

# Дидактические игры

## по речевому развитию детей

### среднего дошкольного возраста

Одним из направлений **развития и образования** детей в Федеральном государственном образовательном стандарте **дошкольного образования** выделяется **речевое развитие ребенка**.

Оно включает в себя следующие задачи:

- Владение речью как средством общения;
- Обогащение активного словаря;
- Развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи;
- Развитие речевого творчества;
- Развитие звуковой и интонационной культуры речи, фонематического слуха;
- Знакомство с книжной культурой, детской литературой, понимание на слух текстов различных жанров детской литературы;
- Формирование звуковой аналитико-синтетической активности, как предпосылки обучения грамоте.

Для решения этих задач осуществляемая образовательная деятельность может быть реализована через **дидактические игры**.

#### Дидактическая игра «Чей хвост, чья голова?»

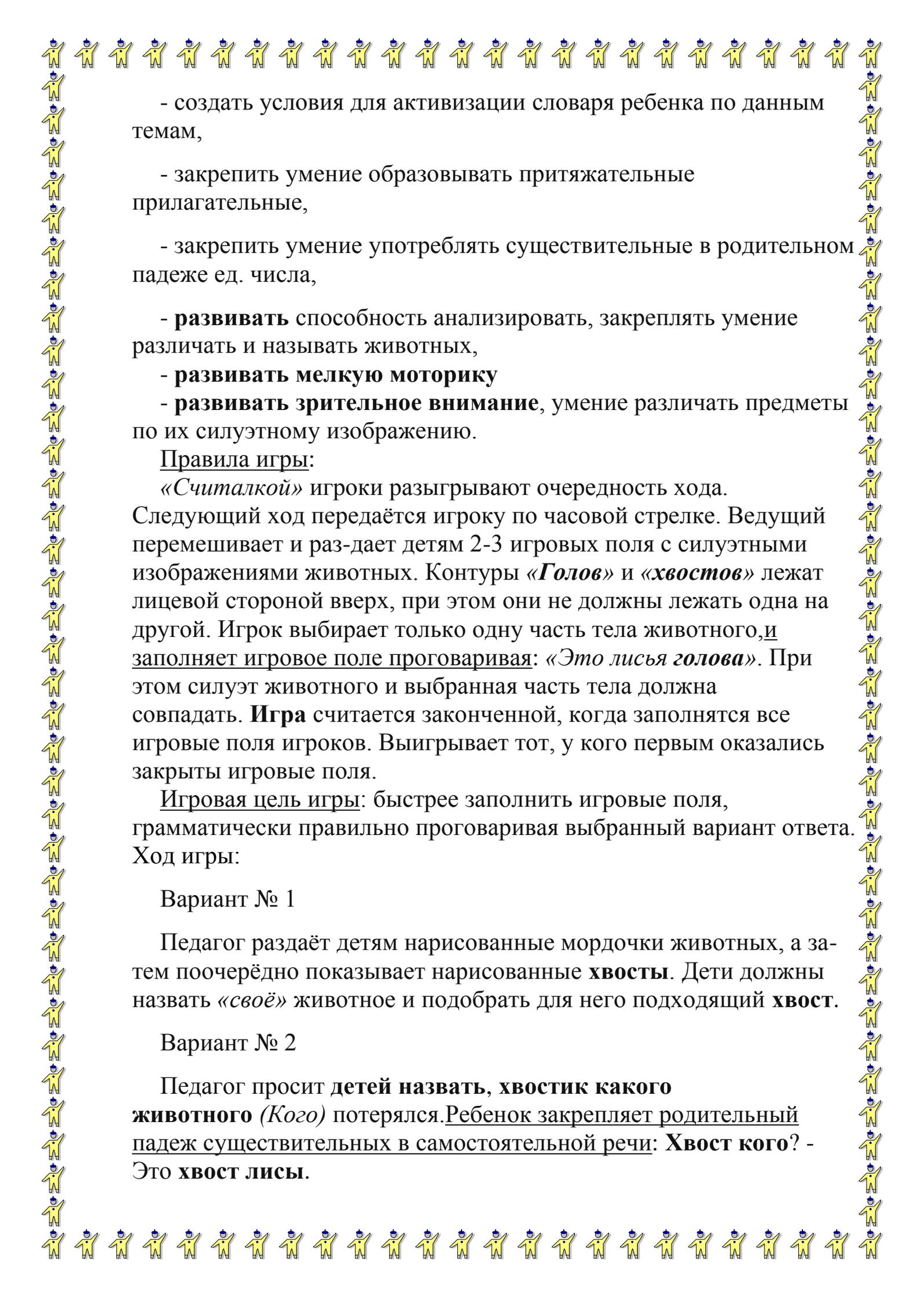
Описание игры «Чей хвост, чья голова?»

Цель игры:

- закрепить употребление притяжательных прилагательных в самостоятельной речи

Задачи игры:

- закрепить знания по темам "Дикие и домашние животные",

- 
- создать условия для активизации словаря ребенка по данным темам,
  - закрепить умение образовывать притяжательные прилагательные,
  - закрепить умение употреблять существительные в родительном падеже ед. числа,
  - **развивать** способность анализировать, закреплять умение различать и называть животных,
  - **развивать мелкую моторику**
  - **развивать зрительное внимание**, умение различать предметы по их силуэтному изображению.

Правила игры:

«Считалкой» игроки разыгрывают очередность хода. Следующий ход передаётся игроку по часовой стрелке. Ведущий перемешивает и раз-дает детям 2-3 игровых поля с силуэтными изображениями животных. Контуры «**Голов**» и «**хвостов**» лежат лицевой стороной вверх, при этом они не должны лежать одна на другой. Игрок выбирает только одну часть тела животного, и заполняет игровое поле проговаривая: «Это лисья голова». При этом силуэт животного и выбранная часть тела должна совпадать. **Игра** считается законченной, когда заполнятся все игровые поля игроков. Выигрывает тот, у кого первым оказались закрыты игровые поля.

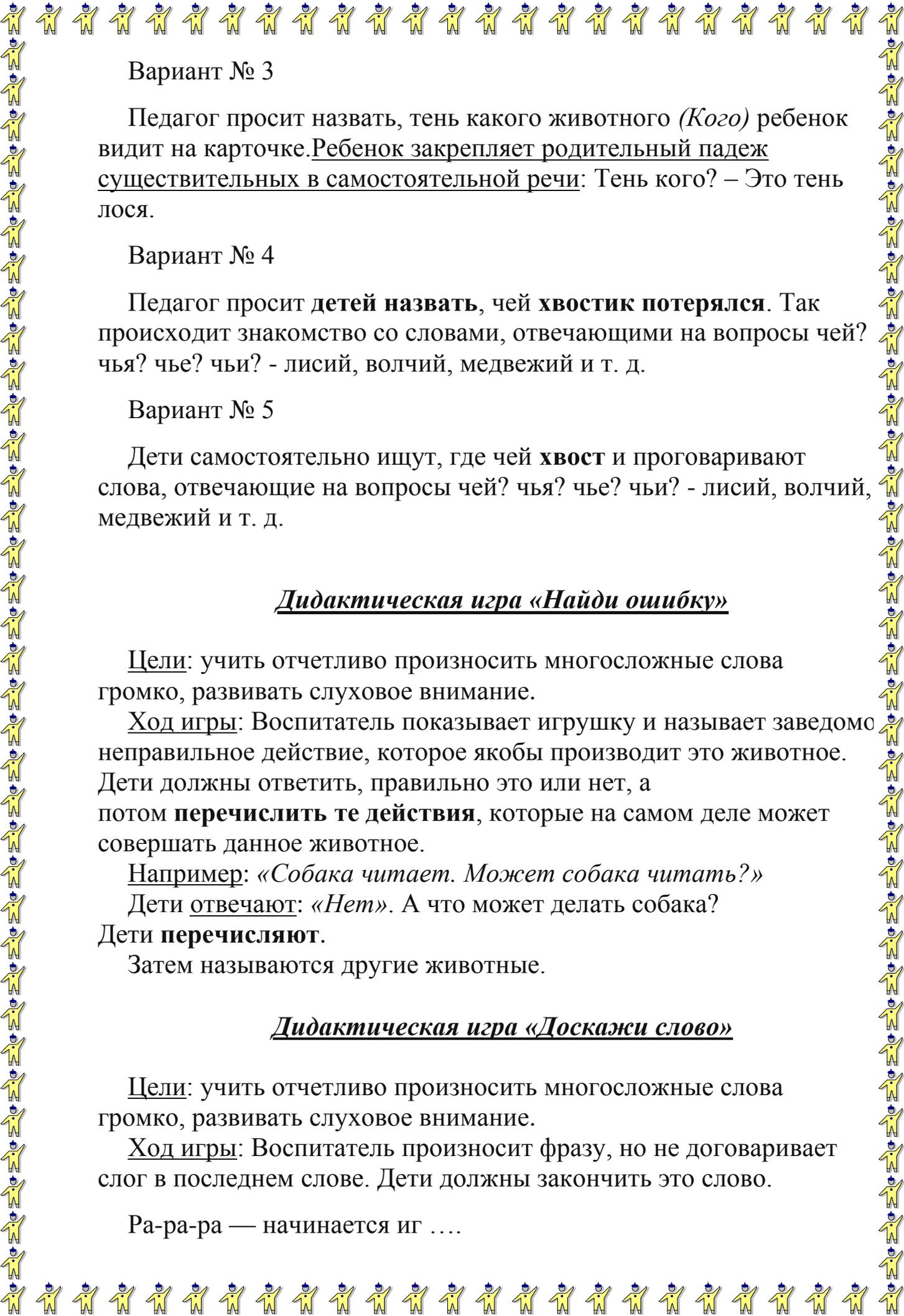
Игровая цель игры: быстрее заполнить игровые поля, грамматически правильно проговаривая выбранный вариант ответа. Ход игры:

Вариант № 1

Педагог раздаёт детям нарисованные мордочки животных, а затем поочерёдно показывает нарисованные **хвосты**. Дети должны назвать «*своё*» животное и подобрать для него подходящий **хвост**.

Вариант № 2

Педагог просит детей **назвать, хвостик какого животного (Кого) потерялся.** Ребенок закрепляет родительный падеж существительных в самостоятельной речи: Хвост кого? - Это хвост лисы.



### Вариант № 3

Педагог просит назвать, тень какого животного (*Кого*) ребенок видит на карточке. Ребенок закрепляет родительный падеж существительных в самостоятельной речи: Тень кого? – Это тень лося.

### Вариант № 4

Педагог просит детей назвать, чей хвостик потерялся. Так происходит знакомство со словами, отвечающими на вопросы чей? чья? чье? чьи? - лисий, волчий, медвежий и т. д.

### Вариант № 5

Дети самостоятельно ищут, где чей хвост и проговаривают слова, отвечающие на вопросы чей? чья? чье? чьи? - лисий, волчий, медвежий и т. д.

### Дидактическая игра «Найди ошибку»

Цели: учить отчетливо произносить многосложные слова громко, развивать слуховое внимание.

Ход игры: Воспитатель показывает игрушку и называет заведомо неправильное действие, которое якобы производит это животное. Дети должны ответить, правильно это или нет, а потом **перечислить те действия**, которые на самом деле может совершать данное животное.

Например: «Собака читает. Может собака читать?»

Дети отвечают: «Нет». А что может делать собака?

Дети **перечисляют**.

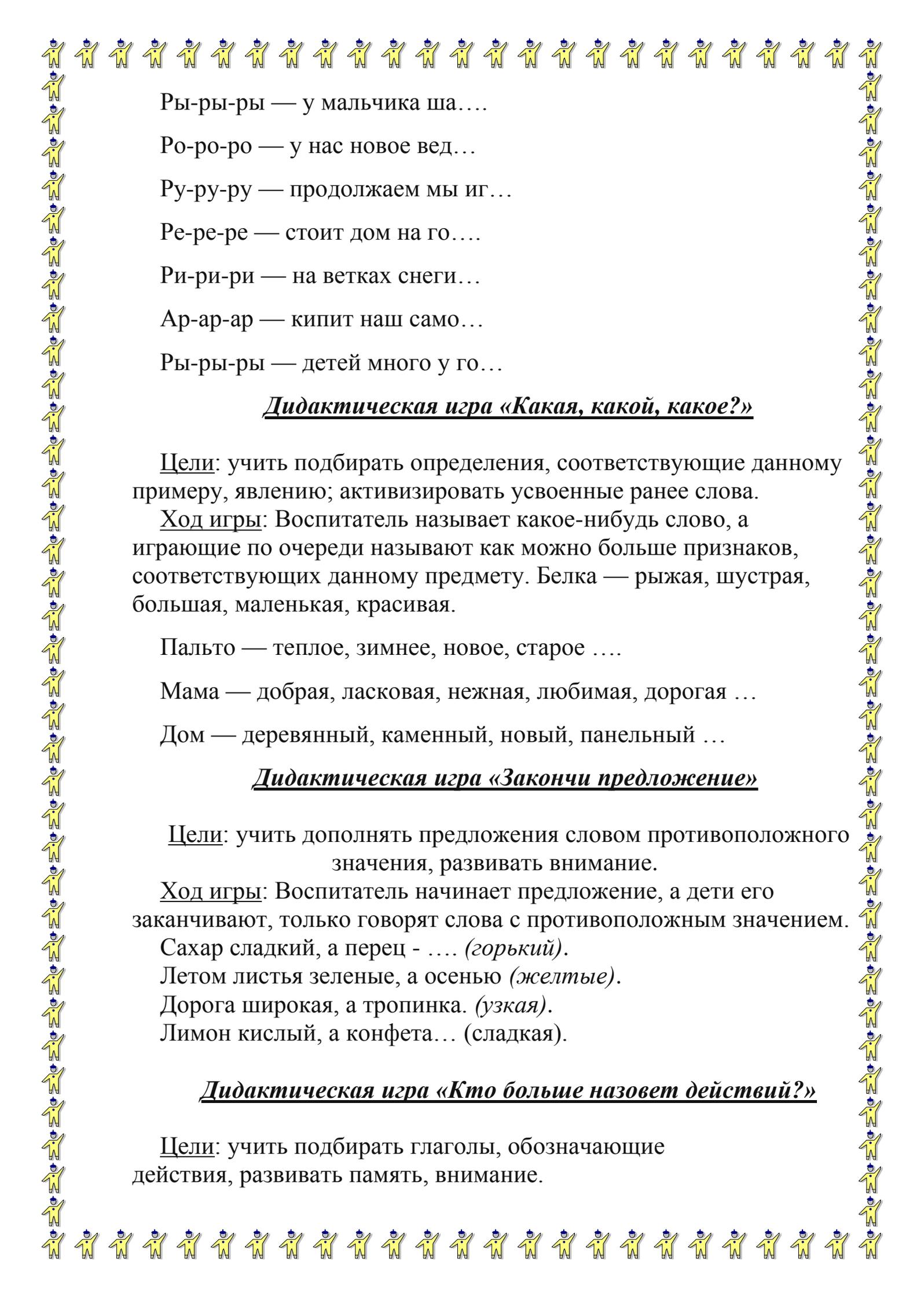
Затем называются другие животные.

### Дидактическая игра «Доскажи слово»

Цели: учить отчетливо произносить многосложные слова громко, развивать слуховое внимание.

Ход игры: Воспитатель произносит фразу, но не договаривает слог в последнем слове. Дети должны закончить это слово.

Ра-ра-ра — начинается иг ....



Ры-ры-ры — у мальчика ша....

Ро-ро-ро — у нас новое вед...

Ру-ру-ру — продолжаем мы иг...

Ре-ре-ре — стоит дом на го....

Ри-ри-ри — на ветках снега...

Ар-ар-ар — кипит наш само...

Ры-ры-ры — детей много у го...

### **Дидактическая игра «Какая, какой, какое?»**

Цели: учить подбирать определения, соответствующие данному примеру, явлению; активизировать усвоенные ранее слова.

Ход игры: Воспитатель называет какое-нибудь слово, а играющие по очереди называют как можно больше признаков, соответствующих данному предмету. Белка — рыжая, шустрая, большая, маленькая, красивая.

Пальто — теплое, зимнее, новое, старое ....

Мама — добрая, ласковая, нежная, любимая, дорогая ...

Дом — деревянный, каменный, новый, панельный ...

### **Дидактическая игра «Закончи предложение»**

Цели: учить дополнять предложения словом противоположного значения, развивать внимание.

Ход игры: Воспитатель начинает предложение, а дети его заканчивают, только говорят слова с противоположным значением.

Сахар сладкий, а перец - .... (*горький*).

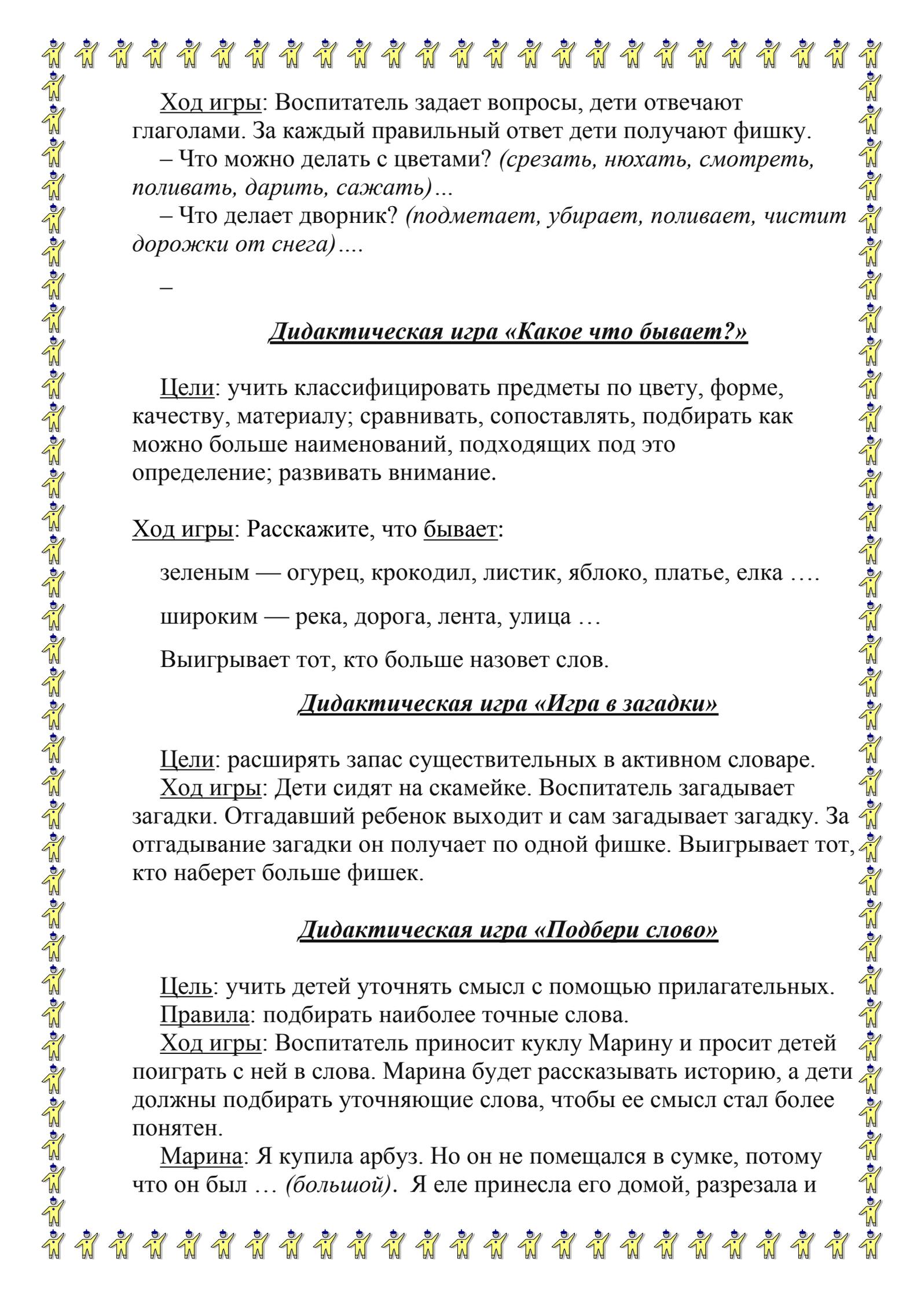
Летом листья зеленые, а осенью (*желтые*).

Дорога широкая, а тропинка. (*узкая*).

Лимон кислый, а конфета... (*сладкая*).

### **Дидактическая игра «Кто больше назовет действий?»**

Цели: учить подбирать глаголы, обозначающие действия, развивать память, внимание.



Ход игры: Воспитатель задает вопросы, дети отвечают глаголами. За каждый правильный ответ дети получают фишку.

– Что можно делать с цветами? (*срезать, нюхать, смотреть, поливать, дарить, сажать*)...

– Что делает дворник? (*подметает, убирает, поливает, чистит дорожки от снега*)....

–

### **Дидактическая игра «Какое что бывает?»**

Цели: учить классифицировать предметы по цвету, форме, качеству, материалу; сравнивать, сопоставлять, подбирать как можно больше наименований, подходящих под это определение; развивать внимание.

Ход игры: Расскажите, что бывает:

зеленым — огурец, крокодил, листик, яблоко, платье, елка ....

широким — река, дорога, лента, улица ...

Выигрывает тот, кто больше назовет слов.

### **Дидактическая игра «Игра в загадки»**

Цели: расширять запас существительных в активном словаре.

Ход игры: Дети сидят на скамейке. Воспитатель загадывает загадки. Отгадавший ребенок выходит и сам загадывает загадку. За отгадывание загадки он получает по одной фишке. Выигрывает тот, кто наберет больше фишек.

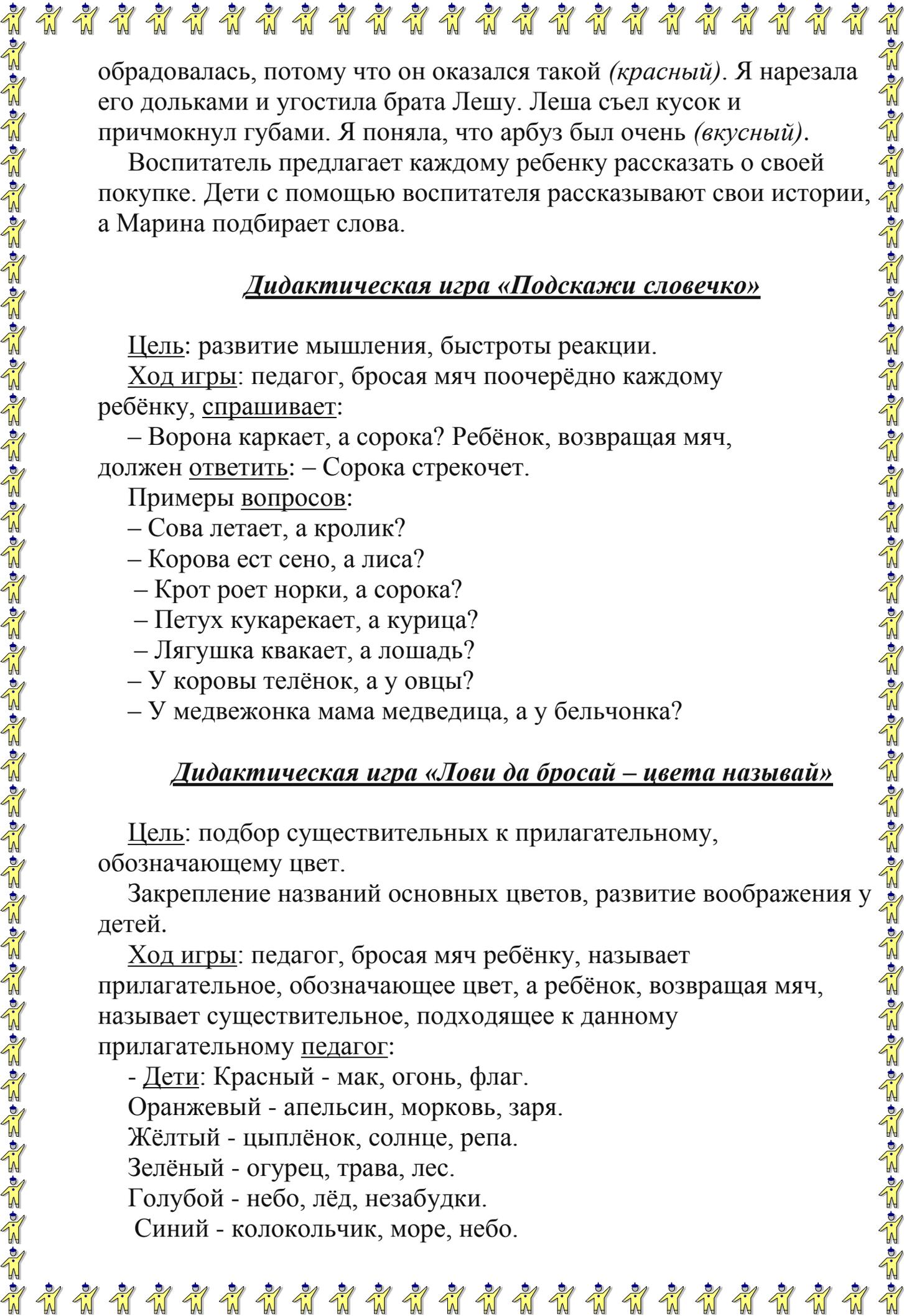
### **Дидактическая игра «Подбери слово»**

Цель: учить детей уточнять смысл с помощью прилагательных.

Правила: подбирать наиболее точные слова.

Ход игры: Воспитатель приносит куклу Марину и просит детей поиграть с ней в слова. Марина будет рассказывать историю, а дети должны подбирать уточняющие слова, чтобы ее смысл стал более понятен.

Марина: Я купила арбуз. Но он не помещался в сумке, потому что он был ... (*большой*). Я еле принесла его домой, разрешила и



обрадовалась, потому что он оказался такой (*красный*). Я нарезала его дольками и угостила брата Лешу. Леша съел кусок и причмокнул губами. Я поняла, что арбуз был очень (*вкусный*).

Воспитатель предлагает каждому ребенку рассказать о своей покупке. Дети с помощью воспитателя рассказывают свои истории, а Марина подбирает слова.

### **Дидактическая игра «Подскажи словечко»**

Цель: развитие мышления, быстроты реакции.

Ход игры: педагог, бросая мяч поочередно 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?

### **Дидактическая игра «Лови да бросай – цвета называй»**

Цель: подбор существительных к прилагательному, обозначающему цвет.

Закрепление названий основных цветов, развитие воображения у детей.

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

- Дети: 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.

### Дидактическая игра «Четвёртый лишний»

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

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

Например:

голубой, красный, зелёный, спелый.

Кабачок, огурец, тыква, лимон.

Утюг, пылесос, пирамидка, холодильник....

Волк, медведь, кот, лиса...

### Дидактическая игра «Один – много»

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

Ход игры: 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.

### Дидактическая игра «Подбери признаки»

Цель: активизация глагольного словаря.

Ход игры: 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.

### Дидактическая игра «Близко - далеко»

Цель: развитие слухового внимания, остроты слуха.

Ход игры: педагог за ширмой производит звучание большой или маленькой игрушкой. Дети по силе звучания определяют размер игрушки (большая или маленькая)

### Дидактическая игра «Назови ласково»

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

Ход игры: 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-платице, кресло-креслице.

### Дидактическая игра «Закончи предложение» II

Цель: развивать умение употреблять в речи сложноподчиненные предложения.

Ход игры: предложить детям закончить предложения:

Мама положила хлеб...куда? (*В хлебницу*)

Брат насыпал сахар...куда? (*В сахарницу*)

Бабушка сделала вкусный салат и положила его...куда? (*В салатницу*)

Папа принес конфеты и положил их...куда? (*В конфетницу*)

Марина не пошла сегодня в школу, потому что... (*заболела*)

Мама пошла на рынок, чтобы... (*купить продукты*)

Кошка забралась на дерево, чтобы... (*спастись от собак*)

### Дидактическая игра «Испорченный телефон»

Цель: развивать у детей слуховое внимание.

Правила: Передавать слово надо так, чтобы рядом сидящие дети не слышали. Кто неправильно передал слово, т. е. испортил телефон, пересаживается на последний стул.

Ход игры: шепотом передавать слово на ухо рядом сидящему игроку. Ход игры. Дети выбирают ведущего при помощи считалочки. Все садятся на стулья, поставленные в ряд. Ведущий тихо (*на ухо*) говорит какое-либо слово рядом сидящему, тот передает его следующему и т. д. Слово должно дойти до последнего ребёнка. Ведущий спрашивает у последнего: «*Какое ты услышал слово?*» Если тот скажет слово, предложенное ведущим, значит, телефон исправен. Если же слово не то, ведущий спрашивает всех по очереди (*начиная с последнего*) какое они слышали слово. Так узнают, кто напутал, «*испортил телефон*». Проигравший, занимает место последнего в ряду.

### Дидактическая игра «Выдели слово»

Цели: учить детей отчетливо произносить многосложные слова громко, развивать слуховое внимание.

Ход игры: Воспитатель произносит слова и предлагает детям хлопать в ладоши тогда, когда они услышат слова, в которых есть звук «з» (*песня комарика*). (*Зайка, мышка, кошка, замок, коза, машина, книга, звонок*)

Взрослый должен произносить слова медленно, после каждого слова делать паузу, чтобы дети могли подумать.

