо – дерево»

Цель: Закрепить знания о временах года. Развивать связную речь. Совершенствовать счёт, ориентировку в пространстве (*вверху, внизу, справа, слева*)

Развивать у детей творчество, воображение, эстетический вкус, желание придумывать небольшие рассказы о природе.

Оборудование: Данная игра сделана из ковролина на твёрдой основе. Детали данной игры съёмные, легко переносятся с места на место.

Ход игры: Дети с интересом придумывают сюжеты. У детей появляется желание фантазировать. Эта игра коллективная. Она рассчитана для детей от трёх до семи лет. Для каждого возраста ставится своя задача. Для работы с дидактической игрой изготавливаются картинки - пособия из плотного картона, вырезаются изображения овощей, фруктов, растений, птиц, виды транспорта, снежинки, одежда, посуда и др.

В соответствии со временем года «Чудо-дерево» может быть летним, осенним, зимним, весенним. (Зелёного цвета – весна, лето, жёлтого – осень, белого – зима).

Такое дерево является наглядной иллюстрацией сезонных изменений «дерево времён года». Можно обсудить, почему «Чудо - дерево» было все в снегу, а сейчас набухли почки. Почему осенью листочки жёлтые? и т. д.

В эту дидактическую игру можно включить, практически все темы, которые осваиваются детьми дошкольного возраста. Это даёт большой простор для развития всего комплекса понятий, составляющих речь.

Игра «Откуда хлеб пришёл»

Цель: Познакомить детей с процессом выращивания хлеба.

Задачи: Дать представление о том, как хлеб пришёл к нам на стол;

Расширить знания у детей о содержании труда людей, на их слаженность и взаимопомощь в работе.

Воспитывать у детей бережное отношение и уважение к хлебу и людям, вырастившим его.

Оборудование: карточки с последовательностью сельскохозяйственных работ по выращиванию хлеба

Ход игры:

Отгадайте загадку

Отгадать легко и

быстро:

Мягкий, пышный и душистый,

Он и чёрный, он и белый,

А бывает подгорелый. (Хлеб)

Две команды детей раскладывают последовательность сельскохозяйственных работ по выращиванию хлеба.

1 команда - в настоящее

время; 2 команда - в старину.

Каждая команда, установив последовательность, представляет свою цепочку другой команде, называя при этом виды сельскохозяйственной техники.

Взрослый перед началом игры может задать вопросы:

- Ребята, скажите, пожалуйста, какие работы выполняют на полях хлеборобы, чтобы вырастить хороший урожай зерна? (Пашут, боронуют, сеют, удобряют, жнут).

- Какие машины помогают хлеборобам? (Трактора, комбайны, грузовые машины).

В завершении игры обязательно должен прозвучать вопрос: Как нужно относиться к хлебу?

Игра «Собери (испеки) булочку»

«Как получается мука»

Цель: дать представление о процессе изготовления муки из зёрен пшеницы и ржи (злаковые культуры выращивают в летнее время; когда колосья созреют, их убирают комбайном; зерна отделяют, очищают, мелют — получается мука: белая из пшеницы — для булок, тёмная из ржи — для чёрного хлеба).

Развитие мелкой моторики.

Ход игры: В игровой ситуации участвует Колобок, который хорошо знает, откуда в амбарах появляется мука. Он приносит картины, на которых изображены сцены уборки урожая.

Испечь пирожки (можно использовать шарики, колечки, пуговицы, кубики, вырезанные из цветной бумаги фигурки, можно слепить их из пластилина, теста), угостить кукол и зверей.

Игра «Автосервис, что лишнее»

Цель: Развитие у детей зрительного внимания, памяти, логического мышления.

Материал: предметы или картинки с предметами автосервиса и другие.

Ход игры. Воспитатель предлагает ребёнку рассмотреть карточку с изображёнными на ней предметами и сказать, что на ней изображено. Например: Дрель. Она нужна в автосервисе. Мяч – лишний, это игрушка. Он не нужен в автосервисе. Картинки с необходимыми предметами:

Игра «Так или не так»

Цели: развивать память, внимание, мышление, быстроту реакции. развивать познавательную активность детей, экологическое мышление и культуру, развивать любознательность, творческие способности, закрепить знания об окружающей среде, сформировать ценностное отношение к природе, воспитать желание охранять природу и помогать ей, систематизировать и углубить знания учащихся по темам “Растения” и “Животные”

Оборудование: наборы карточек с заданиями, подбор загадок, жетоны - фишки в виде различных рыбок, зверей, цветов.

Ход игры: Нам предстоит выяснить, насколько хорошо вы знаете растительный и животный мир нашего города и Округа. В игре победит та команда, участники которой действительно хорошо знают природу, умеют правильно вести себя, готовы ее оберегать

Правила игры: Дети делятся на две команды.

Команды выполняют задания конкурсов, получают определённое количество фишек за правильные ответы. Команда, победившая в очередном конкурсе, получает право выбора следующего конкурса. Побеждает команда, выигравшая большее количество конкурсов.

Конкурс: «Погода»

Воспитатель произносит словосочетания и кидает мяч, а дети должны быстро ответить.

Воспитатель: Снег зимой бывает.

Ребёнок отвечает: *Так бывает!*

Мороз летом бывает.

Ребёнок: *Не так!*

Иней летом не бывает. *Так!*

Капель летом не бывает. *Так!*

Другие вопросы ставятся аналогично.

Конкурс «Растения»

1. Брусника имеет багряный цвет, за что и получило своё название. *Так!* (брусника, на старославянском языке слово "брусн" означало багряный цвет);
2. Голубику называют "северным виноградом" *Так!*
3. Морошка – это такое маленькое насекомое. *Не так!*
4. Черника получила своё название по цвету своих плодов. *Так!*
5. Одуванчик сначала белый, потом – жёлтый. *Не так!*
6. Это растение называют жгучим, ранней весной оно спасало крестьян от голода. *Так!*
7. Клюкву называют лежебокой, царицей болот. *Так!*
8. Из крапивы варят суп. *Так!*
9. У ёлки мягкие иголки, которые оно осенью сбрасывает. *Не так!*

Конкурс «Животные»

Вспомните, как «разговаривают» следующие птицы и звери:

- голубь воркует? - Так!
- утка чирикает? - Не так!
- воробей крикает? - Не так!
- лиса лает? - Так!
- медведь ревет? - Так!

Игра «Какой, какая, какие?» «Что из чего?»

Цель: Развивать воображение, внимание, логическое мышление, память, наблюдательность, речь.

Воспитывать познавательный интерес к предметам одежды и обуви, бережное и бережное отношение к ним.

Упражнять в словообразовании прилагательных от существительных.

Материал: предметы зимней одежды и обуви или картинки с их изображением, фанты - снежинки.

Ход игры:

1 вариант: Каждый ребёнок получает предметы зимней одежды и обуви. Педагог называет предмет и материал, из которого он изготовлен. Ребёнок ищет у себя названный предмет. Кто нашёл у себя названный предмет, должен назвать словосочетания прилагательного с существительным, то есть ответить на вопрос «Какой?», «Какая?», «Какое?». За правильный ответ ребёнок получает фант. Например: шуба из меха - меховая шуба; курточка на пуху - пуховая курточка; брюки из шерсти - шерстяные брюки, перчатки из шерсти - шерстяные перчатки; сапоги из кожи - кожаные сапоги; шапка из меха - меховая шапка.

2 вариант: (цель: упражнять детей в подборе признаков к именам существительным).

Содержание: рассмотрите с ребёнком иллюстрации домашних животных, обсудите их внешние признаки, попросите малыша ответить на вопрос.

Например: Корова (какая?) – большая, пёстрая, сытая, добрая, рогатая и т.

д.3 вариант: Скажи какой.

Называть не только предмет, но и его признаки и действия; обогащать речь прилагательными и глаголами.

Предлагаем детям ряд заданий

По отдельным признакам узнать предметы; отгадать загадки (Круглое, сладкое, румяное – что это?).

Дополнить словосочетание словами, отвечающими на вопрос, какой предмет по вкусу, цвету: сахар (какой)....сладкий, снег....лимон....

Закончить словесный ряд: снег белый, холодный (ещё какой?); морковьжёлтая....солнце тёплое... и т. Д .

Назвать какие в комнате вещи круглые, большие и т. Д . Детям предлагают вспомнить и сказать: кто из животных и птиц как передвигается (ворона летает, щука плавает, кузнечик прыгает, уж ползает), кто как голос подаёт (львы рычат, мыши пищат, коровы мычат).

Игра «Закончи предложение»

Цель: Практиковать в составлении предложений с заданными словами; Формировать навыки употребления падежных окончаний существительных.

Ход игры:

1 вариант: (в кругу с мячом).

Нужно закончить предложения, используя союз «чтобы»:

Дети сели в лодку, чтобы...

Мама надела нарядное платье, чтобы...

Петя закрыл лицо руками, чтобы...

Вова взял собаку на поводок, чтобы...

Папа купил цветы, чтобы...

Девочка открыла окно, чтобы...

Водитель открыл багажник автомобиля, чтобы...

Дедушка поставил в огороде пугало, чтобы...

2 вариант: Игра «Закончи предложения, называя картинки»(дифференциация окончаний существительных винительного падежа).

Рыбак поймал...(рыбу).

Портниха

шьёт...(платье).Повар

варит...(суп).

Хозяйка кормит...(гуся).

Мама стирает...(платок).

Собака

догоняет...(мальчика).

Бабушка покупает...(хлеб).

3 вариант: Игра «Закончи предложения, называя картинки» (дифференциация окончаний существительных родительного падежа).

Эта собака

больше...(кошки).Кошка

сильнее...(мышки).

Брат выше...(сестры).

Я прошёл

мимо...(магазина).Я иду

вдоль...(реки).

Я дошёл до...(моста).

Нужно купить на рынке...(сыра).

Это ветка...(ели).

У дедушки

нет...(зонта).У Кати

нет...(собаки).

4 вариант: Игра «Закончи предложения, называя картинки» (дифференциация окончаний имён существительных дательного падежа).

Врач прописал...(дедушке) лекарство.

Налей...(собаке) воды.
Позвони по...(телефону).
Семья приехала
к...(морю).
Хозяйка даёт
морковку...(кролику). Мама читает
сказку...(сыну).

5 вариант: Игра «Закончи предложения, называя картинки» (дифференциация окончаний имён существительных предложного падежа).

Дети едут в...(автобусе).
Корабли стоят
в...(порту). Вещи висят
в...(шкафу).
Девочки гуляют в...(парке).
Малыш мечтает
о...(собаке).

6 вариант: Интерактивная игра направлена на изменение формы слова в соответствии с предложенной формулировкой предложения. Дети слушают воспитателя, например, Знаяка предлагает поиграть(игра со Знаякой).

Я чищу ковёр... .
Я стираю бельё в...
Я слушаю новости по...
Я глажу бельё...
Я смотрю фильм по...
Я ищу новую информацию в...
Я взбиваю сливки с помощью...
Я храню продукты в...
Я шью платье на...

Дети внимательно прослушивают предложение, выбирают ответ (одну из картинок). Если ответ правильный, то происходит автоматический переход на следующий слайд, при неправильном ответе ребёнок нажимает стрелочку назад и возвращается к заданию, выполнение которого требует правильного ответа.

Игра «Огородная – хороводная»

Цель: Развивают чувство ритма и музыкального слуха, способствуют совершенствованию двигательных навыков, облегчают процесс адаптации: располагают детей друг к другу, раскрепощают их.

Ход игры: Дети стоят в кругу, предварительно выбираются «морковь», «лук», «капуста», «шофер». Они тоже стоят в кругу.

Дети идут по кругу и поют:

Есть у нас огород. Там своя морковь растёт
Вот такой ширины, вот такой вышины! (2
раза)

Дети останавливаются и раскрывают руки в ширину, а затем поднимают их вверх.

Выходит «морковь», пляшет и по окончании куплета возвращается в круг; дети, стоя на месте, поют:

Ты, морковь, сюда спеши. Ты немного попляши
А потом не зевай и в корзинку полезай (2 раза)

Дети идут по кругу и поют:

Есть у нас огород, там зелёный лук растёт
Вот такой ширины, вот такой вышины (2 раза)

В кругу танцует «лук», по окончании куплета возвращается в круг, дети, стоя на месте, поют:

Ты лучок сюда спеши, ты немного попляши,

А потом не зевай и в корзинку полезай (2
раза) Дети идут по кругу и поют:

Есть у нас огород и капуста там растёт

Вот такой ширины, вот такой вышины (2 раза)

Выходит «капуста» и пляшет в кругу, по окончании куплета возвращается в круг, дети поют:

Ты капуста, к нам спеши, та немного

попляши, А потом не зевай и в корзинку
полезай (2 раза) Дети идут по кругу и поют:

Есть у нас грузовик, он не мал и не велик.

Вот такой ширины, вот такой вышины (2 раза)

Выходит «шофер» и пляшет в кругу, по окончании куплета возвращается в круг, дети поют:

Ты, шофер, сюда спеши, ты немного

попляши А потом не зевай, увози наш
урожай!

2 вариант: «Овощи»

Дети идут по кругу взявшись за руки.

В центре круга водящий с завязанными глазами.

Все поют:

Как то вечером на грядке

Репка свёкла, редька, лук

Поиграть решили в

прятки Но сначала встали

в круг

Останавливаются, считают загигая пальцы

Водящий кружится.

Рассчитались чёко тут же

Раз, два, три, четыре,

пять, Прячься лучше,

Прячься глубже.

Ну а ты иди

искать.

Дети приседают, водящий идёт искать.

Стараясь найти и на ощупь отгадать, кого поймал.

Игра «Игра в слова»

Цепочка слов

Цель: развитие фонематического слуха у детей; закрепление умения делить слова на слоги, выделять части слова, определять, из скольких частей состоит слово.

Формирование навыка звукового анализа слов.

Ход игры:

1 вариант: Цепочка слов

Предложите ребёнку разложить предметные карточки - картинки по очереди так, чтобы название каждого нового предмета начиналось на последний слог

предыдущего: лыжи – жирафа – фара – рама – машина.

Называйте поочерёдно слова, выбирая каждое последующее так, чтобы оно начиналось на последний звук предшествующего слова.

2 вариант: Подбери слова

Цель: научить детей подбирать синонимы, обогащение словарного запаса.

Предложите ребёнку подобрать слова по теме. Заранее договоритесь с ним, на какую тему будете подбирать слова. Пусть, например, тема будет «домашнее животное – котёнок». Сначала подберите слова о том, какой котёнок. Возьмите в руки мяч и перебрасывайте его друг другу, называя слово. Итак, какой котёнок? Начните первым: пушистый – озорной – усатый – полосатый – шаловливый – быстрый. Дайте сигнал

«стоп!» Теперь подберите слова о том, что он делает: бегают – прыгает – мяукает – играет – мурлычет и т. п. Можно подобрать кличку придуманному котёнку.

Тема может быть любой: описание предмета, растения и т. п.

3 вариант: Слово можно прошагать

Цель: закрепление умения делить слово на слоги.

Скажите ребёнку, что слово можно измерить шагами. Произнося слово жук, одновременно сделайте один шаг. При слове шар пусть ребёнок сделает один шаг. Прокомментируйте ситуацию: «Это коротенькие слова, на один шаг. Попробуем другие!» и начните шагать, одновременно придумывая новые слова. На каждый слог – по шагу. Пусть ребёнок поможет вам, придумает новые слова на два, три, четыре шага

- слога.

4 вариант: Части слова

Цель: закрепление умения делить слово на слоги, формирование навыка графического обозначения слога.

Пофантазируйте вместе с ребёнком, как вы будете в лесу звать потерявшуюся подружку, приложите руки к губам рупором и нараспев произнесите: «Ма-ша! И-ра! Ма-ри-на!» Обратите внимание на то, что слова «распадаются» на части.

Произнесите слово лу-на. Повторите его нараспев вместе с ребёнком. Пусть он определит, сколько частей в этом слове. Пусть назовет первую и последнюю части.

Познакомьте его таким же образом с односложными и трехсложными словами: «мак, сок, кот, дед», «ма-ши-на, со-ро-ка, ба-боч-ка».

Покажите, как обозначить слова

графически. Дом До-мик До-миш-ко

5 вариант: Вкусные слова

Цель: закреплять умение ребёнка делить слова на слоги, выделять части слова, определять, из скольких частей состоит слово.

Начиная игру, скажите, что сегодня вы будете отмечать день рождения любимой куклы (любой другой игрушки), и предложите выбрать угощение к чаю. Но, выбирая угощения, нужно отобрать только те, названия которых состоят из двух или трёх частей. Предложите ребёнку перечислить такие сладости. Двухсложные слова: торт, вафли, халва, пирог, лимон, сахар. Трёхсложные: конфеты, варенье, печенье, шоколад. Пусть малыш объяснит, почему не выбрал слово пирожное или мороженое.

Игра «Что изменилось?»

Цель игры: развивать произвольное внимание и кратковременную память; воспитывать честность.

Материал: несколько небольших игрушек или других предметов, знакомых детям.

Ход игры: на стол ставится несколько небольших игрушек или других предметов, хорошо знакомых детям. Выбирается ведущий, который предлагает играющим запомнить, что и в каком порядке стоит на столе. Затем ведущий предлагается участникам отвернуться, а сам в это время меняет местами несколько игрушек и предлагает ребятам отгадать, что изменилось на столе. За каждый правильный ответ ведущий вручает фишку. Выигрывает тот, кто соберёт больше всех фишек.

Примечание: бывают случаи, когда ребёнок не может справиться с игрой, т.к. ему необходимы средства овладения произвольным вниманием и запоминанием, которых ещё пока нет. В качестве такого средства был введён «указующий жест» пальцем (указывает сам ребёнок) и развёрнутое речевое описание тех объектов и их пространственного расположения, которое требуется запомнить и воспроизвести. Ребёнку предлагается брать каждую игрушку в руки (из тех, которые необходимо запомнить), рассматривать её, ощупывать, описывать внешний вид вслух, затем также вслух объяснять себе, где находится игрушка. «Объяснять себе» — это не случайно: другой человек вряд ли смог бы понять это объяснение, поскольку участники группы часто не владеют понятиями «левый», «правый», «верх», «низ». Вначале вся эта процедура совершается вслух, через некоторое время шёпотом, а потом про себя. Затем достаточно просто пальцем указать на игрушку. При соблюдении такого способа запоминания результат, как правило, неплохой. Как только ребёнок пытается просто запомнить, опять начинаются ошибки.

Игра «Времена года»

Цель: Знать времена года и называть их в определённой последовательности; находить, соответствующие данному времени года картинки; развивать зрительную память, внимание, речь; любить природу в разное время года.

Материал: картины – пейзаж с временами

года.Ход игры:

1 вариант: Дети подбирать карточки к картинкам «Лето», «Осень», «Зима», «Весна».

2 вариант: Дети называют время года по отрывку стихотворения о временах года.

3 вариант: Оборудование: Карточки из цветной бумаги. Эмблемы времён года: снежинки – зима, верба – весна, кленовый лист – осень, лето – клубника.

Для ведущего – шапочка солнышко и блестящая палочка –луч.

Ход игры: дети сидят на стульчиках по кругу. Каждый получает карточку или эмблему. Красное Солнышко указывает лучом на одного из игроков (можно считать считалочку). Названный ребёнок выходит в центр круга и рассказывает о том, что он знает о «своём» времени года. Рассказать можно о признаках, о деятельности людей, об играх детей в это время года. Карточки или эмблемы раскладывают на столе. По указанию взрослого Красного Солнышка, ребёнок берет карточку и рассказывает о времени года.

Игра «Какая бывает погода»

Цель: Активизировать словарный запас, упражнять в подборе

прилагательных;Ход игры: 1 вариант

Подбор определений к существительному «Зима», «Лето», «Осень», «Зима», «Погода», «Ветер»,

2 вариант.

Цель. Учить детей использовать свои знания о временах года (о сезонных изменениях, признаках времён года) для решения игровой задачи; учить использовать в речи конструкции выражения своего мнения, аргументировать ответы; развивать внимание, мелкую моторику рук.

Ход игры: включает в себя круглое поле, с изображенными на нем временами года (зима, весна, лето, осень) и прищепок с предметными картинками, относящимися к временам года.

3 вариант

Можно нарисовать карточки, на которых изображено состояние погоды: ветрено, пасмурно, ясно, дождливо и т. д. Дети их прикрепляют к соответствующим картинкам с изображением природы. Лучше использовать картины художников. Эти карточки разрезать по одной.

Игра «Что это, если у него есть?...»

Цель: Развивать мышление. Учить называть предмет по его частям.

Ход игры:

Рукав, пуговицы, воротник. Что это
(рубашка) Нос, ручка Что это (чайник)
Ножки, спинка, сиденье Что это (стул)
Стрелки, циферблат (Часы)
Ствол, ветки, листья ... (Дерево)
Стены, потолок, пол ... (Дом)
Салон, колёса, руль (Машина) и т.д.

2 вариант Дидактическая игра «Кто это?».

Цель: Научить понимать назначение и функции предметов профессиональной деятельности.

Ход игры:

Весы, прилавок, товар (Продавец)
Каска, шланг, вода (Пожарный)
Сцена, роль, костюм (Актёр)
Ножницы, ткань, швейная машинка
(Швея) Плита, кастрюля, вкусное блюдо
(Повар) Доска, мел, учебник (учитель)
Маленькие дети, игры, прогулки (Воспитатель)
Болезнь, таблетки, белый халат (Врач)
Ножницы, фен, модная причёска
(Парикмахер) Корабль, море, штурвал (Моряк)
Читальный зал, книги, читатель (Библиотекарь)

3 вариант: Использование картинок с частями предмета

Игра «Поезд времени»

Цель: формировать у детей представление о прошлом, настоящем и будущем.

Ход игры: Воспитатель предлагает послушать коротенькое стихотворение и определить, о чем в нем говорится словами было или будет или есть.

1.А. Фет

Ласточки пропали,

А вчера зарей
Все грачи летали
Да. Как сеть, мелькали
Вон над той горой. (ответ ребёнка – было)
2. Уронили мишку на пол, -
Оторвали мишке лапу... (было)
На улице две курицы
С петухом дерутся,
Две маленькие девочки
Смотрят и смеются. (есть)
Воспитатель и дети загадывают друг другу загадки. Отгадчик должен сказать: было это или будет. (Мы ездили на дачу. Собирали грибы. – было. У нас будет ёлка. – будет.)
Выигравшим оказывается тот, кто правильно отгадал загадку или исправил ошибку.

Список использованной литературы:

1. Алексеева М.М. Яшина В.И. Речевое развитие дошкольников. - М.: Академия, 2000. - 159 с.
2. Арушанова А.Г. Речь и речевое общение детей: Книга для воспитателей детского сада. -- М.: Мозаика-Синтез, 2000. -- 272 с.
3. Бахтин М. М. Эстетика словесного творчества / Сост. С. Г. Бочаров, примеч. С. С. Аверинцев и С. Г. Бочаров. М.: Искусство, 2003. - 423 с.
4. Белоус Е. Развитие речи и фонематического слуха в театрально-игровой деятельности // Дошкольное воспитание. - 2009. - №7. - С. 66-70.
5. Бондаренко А.К., Матусик А.И. Воспитание детей в игре. - М.: Просвещение, 2002.
6. Ветчинкина Т. Игровая деятельность как средство коррекции речевых нарушений у дошкольника // Учитель. - 2009. - №3. - С. 14-15.
7. Выготский Л.С. Педагогическая психология - М.: Педагогика, 1991.
8. Галанов А.С. Психическое и физическое развитие ребенка от 3 до 5 лет: Пособие для работников дошкольных образовательных учреждений и родителей. -- 3-е изд., испр. и доп. -- М.: АРКТИ, 2006. -- 96 с.
9. Герасимова А.С. Уникальное руководство по развитию речи / Под ред. Б.Ф. Сергеева. - 2-е изд. - М.: Айрис-Пресс, 2004. - 160 с.
10. Двинянинова Ю.А. Творческие игры в старшем дошкольном возрасте // Воспитатель ДОУ. - 2009. - №12. - С. 43-47.