



*Картотека дидактических игр по
речевому развитию для старших
дошкольников (5 - 7 лет).*



Составитель: Арчугова Т.А.

Содержание.

1. Игры на формирования словаря.	3
2. Игры на формирования грамматического строя.	9
3. Игры на развитие связной речи.	16
4. Игры по обучению грамоте.	24
5. Игры на приобщение детей к художественной литературе.	28
6. Игры на формирование правильного звукопроизношения.	30

Игры на формирования словаря.

Игры направлены на обогащение и активизацию словаря у детей старшего дошкольного возраста. Помогают упражнять и закреплять у детей умение правильно, точно по смыслу употреблять в речи существительные, прилагательные, глаголы, наречия, предлоги, а также использовать существительные с обобщающим значением.

«Лови, бросай - цвета называй»

Цель: Упражнять детей в подборе имен существительных к прилагательным, обозначающих цвет.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Что у нас какого цвета - мы расскажем вам об этом!

Взрослый бросает мяч ребенку, называет прилагательное, обозначающее цвет, а ребенок, возвращает мяч, называя существительное, подходящее к данному прилагательному.

Взрослый: *красный* –

Ребёнок: мак, огонь, флаг....

оранжевый - апельсин, морковь, заря;

желтый - цыпленок, солнце, репа;

зеленый - огурец, трава, лес;

голубой - небо, лед, незабудки;

синий - колокольчик, море, чернила.

Игра продолжается с каждым ребенком.

«Какой это предмет?»

Цель: Закреплять согласование прилагательного с существительным.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Взрослый называет признак и бросает мяч одному из детей. Ребенок, поймавший мяч называет предмет, который обладает этим признаком, возвращая мяч взрослому.

Далее взрослый бросает мяч по очереди другим детям.

Например:

Длинная: веревка, нитка, резинка, жизнь, юбка, линейка, лента;

Длинный: поезд, шнурок, огурец, день, карандаш, нож, пиджак;

Широкая: улица, речка, лента, дорога, кофта, юбка, резинка;

Широкий: шарф, переулок, двор, пояс, коридор, подоконник;

Красная: звезда, ягода, лента, шапочка, рубашка, майка, малина;

Красный: шар, шарф, помидор, мак, дом, карандаш;

Круглый: мяч, шар, лепесток, помидор, год;

Круглое: солнце, яйцо, яблоко, колесо, лицо.

«Подбери словечко»

Цель: Расширять словарный запас у детей, развивать умение согласовывать прилагательное с существительным.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Игроки встают в круг, ведущий кидает мяч со словами прилагательными, ребенок кидает мяч обратно, называя слово существительное, которое подходит к этому прилагательному.

Например:

«Свежий»... (воздух, огурец, хлеб, ветер);

«старый»... (дом, пень, человек, фильм, ботинок);

«свежая»... (булочка, выпечка, новость, газета, скатерть, постель);

«старая»... (мебель, сказка, книга, юбка, кофта, бабушка);

«свежее»... (молоко, мясо, печенье, блюдо, меню, варенье);

«старое»... (кресло, сиденье, окно).

«Угадай предмет»

Цель: Развивать мышление, активизировать словарный запас у детей.

Ход игры:

Отгадай предмет по названию его частей.

Кузов, кабина, колеса, руль, фары, дверь (*грузовик*).

Ствол, ветки, сучья, листья, кора, корни (*дерево*).

Дно, крышка, стенки, ручки (*кастрюля*).

Палуба, каюта, якорь, корма, штурвал, нос (*корабль*).

Подъезд, этаж, лестница, квартиры, лифт, окно, чердак (*дом*).

Крылья, кабина, хвост, мотор (*самолет*).

Глаза, лоб, нос, рот, брови, щеки (*лицо*).

Рукава, воротник, манжеты, пуговицы (*рубашка*).

Голова, туловище, ноги, хвост, вымя, рога (*корова*).

Пол, стены, потолок (*комната*).

Подоконник, рама, стекло, ручка (*окно*).

«Семья»

Цель: Учить детей разбираться в родственных отношениях, употреблять слова, обозначающие родство и родственников.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Кто вы мне и кто вам я, если вы - моя семья?

Взрослый бросает мяч ребенку, задает вопрос, на который ребенок, отвечает, возвращая мяч.

Например:

- Кем ты приходишься маме и папе? (сын, дочь);
- Кто ты для бабушки и дедушки? (внук, внучка);
- У тебя сестра или брат? Кем ты им приходишься? (брат, сестра);
- Назови двоюродных братьев и сестер.
- Кем являются для тебя родители твоих двоюродных братьев и сестер? (тети, дяди);

«Что растет в лесу?»

Цель: Активизировать у детей словарь существительных по темам: «Растения», «Животные».

Материал: Стульчики по количеству детей.

Ход игры:

Педагог может предложить трем детям назвать то, что растет в лесу.

Например:

Один ребенок говорит: «В лесу растет гриб»;

Второй ребенок «В лесу растут ягоды»;

Третий: «В лесу растут деревья», затем речь продолжает снова первый ребенок.

Взрослый должен предупредить, что долго думать нельзя. Если играющий нарушил правила, то садится на место и выбирает себе замену. Новая группа детей получает другое задание,

Например, перечислить, что растет в саду либо кто живет в лесу.

Победителем является тот, кто больше назвал растений и животных. Он получает приз.

Усложнение: Дети должны отвечать полным ответом на вопрос.

«Чье это жилище?»

Цель: Закреплять знания детей о жилищах животных.

Материал: Картинки животных и картинки, изображающие жилища животных.

Ход игры: На доске картинки: слева - картинки, изображающие жилища животных; справа - изображения животных (не у своих жилищ).

Воспитатель объясняет, что Незнайка перепутал домики животных. Надо им помочь найти свои домики. Дети переставляют изображения животных, помещая их около своих жилищ, а затем называют, чьи это жилища:

Нора - для лисы, мышки;
берлога - для медведя;
дупло - для белки, для совы;
гнездо - для птицы;
скворечник - для скворца;
коровник - для коровы, телят;
конюшня - для лошади, жеребят;
свинарник - для свињи и поросят;
крольчатник - для кроликов.

Пояснение:

Перед выполнением этого задания дети закрепляют названия жилищ домашних и диких животных, а так же птиц по картинкам.

Месяцы и их последовательность»

Цель: Закреплять временные понятия в активном словаре ребенка.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Месяц к месяцу встает - каждый всех их назовет!

Взрослый с детьми называет месяцы, бросая мяч об пол:

Например:

«Январь, февраль, март...».

Вместо следующего месяца, взрослый называет имя ребенка:

«Маша!».

Ребенок подхватывает мяч и продолжает называть месяцы, хлопая мячом об пол: «Апрель, май, июнь».

«Лови, бросай, дни недели называй»

Цель: Закреплять временные понятия в активном словаре ребенка.

Материал: Мяч.

Ход игры:

В календарь не зря глядели - все мы помним дни недели!

Дети становятся в круг. Ведущий бросает мяч с названием любого дня недели: «Я начну, ты продолжай, дни недели называй! Среда...»

Все по очереди перебрасывают друг другу мяч и последовательно называют дни недели.

Усложнение: Ребёнок встает в круг называет дни недели, при этом хлопает мя об пол.

Например:

«Понедельник, вторник...». Вместо следующего дня недели взрослый называет имя ребенка:

«Саша!»

Ребенок подхватывает мяч и продолжает бросать мяч об пол.

Усложнение: Можно называть дни недели в обратном порядке.

«Что зачем?»

Цель: Закреплять временные понятия в активном словаре ребенка.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Что зачем у нас идет каждый год и круглый год?

Дети встают в круг. Ведущий бросает мяч по очереди и задает вопросы.

Например: «Зима. А что за нею?».

Ребенок отвечает: «Весна», и бросает мяч ведущему.

Варианты вопросов: «Зима. А что за нею?» - «Весна.

«А что за нею?»....;

«Сколько месяцев в году?»;

«Назовите летние месяцы»;

«Назовите первый месяц весны»;

«Назовите последний месяц зимы»;

«С какого месяца начинается осень?»;

«Каким месяцем заканчивается осень?».

«Бывает - не бывает»

Цель: Расширять и закреплять активный словарь детей. Развивать логическое мышление.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Что же будет, что же нет? Поскорее дай ответ!

Встаем в круг. Ведущий называет времена года.

Например: «Лето».

Бросая мяч кому-нибудь из детей, называет явление природы.

Например: «Ледоход».

Ребенок, поймавший мяч, должен сказать, бывает такое или не бывает. Игра идет по кругу. Кто ошибся, выходит из игры.

Усложнение: Ребёнок даёт полные ответы, объясняя возможность или невозможность того или иного явления природы в данное время года.

«Скажи наоборот»

Цель: Расширить словарь антонимов у детей.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Взрослый бросает мяч ребенку, произносит слово. Ребенок возвращает мяч обратно, называя слово противоположное по значению.

Например: темно, а наоборот - светло.

Друг... враг;

День...ночь;

Радость...грусть (печаль);
Потолок... пол;
Жара...холод;
Зло...добро;
Быстро...медленно;
Говорить...молчать;
Покупать...продавать;
Поднимать...опускать;
Бросать...поднимать (поймать);
Прятать...искать;
Зажигать...тушить;
Одеть...раздеть;
Потерять...найти;
Положить...убрать;
Дать...взять;
Налить...вылить;
Хорошо...плохо;
Тяжело...легко;
Высоко...низко;
Далеко... близко;
Можно...нельзя;
Трудно...легко;
Начало... конец.

Игры на формирование грамматического строя речи.

Данные игры помогают совершенствовать у детей умение согласовывать в предложении существительные с числительными, существительные с прилагательными, образовывать множественное число существительных. Развивают умение пользоваться несклоняемыми существительными, образовывать однокоренные слова, умение по образцу составлять простые и сложные предложения.

«Скажи ласково»

Цель: Закреплять умения у детей образовывать существительные при помощи уменьшительно - ласкательных суффиксов. Развивать ловкость, быстроту реакции.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Взрослый бросает мяч ребенку, называя первое слово (*например - шар*), а ребенок, возвращает мяч обратно, называя второе слово ласкательное (*например - шарик*).

Слова для примера (с одинаковыми окончаниями):

Стол - столик, ключ – ключик;

Шапка - шапочка, белка – белочка;

Книга - книжечка, ложка – ложечка;

Голова - головка, картина – картинка;

Мыло - мыльце, зеркало – зеркальце;

Коса - косичка, вода – водичка;

Жук - жучок, дуб – дубок;

Вишня - вишенка, башня – башенка;

Платье - платьице, кресло – креслице;

Перо - перышко, стекло – стеклышко;

Часы - часики, трусы - трусики.

«Кто это?»

Цель: Развивать у детей грамматический строй речи, формировать у детей звуковую структуру слова, активизировать словарь детей по теме «Спорт».

Ход игры:

Взрослый задает вопросы, дети отвечают:

Занимается спортом (кто?) – *спортсмен, спортсменка;*

Занимается гимнастикой – *гимнаст, гимнастка;*

Занимается фигурным катанием – *фигурист, фигуристка;*

Занимается теннисом – *теннисист, теннисистка;*

Занимается борьбой – *борец;*

Занимается акробатикой – *акробат, акробатка;*

Катается на лыжах – *лыжник, лыжница;*

Бегает на коньках – *конькобежец, конькобежка;*

Играет в футбол – *футболист, футболистка*;
Играет в хоккей – *хоккеист, хоккеистка*;
Играет в шахматы – *шахматист, шахматистка*;
Стреляет из винтовки – *стрелок*;
Стреляет из лука – *лучник, лучница*;
Ездит на велосипеде – *велосипедист, велосипедистка*;
Ездит на мотоцикле – *мотоциклист, мотоциклистка*;
Прыгает в высоту, в длину – *прыгун, прыгунья*;
Прыгает с парашютом – *парашютист, парашютистка*;
Плавает – *пловец, пловчиха*.

«Назови профессии»

Цель: Развивать анализ и синтез.

Материал: Картинки с изображением разных профессий.

Ход игры:

Взрослый предлагает детям ответить на вопросы:

Кто носит багаж? *Носильщик*;

Кто сваривает трубы? *Сварщик*;

Кто вставляет стекло? *Стекольщик*;

Кто работает на кране? *Крановщик*;

Кто укладывает камни? *Каменищик*;

Кто точит ножи? *Точильщик*;

Кто чинит часы? *Часовщик*;

Кто работает на экскаваторе? *Экскаваторщик*;

После вопросов взрослый уточняет с детьми: «Какая общая часть в этих словах?», подчеркивая ее интонацией и выделяя голосом суффикс.

«Скажи наоборот»

Цель: Усвоение образования слов во множественном числе.

Ход игры:

Воспитатель проговаривает слово существительное в единственном числе детям, а они отвечают на него словом во множественном числе.

Например:

Шар... (шары);

Комар... (комары);

Гриб... (грибы);

Шкаф...(шкафы);

Стол...(столы);

Мяч...(мячи);

Петух...(петухи);

Дом...(дома);

Ведро...(ведра);

Лимон...(лимоны);

Кубик...(кубики);

Ложка...(ложки).

«Чего много?»

Цель: Усвоение образования существительных в родительном падеже множественного числа.

Ход игры:

Воспитатель задает детям слово существительное в единственном числе, дети отвечают на него во множественном числе в родительном падеже.

Например:

Апельсин – много апельсинов;

Кукла – много кукол;

Карандаш – много карандашей;

Ручка – ручек;

Дерево – деревьев;

Перо – перьев;

Колесо – колес;

Тетрадь – тетрадей.

«Посчитай»

Цель: Упражнять детей в практическом освоении согласования существительных с числительными.

Материал: Предметные картинки.

Ход игры:

Детям демонстрируются картинки с изображением нескольких предметов и предлагается сосчитать их.

Например:

Один шар, два шара, три шара, четыре шара, пять шаров.

«Цепочка»

Цель: Упражнять детей в образовании новых слов по образцу.

Ход игры:

Воспитатель задает слово существительное в единственном числе, ребенок должен преобразовать его с помощью суффикса.

Например:

Кулак – кулачок – кулачище;

Человек – человечек – человечиче;

Нога – ножка – ножища;

Нос – носик – носище;

Рука – ручка – ручище;

«Скажи правильно»

Цель: Упражнять детей в подборе глаголов.

Ход игры:

Взрослый произносит предложение и предлагает детям выбрать нужное слово, чтобы сказать правильно предложение.

Например:

Лодка (подплыла, отплыла) от берега;

Мальчик (подбежал, отбежал) от лодки;

Собака (залезла, вылезла) из конуры;

Мяч (перескочил, отскочил) от пола;

Девочка (запила, выпила) молока;

Машина (съехала, заехала) на мост.

«Ждем гостей»

Цель: Упражнять детей в словообразовании.

Материал: Предметные картинки с изображением посуды.

Ход игры:

Предлагаем детям накрыть на стол к приходу гостей. Демонстрируем предметные картинки с изображением посуды и просим ответить, как эта посуда называется.

Например:

Посуда для салата – салатница;

Посуда для хлеба – хлебница;

Посуда для супа – супница, суповая тарелка.

«Подумай и назови»

Цель: Упражнять детей в образовании прилагательных от существительных.

Ход игры:

Предлагаем детям дать словами правильные определения.

Например:

Если на рубашке грязь, то рубашка грязная.

(Если ребенок затрудняется ответить, то можно задать вопрос «какая?, какой?»).

Если на улице очень холодно, то день... холодный;

Если на улице шум, то улица... шумная;

Если человеку сопутствует удача, то человек... удачливый;

Если у человека талант, то человек... талантливый;

Если весь день идет дождь, то день... дождливый;

Если корова приносит людям пользу, то корова... полезная;

Если у человека есть здоровье, то человек... здоровый.

«Подскажи Незнайке»

Цель: Закрепление у детей форм творительного падежа.

Материал: Предметные картинки или игрушки.

Ход игры:

Наш Незнайка решил построить дом для своих друзей. Помогите ему узнать, чем он будет выполнять работу.

Пилить (пилой);

Стучать (молотком);

Строгать (рубанком);

Сверлить (сверлом);

Резать (резаком);

Копать (лопатой);

Подметать (метлой).

«А когда дом для друзей был построен, Незнайка решил отдохнуть, и придумал для вас загадки, нужно будет повторить предложение и повторить его полностью»:

- Пончик намазывает (что и чем?);
- Винтик грозит кому и чем?;
- Поэт Цветик пишет чем, кому и что?;
- Синеглазка стирает что, кому и чем?

Игры на развитие связной речи.

Представленные игры помогают совершенствовать у детей монологическую и диалогическую формы речи. С помощью них педагог и дети поддерживают непринужденную беседу, ребята задают вопросы, отвечают на них, что способствует закреплению у детей умение участвовать в общей беседе, внимательно слушать собеседника, не перебивать его.

Развивают умение связно, последовательно и выразительно пересказывать небольшие литературные произведения, формируют умение составлять небольшие рассказы.

«Найди картинке место»

Цель: Формировать умение составлять рассказ по картинкам с последовательно развивающимся действием.

Материал: наборы серийных картинок для выкладывания.

Ход игры:

Взрослый выкладывает перед ребенком серию картинок, одну картинку дает ребенку, чтобы он нашел ей нужное место в ряду.

После этого взрослый просит ребенка составить рассказ по восстановленной серии картинок.

«Хорошо - плохо»

Цель: Развивать связную речь, воображение, ловкость, познакомить детей с противоречиями окружающего мира.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Мир не плох и не хорош – объясню, и ты поймешь!

Взрослый задает тему обсуждения. Ребёнок, передавая мяч по кругу, рассказывает, что, на его взгляд, хорошо или плохо в природных явлениях.

Например:

Взрослый: «Дождь».

Ребёнок: «Дождь - это хорошо, он смывает пыль с домов и деревьев, полезен для земли и будущего урожая, но плохо тем, что бывает холодный и мочит нас.

Взрослый: «Город».

Ребёнок: «Хорошо, что я живу в городе, можно ездить на автобусе, много хороших магазинов, а плохо тем, что не увидишь живой коровы, петуха, душно, пыльно».

«Где начало рассказа?»

Цель: Учить детей передавать правильную временную и логическую последовательность рассказа с помощью серийных картинок.

Материал: Серия сюжетных картинок.

Ход игры:

Взрослый предлагает ребенку составить рассказ, опираясь на картинки. Картинки служат своеобразным планом рассказа, позволяют точно передать сюжет, от начала до конца. По каждой картинке ребёнок составляет одно предложение и вместе они соединяются в связный рассказ.

«Какая картинка не нужна?»

Цель: Учить детей находить лишние для данного рассказа детали.

Материал: Серия сюжетных картинок.

Ход игры:

Взрослый выкладывает перед детьми серию картинок в правильной последовательности, но одну картинку берет из другого набора.

Ребёнок должен найти ненужную картинку, убрать ее, а затем составить рассказ.

«Составь два рассказа»

Цель: Учить детей различать сюжеты разных рассказов.

Материал: Серия сюжетных картинок (2 разных набора).

Ход игры:

Взрослый выкладывает перед ребенком два набора сюжетных картинок, просит выложить сразу две серии, а затем составить рассказы по каждой серии.

«Что изменилось?»

Цель: Развивать умение детей описывать предмет.

Ход игры

На столе расположены предметы в определенной последовательности.

Взрослый: «Посмотрите внимательно на предметы, запомните, как они расположены. Потом, когда вы отвернетесь, я что-то изменю. Когда вы повернетесь обратно, вы должны внимательно посмотреть, как лежат предметы, и сказать мне что изменилось?»

Усложнение:

- Описать предмет, которого не стало;
- Рассказать о месте, где он стоял;
- На какой звук начиналось название этого предмета;

«Почемучка»

Цель: Развивать у детей связную речь, мышление.

Ход игры:

Взрослый задает детям вопросы, они отвечают на них полными предложениями.

1. Почему птицы улетают на юг?
2. Почему наступает зима?
3. Почему ночью темно?

4. Почему зимой нельзя купаться в реке?
5. Почему летом жарко?
6. Почему медведь зимой спит?
7. Почему заяц зимой белый?
8. Почему дома нельзя играть с мячом?
9. Почему из трубы идет дым?
10. Почему в доме делают окна?
11. Почему листья на деревьях появляются весной?

«Потому что...»

Цель: Развивать у детей связную речь, мышление.

Ход игры:

Рассуждения и ответы на вопросы:

Например:

Воспитатель:

«Почему ты моешь руки?» и т. д. Объясни.

Ребенок:

«Я мою руки потому, что...»

– Почему ты идёшь спать? и т. д. Объясни.

Усложнение:

Взрослый даёт задание ребёнку:

«Я сейчас произнесу предложение, а ты ответишь на мой вопрос!

Собака идёт на кухню. Она выпивает молоко кошки. Кошка недовольна.

– Объясни, почему кошка недовольна?»

«Распространи предложение»

Цель: Развивать у детей умение строить предложения со словами-предметами, словами-признаками, словами-действиями.

Ход игры:

Детям предлагается продолжить и закончить начатое взрослым предложение, опираясь на наводящие вопросы.

Например:

Воспитатель начинает предложение: «Дети идут в школу, чтобы ...»

Дети отвечают на вопрос взрослого полным ответом.

«Если бы...»

Цель: Развивать у детей связную речь, воображение, высших форм мышления – синтез, прогнозирование, экспериментирование.

Ход игры:

Педагог предлагает детям пофантазировать на такие темы, как:

«Если бы я был волшебником, то ...»

«Если бы я стал невидимым ...»

«Если весна не наступит никогда ...»

«Составь рассказ»

Цель: Учить детей составлять небольшие рассказы о людях разных профессий;

Материал: Карточки с изображением профессии.

Ход игры:

Дети учатся составлять рассказы о профессиях.

Педагог дает образец: «Это доктор. Он лечит людей. Каждому больному он прописывает разные лекарства. Доктор смотрит горло, слушает, меряет температуру, делает уколы».

Следуя образцу, дети составляют по картинкам короткие рассказы о профессии продавца, парикмахера, летчика и т.д.

«Пойми меня»

Цель: Развивать у детей умение составлять короткий рассказ по картинке, используя разные характеристики предмета.

Материал: Коробка с сюжетными картинками.

Ход игры:

Садимся на ковер в круг.

Педагог показывает детям красивую коробочку и говорит, что эта коробочка не простая, а волшебная. В ней приготовлены для детей разные подарки. Получить подарок может только тот, кто умеет хранить секреты.

– Что это значит? (Это значит, не рассказывать раньше времени).

Дальше педагог объясняет детям, что когда он подойдет к кому-то, то этот ребенок должен закрыть глаза и, не глядя, вытянуть из коробочки картинку, посмотреть на нее, но никому не показывать и не говорить, что на ней. Это нужно сохранить в секрете. После того, как все дети вытянут себе по одной картинке, педагог спрашивает детей, хочется ли им узнать, кому что досталось? Дети отвечают, что да. Тогда педагог говорит, что показывать подарки нельзя, но про них можно рассказать. Но слово-подарок тоже называть нельзя. Потом педагог рассказывает про свой подарок, показывая детям, как это нужно делать правильно, а дети угадывают, что досталось педагогу.

После этого дети рассказывают про свои подарки по очереди и, когда подарок угадан, открывают свою картинку.

«Нарисуй сказку»

Цель: Учить детей составлять рисуночный план к тексту и использовать его при рассказывании.

Материал: Листы бумаги, карандаши цветные, фломастеры.

Ход игры:

Детям взрослый читает сказку и предлагает ее записать с помощью рисунков.

Таким образом, ребёнок сам изготавливает серию последовательных картинок, по которым потом сможет сам рассказать сказку.

Указания:

Сказка должна быть краткой. Педагог может помочь детям показать, как схематично нарисовать предметы.

«Пословицы, поговорки»

Цель: Развивать логическое мышление у детей, умение наблюдать, сопоставлять, анализировать делать выводы, умение работать со словом.

Ход игры:

Педагог читает пословицу или поговорку, ребенок должен объяснить их смысл, а затем громко и четко проговорить их.

- Скучен день до вечера, коли делать нечего.
- Аккуратность человека красит.
- Маленькое дело лучше всякого безделья.
- За двумя зайцами погонишься – ни одного не поймаешь.

«А я бы...»

Цель: Учить детей свободному рассказыванию, развивать творческое воображение.

Ход игры:

После прочтения взрослым детям сказки можно предложить им рассказать, что бы они сделали, если бы попали в данную сказку и стали бы одним из главных персонажей.

«Закончи сам»

Цель: Развивать у детей связную речь, воображение.

Ход игры:

Педагог рассказывает детям начало сказки или рассказа, а детям дается задание продолжить или придумать концовку.

«Опиши-угадай»

Цель: Формировать умение у детей составлять небольшие рассказы творческого характера на тему, предложенную воспитателем. Развивать монологическую форму речи.

Ход игры:

Ребенок должен описать внешний вид другого ребенка, а остальные дети должны назвать, о ком говорил их товарищ.

«Опиши игрушку»

Цель: Развивать у детей умение строить предложения со словами-предметами, словами-признаками, словами-действиями.

Материал: игрушки животных.

Ход игры:

Взрослый выставляет перед детьми игрушки животных, просит каждому подойти и выбрать игрушку. Дети по очереди описывают, выбранную ими игрушку.

Например:

Лиса - это животное, которое живет в лесу.

У лисы рыжая шерсть и длинный хвост. Она ест других мелких животных.

По сказкам лиса очень хитрая.

«Волшебный мешочек» («Черный ящик»)

Цель: Развивать умение детей рассказывать о характерных свойствах описываемых предметов, их предназначении, материалах, из которых они сделаны, определять тематическую группу, к которой относятся предметы.

Материал: Коробка с предметами.

Ход игры:

В мешочек или коробку кладется предмет (можно картинку).

Дети постепенно определяют, что лежит в мешочке (ящике), задавая вопросы об определенных свойствах и признаках предметов: «Это игрушка? Она деревянная? Она пластмассовая? Ее можно катать? И т.д.»

«Отгадай-ка»

Цель: Учить детей описывать предмет, не глядя на него, находить в нем существенные признаки; по описанию узнавать предмет.

Материал: Коробка с предметами.

Ход игры:

Воспитатель напоминает детям, как они рассказали о знакомых предметах, загадывали и отгадывали о них загадки и предлагает: «Давайте поиграем. Пусть предметы нашей комнаты расскажут о себе, а мы по описанию отгадаем, какой предмет говорит. Надо соблюдать правила игры: когда будете рассказывать о предмете, не смотрите на него, чтобы мы сразу не отгадали. Говорите только о тех предметах, которые находятся в комнате». После небольшой паузы (дети должны выбрать предмет для описания, подготовиться к ответу) воспитатель кладет камешек на колени любому играющему. Ребёнок встает и дает описание предмета, а затем передает камешек тому, кто будет отгадывать. Отгадав, ребёнок описывает свой предмет и передаёт камешек другому играющему, чтобы тот отгадал.

План описания предмета:

Он разноцветный, круглой формы. Его можно бросать вверх, катать по земле, а в группе нельзя им играть, так как можно разбить стекло.

«Верно ли это?»

Цель: Учить детей замечать небывлицы, нелогические ситуации, объяснять их.

Ход игры:

Педагог читает стихотворение, содержащее нелепые ситуации. Дети должны ответить на вопрос: «Верно ли это? – после каждого предложения и доказать, почему они так считают. За правильный ответ получают фишку. Выигрывает тот, кто получит больше фишек.

– Верно ли это?

«Собирают сыр с кустов.

С зайцами пасут коров.

На лугу доят волов.

В пляс пускается медведь.

Тыквы стали песни петь.

Косят косари леса.

На снегу лежит роса.

Верно ли, что как-то раз

От дождя нас зонтик спас?

Что луна нам ночью светит?

Что конфет не любят дети?»

«Жили-были дед да баба

С маленькой внучкой,

Кошку рыжую свою называли Жучкой.

А хохлаткою они звали жеребёнка,

А ещё была у них курица Бурёнка.

А ещё у них была собачонка Мурка,

А ещё – два козла: Сивка да Бурка!»

«Дождик греет, солнце льётся.

Мельник мелет воду в колодце.

Прачка на печке стирает корыто.

Бабушка в речке поджарила сито».

«Два весёлых карапуза,

На печи усевшись ловко,

Рвали с яблони арбузы,

В море дёргали морковку.

На ветвях созрели раки,

Семь селёдок и ерши.

Все окрестные собаки ели брюкву от души».

«Чего на свете не бывает»

Цель: Учить детей находить и обсуждать ошибки, при рассматривании картинки-нелепицы.

Материал: Набор картинок - нелепиц.

Ход игры:

Рассмотрев картинки-нелепицы, попросить ребёнка не просто перечислить неправильные места, но и доказать, почему данное изображение ошибочное. Тогда получится полное описание картины, да еще и с элементами рассуждения.

«Объясни, что такое»

Цель: Формировать умение детей рассуждать, делать выводы. Развивать способность к анализу, обобщению.

Ход игры:

Педагог просит объяснить выражения:

Железная хватка;
скудные слёзы,
золотые руки;
медвежья услуга;
светлая голова;
острый язык;
лисий глаза;
блестящая мысль;
высокие чувства;
короткая память;
тонкая усмешка;
лёгкая походка;
тёплые слова;
громкая фраза;
сладкие речи;
крокодиловы слёзы;
лёгкие ноги;
железный кулак;
стальной характер.

Игры по обучению грамоте.

Игры помогают детям производить анализ слов различной звуковой структуры, выделять словесное ударение и определять его место в слове.

«Найди букву»

Цель: Развивать слух детей, учить восприятию отдельных звуков в словах.

Ход игры:

Взрослый называет звук, потом слова, в которых этот звук будет находиться в начале слова, в середине или в конце.

Заранее говорит, что,

Например:

Если этот звук в начале слова, ребенок должен поднять руки вверх;

Если в середине – похлопать в ладоши;

Если в конце – похлопать по коленкам.

«Волшебные звуки»

Цель: Развивать у детей слуховое внимание, учить звука - буквенному анализу.

Ход игры:

Педагог договаривается с ребятами, что звуки «у» и «и» будут считаться волшебными. Если дети услышат первый звук, они должны схватить себя за ухо, если второй – за нос. После этого педагог рассказывает историю, в которой эти звуки встречаются часто, или произносит ряд слов, а ребята внимательно слушают и выполняют нужные действия.

«Составь слово из слогов»

Цель: Развивать навык звука - буквенного анализа, фонематический слух.

Ход игры:

Взрослый говорит, что слоги в словах перепутались, и просит детей угадать, что же за слова можно из них составить. Если детей много, можно разделить их на команды, предоставляя право ответа по очереди или той команде, член которой первым поднял руку для ответа. Выкрикивать с места запрещается. За каждое угаданное слово команда получает призовое очко, за ошибку очко снимается.

Если игра проводится с малым количеством детей, слова можно после недолгой тренировки загадывать по очереди. Сначала рекомендуются знакомые слова, состоящие из двух слогов, затем более сложные варианты.

«Красный и синий мячи»

Цель: Развивать грамотность, закрепить дифференциацию гласных и согласных звуков, совершенствовать внимание, реакцию, ловкость, быстроту мышления.

Ход игры:

Дети встают в круг. Взрослый становится в его середину, кидает участникам игры красный или синий мяч и произносит любой звук.

Красный мяч - ребенок должен поймать, если услышит гласный звук, и не ловить, если согласный.

Если мяч синий, все должно быть наоборот.

Затем кидает мяч и произносит звук уже сам ребенок.

Мячи могут использоваться в игре поочередно или одновременно. Взрослый стоит в середине и ловит упавшие мячи, опять запуская их в игру.

«Продолжи слово»

Цель: Развить речь детей, звука - буквенный анализ, пополнить словарный запас.

Ход игры:

Дети делятся на две команды, которые встают друг против друга. Игрок первой команды, стоящий первым слева, берет мяч, называет любой слог и кидает мяч первому игроку второй команды. Тот должен назвать свой слог или несколько слогов так, чтобы вместе с первым слогом они составили целое слово, затем назвать свой слог, бросая мяч второму игроку первой команды и т.д.

Например:

если первый игрок назвал слог НО, второй может сказать РА (чтобы получилось слово «нора») и назвать свой слог, допустим, тоже РА. Тогда третий ребенок, получивший мяч, может продолжить, сказав «кета», и начать новое слово.

Тот, кто допустил ошибку, выбывает из игры.

«Где спрятался звук?»

Цель: Развивать умение детей устанавливать место звука в слове.

Материал: Набор предметных картинок.

Ход игры:

У каждого ребенка карточка, разделенная на три квадрата, и цветная фишка (красная – если работа идет с гласным звуком, синяя – с согласным).

Воспитатель показывает картинку, называет изображенный на ней предмет. Дети повторяют слово и указывают место изучаемого звука в слове, закрывая фишкой один из трех квадратов на карточке в зависимости от того, где находится звук: в начале, середине или в конце слова. Выигрывают те, кто правильно расположил фишку на карточке.

«Где наш дом?»

Цель: Развитие умения дифференцировать сходные звуки.

Материал: Набор предметных картинок.

Ход игры:

Педагог прикрепляет на доске два домика, на кармашках которых написаны (вставлены) буквы, обозначающие дифференцируемые звуки, например (с) или (ш).

Каждый ребенок, выйдя к доске, берет картинку, называет ее, определяет наличие звука (с) или (ш), вставляет картинку в соответствующий кармашек. За правильно выполненное задание дается фишка.

«Поезд»

Цель: Развитие умения определять количество звуков в слове.

Материал: Поезд, составленный из плоских фигурок электровоза и трех вагонов.

Ход игры:

В каждом вагоне по три окошка с кармашками для предметных картинок. Над окошками кружочки с обозначением количества звуков в слове. Предметные картинки с изображением животных.

Воспитатель рассказывает, что однажды животные решили поехать в город к своим друзьям - ребятам, но не могут понять, кто где должен ехать. «Вы проводники вагонов и должны им помочь. В первый вагон могут сесть животные, названия которых состоят из трех звуков, во второй – из четырех звуков, в третий – из пяти звуков». По вызову воспитателя выходит ребенок, берет картинку с изображением животного и ищет его место в поезде, ориентируясь по цифрам на кармашке. Поезд отправится в путь только в том случае, если все животные правильно займут места.

«Угадай слово»

Цель: Развитие умения проводить звука - буквенный анализ, различать гласные и согласные буквы.

Материал: Карточки с согласными буквами.

Ход игры:

Воспитатель ставит на наборное полотно согласные буквы и прочитывает их, например, м - л - к - (молоко), с - п - г - (сапоги) и т.д., а дети отгадывают слово. Игра может идти индивидуально и по группам.

Указания: Для этой игры отбираются только слова, состоящие из двух-трех прямых открытых слогов.

В конце игры воспитатель спрашивает, какие буквы (согласные или гласные) он выставил на наборное полотно и какие вставлены детьми.

«Живые буквы»

Цель: Развивать умения детей определять последовательность звуков в слове, проводить звука - буквенный анализ.

Материалы: Карточки с цветными буквами.

Ход игры:

1 вариант. Каждому ряду даются карточки с буквами, на каждого ребенка по одной букве. Воспитатель называет слово. Дети строятся в шеренгу так, чтобы получилось слово из букв, которые они держат в правой руке.

2 вариант. Воспитатель дает карточки с буквами каждому ряду, не называя слова. Дети одного ряда должны самостоятельно составить слово из букв, построившись в шеренгу.

Игры на приобщение детей к художественной литературе.

Через подбор данных игр у детей формируется интерес к чтению художественной литературы.

Игры помогают формировать у детей представления о некоторых жанровых, композиционных, языковых особенностях произведений, формируют избирательное отношение к известным произведениям.

«Путешествие по сказкам»

Цель: Вспомнить отрывки из произведений и назвать сказки.

Ход игры:

Взрослый вытаскивает карточку со стихотворной загадкой, зачитывает ее. Ребенок, должен закончить предложение и назвать из какой сказки отрывок. Потом взрослый показывает картинку с правильным ответом (книгу), ребенок проверяет себя.

«Сбежавшие герои сказок»

Цель: Узнать героя и его сказку.

Ход игры:

Ребенок вытаскивает себе карточку с персонажем из сказки, называет, кто изображен на ней и из какой он сказки. Вместе с родителями находит книгу с этой сказкой.

Пиктограммы.

Цель: Повышать у детей активизацию эмоциональных и мыслительных процессов. Воспитывать умение сосредотачивать внимание на содержании сюжета сказки, высказывать суждения.

Материал: Различные варианты пиктограмм.

Ход игры:

Вариант 1.

Набор изображающих лица персонажей разных сказок. В центре схемы сюжет из сказки, а вокруг круги. Воспитатель раздаёт детям карточки – схемы с изображением героев разных сказок, предлагает разложить их на круги к определённому сюжету сказки.

Вариант 2.

На середине листа изображена схема сюжета определённой сказки. Вокруг схемы персонажи из разных сказок.

Воспитатель предлагает ребёнку закрыть фишками персонажей из других сказок.

«Сложи сказку»

Цель: Собрать целую картинку из частей.

Ход игры:

Детям и родителям раздаются подносы с разрезными картинками (сюжеты из сказок писателя). Необходимо собрать целый сюжет и назвать произведение.

«Сказки – загадки».

Цель: Воспитывать у детей умение слушать вопросы и ответы, развивать внимание.

Материал: Набор схем «Сказки – загадки».

Ход игры:

Педагог обращает внимание на то, что в схеме есть ошибки и предлагает найти их.

Задание 1. Посмотри на схему и найди лишний персонаж.

Задание 2. Какого персонажа не хватает сказке?

«Угадай настроение»

Цель: Развитие понимания чувств и эмоций.

Материал: Набор схем разных сказок – «Теремок», «Репка», «Красная шапочка». Лица сказочных персонажей изображены в различных эмоциональных состояниях.

Ход игры:

Воспитатель вместе с детьми рассматривает схему и предлагает угадать настроение каждого персонажа.

Сказки позволяют не только их слушать, но и играть с ними, развязывать «узелки».

«Сказочные клубочки».

Цель: Развитие памяти, речи.

Ход игры:

Воспитатель даёт задание: «Сколько сказок свернулось в клубок?»

«Жили – были дед и баба, и была у них Курочка Ряба. Снесла она яичко. Положила его баба на окошко студиться. А дед пошёл тянуть репку. Тянет, тянет, а вытянуть не может». («Курочка Ряба», «Колобок», «Репка»).

- Угадай сказку по трём словам:

Например:

Коза, козлятки, волк («Волк и семеро козлят»)

Игры на формирование правильного звукопроизношения.

Игры направлены на отчетливое произношение у детей всех звуков родного языка, умение на слух различать и отчетливо произносить часто смешиваемые звуки, определять место звука в слове. Данные игры помогают отрабатывать интонационную выразительность речи у детей.

«Какого звука не хватает?»

Цель: Совершенствовать у детей навыки звукового анализа.

Материал: Предметные картинки на каждое слово.

Ход игры:

Взрослый подбирает картинки со словами, раскладывает их на столе и называет, заменяя нужный звук паузой.

Ребенок должен догадаться, что это за слово, с помощью соответствующей картинки и определить пропавший в нем звук.

Например, пи [] ама - пропал звук [ж], вок [] зал -звук [з], конфе[]а - звук [т], мар-ты[]ка - [ш], мака[]оны - [р] и т. д. Взрослый может подобрать картинки со словами на какой-то определенный звук, произношение которого нужно закрепить у ребенка.

«Измени слово»

Цель: Упражнять в образовании существительных уменьшительно – ласкательного значения. Отрабатывать дикцию.

Ход игры:

Дети должны так изменить слова, чтобы в них появился звук [ж]:

друг — дружок,

пирог — пирожок,

сапог — сапожок,

снег — снежок,

рог — рожок,

луг — лужок,

творог — творожок,

флаг — флажок.

«Третий лишний»

Цель: Развивать умения услышать в слове определённый звук.

Ход игры:

Из трех картинок дети должны убрать ту, в названии которой нет звука [ш]: шина, ландыш, белка; шапка, гармошка, пила; голубь, шуба, неваляшка; мыши, банан, пушка.

«Назови картинку и найди первый звук»

Цель: Учить детей находить заданный первый звук в слове на этапе громкого проговаривания слова самим ребёнком.

Материал: Карты с нарисованными картинками.

Ход игры:

У детей – карты с нарисованными картинками.

Воспитатель называет любой гласный звук, дети произносят вслух названия своих картинок и находят подходящий. Если картинка названа правильно, ведущий разрешает закрыть ее фишкой.

Выигрывает тот, кто раньше всех закроет свои картинки.

«Ловушка»

Цель: Развивать умения услышать в слове определённый звук.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям «открыть ловушки», т.е. поставить руки локтями на стол, параллельно друг другу, расправив свои ладошки, которые и есть «ловушки».

Воспитатель: Если в слове услышите заданный звук, то «ловушки» нужно захлопнуть, т.е. хлопнуть в ладоши.

Слова подбираются воспитателем в зависимости от темы занятия.

«Цепочка слов»

Цель: Расширять запас существительных в активном словаре детей.

Материал: Мяч, значки и т.д.

Ход игры:

В этой игре надо составить цепочку из слов так, чтобы последний звук предыдущего слова совпадал с первым звуком последующего.

Дети садятся в круг. Один из них бросает кому-нибудь мяч и говорит какое-либо слово (имя существительное).

Например: «стакан». Получивший мяч говорит слово, начинающееся с последнего звука сказанного слова «нога». Другой ребенок отвечает «апрель», а за ним «листок» и т.д.

Выигрывает тот, кто до конца не выбыл из игры. Победителю вручается значок.

«Какой звук чаще звучит?»

Цель: Упражнять детей в определении звука, который чаще звучит; развивать мыслительные операции, фонематический слух.

Ход игры:

Ведущий даёт детям задание: «Я буду читать стихотворение, вы внимательно слушайте и определите, какой звук чаще всего звучит».

Не жужжу, когда сижу,

Не жужжу, когда хожу,

Не жужжу, когда тружусь,

А жужжу, когда кружусь.
Зазудел комарик тонко:
З-з-з — поёт он звонко-звонко,
Повторяет много раз
Резвым мошкам свой рассказ.

«Назови слова»

Цель: Учить детей называть слова с заданным звуком.

Ход игры:

Педагог предлагает детям назвать слова с заданным звуком. За правильный ответ дети получают жетоны. В конце игры по жетонам определяется победитель.