

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
детский сад общеразвивающего вида №8



Дидактические игры на развитие связной речи для средней и старшей группы ДОУ.

Воспитатель:
Арутюнова О.А.

Дидактические игры на развитие связной речи для средней и старшей группы ДОУ.

Дидактическая игра «Поезд».

Цели: формировать умение у детей отвечать на вопросы.

Оборудование: игрушечный поезд с пятью-шестью вагонами, игрушки (волк, лиса, заяц, собака, кошка и др.), таблички с названиями игрушек, прикрепленные к вагонам поезда.

Речевой материал: будем играть; поезд едет. Собака, кошка, заяц, лиса, волк едут в гости к кукле. Покажи собаку (кошку...). Где едет лиса (волк, заяц...)? Верно, неверно.

Ход игры: Дети полукругом стоят или сидят перед педагогом. Педагог достает из красивой коробки игрушки, вместе с детьми называет их, дает игрушку каждому ребенку. Взрослый показывает детям поезд, к каждому вагончику которого прикреплена табличка с названием животного (СОБАКА, КОШКА, ВОЛК, ЛИСА...). Педагог говорит детям: «Будем играть. Лиса, заяц, волк... едут в гости к кукле. Где едет лиса (волк, заяц и т.д.)?» Ребенок, у которого данная игрушка, подходит к поезду, находит вагон с табличкой ЛИСА, «усаживает» в него игрушку и вместе с педагогом сопряженно-отраженно прочитывает табличку. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не разместят своих животных по вагонам. После этого поезд уезжает.

Дидактическая игра «Карусель» .

Цели: учить детей отвечать на вопросы.

Оборудование: изображение карусели на картоне, фотографии детей, таблички с именами детей.

Речевой материал: имена детей. Это карусель. Будем играть. Кто это? Это Оля...Где Оля (Катя...)? Оля (Катя...) катается. **Ход игры:** Дети стоят полукругом около педагога. Педагог закрепляет на столе или на доске изображение карусели, сделанной из картона. Желательно закрепить карусель таким образом, чтобы можно было ее вращать. В каждое «сиденье» карусели вставлена табличка с именем ребенка, а на столе у педагога разложены фотографии детей. Педагог говорит: «Это карусель. Будем играть». Далее он просит одного ребенка взять табличку со своим именем, прочитать ее, подобрать к табличке фотографию и положить ее на «сидение» карусели. Таким же образом дети размещают все фотографии на свои места в карусели. После этого карусель можно запустить. После остановки карусели игру можно продолжить, только на этот раз педагог раздает детям таблички с именами друг друга, помогает каждому ребенку прочитать имя. Затем ребенок указывает на того, чье имя написано на табличке, и подкладывает табличку к фотографии. Когда ко всем фотографиям будут подобраны таблички, карусель снова запускается.

Дидактическая игра «Нарисуй дорожку».

Цели: упражнять детей понимать и выполнять поручения, развивать мелкую моторику.

Оборудование: лист белого картона с прорезями с двух сторон для домиков и табличек. С одной стороны в прорези вставлены домики с

открывающимися окнами (в каждом окошке изображение игрушки: кукла, кот, рыба, мишка и т.д.), а с другой стороны в случайной последовательности в прорези вставлены таблички с названиями этих игрушек.

Речевой материал: Вот дом. Что там? Открой. Там кукла (рыба, кот, мишка...). Нарисуй дорожку. Покажи куклу (кота, рыбу и т.д.).
Ход игры: Дети стоят около доски. На доске закреплен лист картона, на котором с одной стороны расположены домики с открывающимися окошками, а с другой - в случайной последовательности таблички с названиями игрушек. Педагог говорит: «Будем играть. Вот дом (указывает на один из домиков). Что там? « Педагог просит ребенка подойти к домику и открыть окошко. Ребенок самостоятельно называет, кто «живет» в домике (например, «Там кукла»). Далее педагог просит ребенка найти соответствующую табличку, при этом он показывает на столбик, где написаны названия игрушек. После того, как ребенок правильно показал табличку, педагог просит его нарисовать дорожку: «Нарисуй дорожку». Ребенок рисует дорожку фломастером от домика до соответствующей таблички. Педагог прочитывает со всеми детьми название данной игрушки. Дальше дети открывают другие окошки и подбирают таблички с названиями обитателей домика, рисуют дорожки.

Дидактическая игра «Семья».

Цели: расширить словарь, формировать умение отвечать на вопросы педагога.

Оборудование: фланелеграф, картонный дом с окошками, под каждым окошком сделаны прорези, в которые можно вставить таблички, картинки с изображением членов семьи.
Речевой материал: Это дом. Тут живет мама (папа, девочка, мальчик, бабушка, дедушка). Кто это? Где живет мама (папа и т.д.)?

Ход игры: На фланелеграф прикрепляется картонный дом с окошечками. Под каждым окном закреплена табличка с названием члена семьи. Педагог раздает детям картинки с изображением членов семьи, спрашивая: «Кто это?» На картинках изображены бабушка, дедушка, мама, папа, девочка, мальчик. Затем педагог указывает на дом и сообщает: «Будем играть. Это дом. Тут живет мама, папа, бабушка, дедушка, мальчик, девочка. Где живет мама?» Тот ребенок, у которого картинка с изображением мамы, подходит к фланелеграфу и прикрепляет данную картинку в то окошечко, под которым прикреплена соответствующая табличка. Далее педагог вместе с детьми прочитывает эту табличку. Игра продолжается до тех пор, пока все члены семьи не займут свои места в домике.

Дидактическая игра «Мишкин дом».

Цели: расширить словарь, учить отвечать на вопросы педагога.

Оборудование: игрушечный мишка, игрушечная мебель (стол, стул, шкаф, диван, кровать, буфет), картонный или пластмассовый дом с окнами, дверью, со съёмной крышей или раздвигающимися стенами, платок.

Речевой материал. Это дом. Тут живет мишка Что там? Что это? Стол, стул, шкаф, диван, кровать, буфет. Поставь стол (стул...).

Ход игры: Дети полукругом располагаются вокруг стола педагога. На столе стоит картонный дом и рядом с ним игрушечный мишка. Педагог показывает на дом и говорит: «Это дом. Тут живет мишка». Дети повторяют фразы за педагогом. Педагог показывает на игрушечную мебель, накрытую платком: «Что там?» Он снимает платок и называет каждый предмет мебели, дети воспроизводят слова сопряженно-отраженно. Педагог заводит мишку в дом через дверь, указывает на окно: «Смотрите. Что там?» Педагог снимает крышу дома или раздвигает стены: «Смотрите». Каждый ребенок по очереди подходит к дому и заглядывает внутрь. Внутри комнаты располагаются таблички с названиями мебели. Педагог предлагает ребенку взять одну из табличек и подобрать соответствующий предмет мебели. Когда ребенок подберет предмет мебели, название повторяется со всеми детьми. Далее взрослый, показывая рукой внутрь дома, говорит: «Поставь стул (стол, шкаф и т.д.) тут». Игра продолжается до тех пор, пока дети не поставят всю мебель на свои места в комнате. Педагог сообщает: «Дом красивый. Мишка будет тут жить».

Дидактическая игра «Поле чудес».

Цели: расширять словарь, учить отвечать на вопросы педагога.

Оборудование: волчок со стрелкой, предметные картинки по числу детей (например, кофта, штаны, шуба, пальто, шапка, шарф), набор табличек с названиями предметов.

Речевой материал. Это юла. Я буду крутить юлу. Что у тебя? Кофта, штаны, шуба... Найди картинку. Покажи кофту (штаны...).
Ход игры: На столе у каждого ребенка лежит набор предметных картинок. У педагога на столе стоит волчок, к которому прикреплена стрелочка. Вокруг волчка лежат 5-6 табличек с названиями предметов. Педагог говорит детям: «Будем играть. Я буду крутить юлу». После остановки волчка педагог демонстрирует табличку, на которую указала стрелка, и прочитывает табличку вместе с детьми. Педагог спрашивает: «Где такая картинка? Покажите». Дети должны выбрать из набора соответствующую картинку и поднять ее, чтобы педагог мог оценить правильность выбора. Затем педагог закрепляет в наборном полотне картинку и под ней табличку. Далее педагог вызывает одного ребенка, чтобы тот раскрутил волчок. Игра продолжается до тех пор, пока не будут прочитаны все таблички. Данная игра может быть проведена и на другом тематическом материале, количество табличек может быть увеличено по усмотрению педагога.

Дидактическая игра «Лото».

Цели: расширять словарь, учить отвечать на вопросы педагога.

Оборудование: пять предметных картинок с изображением домашних животных (например, лошадь, корова, коза, свинья, собака), большая карта-лото, на которой написаны названия предметных картинок.

Речевой материал. Кто это? Лошадь, коза, свинья, собака, корова. Собаки нет. Ход игры: Ребенок сидит за столом. Перед ним лежит большая карта-лото, на которой написаны названия домашних животных. Педагог говорит: «Будем играть», показывает картинку и спрашивает: «Кто это?» Ребенок называет картинку самостоятельно либо сопряженно-отраженно. Педагог просит найти название картинки на карте лото: «Где лошадь?» Ребенок должен найти соответствующую табличку и прочитать ее. Педагог отдает ему картинку, которую ребенок подкладывает к табличке. В середине игры педагог показывает картинку, названия которой на большой карте лото нет. Ребенок должен определить и сказать, что эта картинка лишняя: «Собаки нет». Затем игра продолжается.

Дидактическая игра «Книга куклы».

Цели: учить выполнять поручения, отвечать на вопросы педагога.

Оборудование: кукла с сумкой, набор табличек, книжка-самоделка с изображением мальчика (девочки), который выполняет разнообразные действия. Под рисунками приклеена полоска плотной бумаги для того, чтобы можно было вставить табличку.

Речевой материал. Кукла пришла в гости. Кукла будет играть с ребятами. Это книга. Что там? Что делает мальчик? Мальчик бежит (идет, стоит, упал). Иди, беги, прыгай, ползи. Ход игры: Дети стоят полукругом около педагога. Педагог показывает куклу и говорит: «Кукла пришла в гости. Кукла будет играть с ребятами». Затем педагог указывает на сумку, которую «держит» кукла и спрашивает: «Что там?» Дети повторяют данный вопрос за педагогом. Кукла «достаёт» из сумки таблички с названиями действий (иди, беги...), даёт детям поручения. Педагог вместе с детьми прочитывает каждую табличку, закрепляет ее в наборном полотне. Дети выполняют соответствующие действия. Далее педагог еще раз заглядывает в сумку, достает из нее книжку и спрашивает: «Что это?» Дети самостоятельно или вместе с педагогом говорят «Это книга». Педагог открывает книгу, показывает детям картинку на первой странице и спрашивает детей: «Что делает мальчик?» Ребенок должен ответить (например: «Мальчик бежит»), взять из наборного полотна соответствующую табличку и закрепить ее в книжке. Аналогично проводится работа и с последующими изображениями.

Дидактическая игра «Шкаф с вещами».

Цели: учить выполнять поручения, отвечать на вопросы педагога.

Оборудование: шкаф из набора игрушечной мебели с полками и открывающимися дверями, набор одежды для куклы, таблички с названиями предметов одежды.

Речевой материал. Кукла неаккуратная. Тут платье, штаны, кофта, майка, шапка. Положи майку... Повесь платье...

Ход игры: На столе у педагога стоит шкаф, а вокруг него разбросана кукольная одежда. Педагог говорит детям: «Кукла неаккуратная. Одежда разбросана. Одежду нужно положить в шкаф». Педагог открывает дверцы шкафа и показывает детям, что на полках и на вешалках есть таблички с названиями одежды. Затем, он просит одного из детей, взять, например, платье и повесить в шкаф («Никита, возьми платье. Повесь в шкаф»). Ребенок находит вешалку, к которой прикреплена табличка «платье», и вешает платье куклы на эту вешалку. В случае затруднений можно взять из шкафа вешалку с табличкой и к ней подобрать соответствующий предмет. Затем другие дети точно также вешают или складывают вещи куклы в шкаф на свои места. В процессе игры можно провести уточнение значений слов «положи-повесь» («Положи майку. Повесь платье»). Аналогичную игру можно провести по теме «Посуда»,

Дидактическая игра «Разложи фрукты».

Цели: расширять словарь, формировать умение к элементарному чтению слов, состоящих из 5-6 букв.

Оборудование: картинки с изображениями фруктов (виноград, лимон, яблоко, слива, груша) или мелкие муляжи, поднос, фланелеграф, игрушечные корзинки или вырезанные из картона. К каждой корзинке прикреплена табличка с названием того или иного фрукта.

Речевой материал: яблоко, слива, груша, лимон, виноград. Что это? Что тут? Положи правильно. Возьми грушу... Тут лежит груша (яблоко...).

Ход игры: Дети сидят за своими столами. Педагог показывает поднос, на котором лежат муляжи или картинки с изображением фруктов. Взрослый предъявляет детям поочередно все фрукты и о каждом из них спрашивает: «Что это?» Дети называют фрукты. Далее педагог ставит корзинки на стол (или прикрепляет изображения корзинок на фланелеграф). Он раздает детям муляжи или картинки с изображением фруктов: «Маша, возьми грушу». После того, как ребенок правильно выбрал картинку, педагог предлагает положить ее в корзинку с соответствующей надписью. Ребенок читает надписи на корзинках и кладет картинку с изображением фрукта в нужную корзинку. Педагог вместе с детьми прочитывает слово, прикрепленное к корзинке и уточняет: «Тут лежит груша (яблоко)». Таким же образом другие картинки с изображением фруктов раскладываются по корзинкам. Аналогичная игра может быть проведена по теме «Овощи».

Дидактическая игра «Делай как мы».

Цели: учить выполнять поручения, активизировать словарь детей.

Оборудование: маленькие игрушки (зайчик, мишка) волк, собака, ежик), таблички с названием действий.

Речевой материал: заяц, мишка, волк, собака, еж, прыгайте, бегите, стойте, идите, танцуйте, верно, неверно. К нам пришли гости. Кто это?

Ход игры: Дети сидят за своими столами. Педагог сообщает детям: «К нам пришли гости. Кто это?» Взрослый показывает каждую игрушку, дети называют ее. Затем педагог ставит игрушку на стол напротив детей. Рядом с

каждой игрушкой педагог кладет табличку, на которой написано какое-либо действие. Далее взрослый говорит: «Будем играть. Ребята, встаньте. Идите ко мне». После того, как дети встали полукругом около педагога, взрослый берет игрушку (например, зайчика) и показывает ребятам его табличку. Дети выполняют соответствующее действие.

Дидактическая игра «Нарисуй картинку».

Цели: учить детей отвечать на вопросы педагога, развивать связную речь детей.

Оборудование: фланелеграф, изображения объектов (дом, дерево, трава, солнце, девочка, мальчик, мяч), вырезанные из картона и наклеенные на фланель, таблички с названиями этих объектов.

Речевой материал: дом, цветы, трава, мяч, солнце, девочка, мальчик играет. Будем делать картину. Где цветы?... Возьми цветы... Мальчик и девочка играют в мяч.

Ход игры: Дети стоят полукругом около фланелеграфа. К фланелеграфу прикреплены таблички с названиями рисунков, а сами рисунки лежат на столе недалеко от фланелеграфа. Педагог говорит детям: «Будем делать картину. Что написано?» Например, педагог указывает на табличку «цветы», прикрепленную на фланелеграфе. После того как табличка будет прочитана, педагог снимает ее с фланелеграфа и на место этой таблички прикрепляет соответствующий рисунок, т.е. цветы. Далее ребенок читает любую из оставшихся табличек, находит нужное изображение и заменяет табличку рисунком. Так постепенно складывается картина. После того, как картина будет полностью собрана, педагог вместе с детьми еще раз уточняет названия различных объектов, включает слова в состав предложений, демонстрирует их на табличках или записывает их на доске. Предложения прочитываются всеми детьми. В зависимости от уровня развития речи текст может быть больше или меньше. Например. «Наступила весна. Светит солнце. Растут трава, цветы. Мальчик и девочка играют в мяч». Затем текст прочитывается педагогом вместе с детьми. На следующем занятии можно предложить детям подобрать предложения из текста к картинке на фланелеграфе (Светит солнце...).

Дидактическая игра «День рождения лисы».

Цели; активизировать словарь детей, учить понимать вопросы и отвечать на них.

Оборудование: игрушки (лиса, кошка, волк, медведь, заяц, собака), таблички с названиями животных, игрушечный стол и стулья. Речевой материал: лиса, медведь, кошка, волк, заяц, собака. У лисы день рождения. К лисе пришли гости. Лиса не умеет читать. Помогите лисе. Кто это? **Ход игры:** Перед детьми на столе стоит игрушечный стол и стулья. На каждом стульчике лежит табличка с названием того или иного животного. Появляется лиса.

Педагог говорит детям: «У лисы день рождения. К лисе пришли гости». Далее педагог указывает на стульчики с табличками, говорит: «Лиса не умеет читать. Помогите лисе. Посмотрите, кто тут». Дети рассматривают и читают таблички. За ширмой на другом столе находятся животные, которые пришли к лисе на день рождения. Дети вместе с педагогом называют животных. Затем педагог предлагает детям: «Давайте посадим животных на свои места». Он предлагает кому-то из детей взять табличку, найти соответствующую игрушку и разместить ее на стуле. Игра продолжается до тех пор, пока дети не посадят за стол всех животных. Затем еще раз уточняется, кто пришел к лисе в гости, что делали гости на дне рождения.

Дидактическая игра «Магазин»

Цели: активизировать словарь детей, учить понимать вопросы и отвечать на них.

Оборудование: три полки, натуральные или нарисованные на ватмане, игрушки или картинки с изображением игрушек (могут быть картинки с изображением посуды, одежды и др.), таблички с названиями игрушек. Речевой материал: матрешка, лопата, машина, кукла, рыба, пирамида. Это магазин. Я буду продавцом. Какую игрушку ты хочешь? Я купил зайку...

Ход игры: На столе стоят полки с игрушками. В случае их отсутствия можно прикрепить к доске лист бумаги, на котором нарисовано три полки, к которым прикреплены картинки с изображением игрушек. Рядом с полками на столе лежат таблички с названиями игрушек. Взрослый показывает на полки и говорит: «Будем играть. Это магазин. Я буду продавцом. Саша, какую игрушку ты хочешь?» Ребенок подходит к полкам, берет одну из табличек с названием игрушки, которую хочет купить. В зависимости от речевых возможностей одни дети могут ограничиваться только названием игрушки, другие использовать фразу «Я хочу (купить) куклу». Ребенок отдает табличку взрослому. Продавец берет игрушку с полки, просит ребенка сказать, что он купил. Игра продолжается, пока не будут «распроданы» все игрушки.

Дидактическая игра «Разноцветные флажки»

Цели: учить понимать и выполнять поручения, расширять словарь детей, активизировать речь детей.

Оборудование: по пять флажков разного цвета (красный, синий, зеленый, желтый, черный), таблички с названиями цветов.

Речевой материал: зеленый, синий, красный, желтый, черный. У кого такой флажок? Покажи флажок. У меня синий (зеленый...) флажок. Идите по кругу.

Ход игры: Дети сидят за своими столами. У каждого ребенка на столе лежат по два флажка разных цветов. Педагог показывает табличку с названием того или иного цвета, прочитывает ее со всеми детьми и затем спрашивает: «У кого такой флажок? Покажите». Если дети хорошо запомнили обозначения цвета в письменной форме, можно предложить только таблички, а затем, после подбора соответствующего флажка, прочитать их вместе с детьми. Дети должны поднять флажок и сказать, какого он цвета («У меня синий

флажок»). В конце игры педагог предлагает взять флажки определенного цвета и с ними пройти по кругу.

Дидактическая игра «Огород».

Цели: развивать умение понимать и выполнять поручения, расширять словарь детей, активизировать речь детей.

Оборудование: большая карта с изображением огорода (на каждой «грядке» нарисован пустой кружок, а под ним написано название овоща), маленькие картинки с изображением картофеля, моркови, свеклы, капусты, лука, огурца, помидора.

Речевой материал: картофель, капуста, морковь, свекла, лук, огурец, помидор. Это огород. Тут растет капуста, лук... Что там? Что это? Где растет...? Ход игры: На столе у педагога лежит большая картина с изображением огорода. В конверте у педагога маленькие картинки с изображением овощей. Он говорит: «Это огород (показывает на большую картину). Тут растет капуста, свекла...» Далее педагог достает из конверта маленькую картинку с изображением, например, огурца и спрашивает детей: «Что это? Где растет огурец?» Один из детей подходит к большой картине, находит пустой кружок, под которым написано «огурец» и кладет изображение огурца на пустой кружок. Затем педагог предлагает кому-то из детей достать из конверта картинку с изображением другого овоща, назвать его, а затем найти грядку, на которой он растет. Детям задаются вопросы: «Что это? Где растет?» Игра продолжается до тех пор, пока не будут закрыты все пустые кружки на картине с изображением огорода.

Дидактическая игра «Найди маску животного».

Цели: учить понимать и выполнять поручения, расширять словарь детей, активизировать речь детей.

Оборудование: маски животных (кошки, собаки, белки, лисы, волка), таблички с названиями животных, корзинка.

Речевой материал. Вот корзина. Это кошка, собака, белка, волк. Возьми такую маску. Кто ты? Я - лиса (волк...). Наденьте маски. Будем водить хоровод.

Ход игры: На столе у взрослого разложены маски. Педагог показывает детям корзину с табличками, которую он держит в руках и говорит: «Будем играть. Вот корзина. Тут таблички. Аня, возьми табличку». Ребенок берет табличку и читает совместно с педагогом. Затем взрослый предлагает: «Возьми такую маску». Ребенок берет маску, называет ее («Это волк») и садится на свой стульчик. В конце игры взрослый задает вопрос каждому ребенку вопрос: «Кто ты? « Ребенок самостоятельно или с помощью педагога произносит: «Я - лиса...», надевает маску животного. Затем дети водят хоровод.

Дидактическая игра «Почтальон»

Цели: учить понимать и выполнять поручения, расширять словарь детей, активизировать речь детей.

Оборудование: конверты по числу детей, костюм почтальона, игрушки (мяч, рыба, кукла, машина, лодка), таблички, на которых написаны поручения.

Речевой материал: рыба, кукла, машина, лодка, иди, дай, возьми, убери, покажи, имена детей. Что там?

Ход игры: Дети сидят за своими столами. Входит «почтальон» с сумкой (воспитатель или педагог в костюме почтальона) и говорит: «Привет! Сумка тяжелая. Что там?» «Почтальон» достает из сумки по одной игрушке, спрашивая детей: «Что это?» Затем «почтальон» вынимает из сумки конверты и показывает их детям. Дети, прочитав имя на конверте, указывают на ребенка, которому адресовано письмо. «Почтальон» отдает конверт этому ребенку, тот открывает конверт и достает из него табличку с поручением, например: «Возьми лодку». Табличка прочитывается, затем ребенок выполняет поручение. Игра продолжается до тех пор, пока «почтальон» не раздаст все «письма» детям.

Дидактическая игра «Найди картинку»

Цели: активизировать связную речь, расширять словарь детей.

Оборудование: картинки с изображением посуды (по пять картинок у каждого ребенка), таблички с названием посуды.

Речевой материал: чашка, ложка, тарелка, блюдце, чайник, кастрюля.

Покажите картинку. У кого такая картинка? Иди вперед.

Ход игры: Дети встают в шеренгу; у каждого ребенка в руках по пять картинок с изображением посуды. Педагог стоит на расстоянии 1,5-2 м от детей. Взрослый говорит: «Будем играть», показывает детям табличку с названием посуды: «Читайте». Дети читают табличку вместе с педагогом, затем взрослый спрашивает: «У кого такая картинка? Покажите картинку». Если ребенок правильно показал картинку, он делает один шаг вперед. Тот, кто показал неправильно, остается на месте. Побеждает тот, кто первый дойдет до педагога.

Дидактическая игра «Угадай»

Цели: расширять словарь детей активизировать речь детей, учить понимать вопросы и отвечать на них.

Оборудование: схематические (черно-белые) картинки с изображениями животных или пиктограммы, на которых представлены особенности внешнего вида животных (клюв гуся, пасть волка, уши лошади), таблички с названиями животных.

Речевой материал. Смотрите внимательно. Делайте так. На кого похоже? Кто это? Это заяц, волк, лошадь, гусь, птичка.

Ход игры: На наборном полотне выставлены картинки или пиктограммы (что предпочтительнее) с изображениями животных. На столах у детей таблички с их названиями. Сначала педагог уточняет названия животных: указывая на ту или иную картинку, он задает вопрос: «Кто это?» Дети находят на столе нужную табличку и вместе с педагогом прочитывают ее. Затем педагог воспроизводит положение пальцев обеих рук, передающее те или иные особенности животного, например, складывает пальцы, изображая клюв гуся, или делает движения двумя пальцами, демонстрируя ушки зайчика. Детям предлагается воспроизвести движения пальцев: «Делайте так», а затем указать на табличку с названием животного: «Кто это?» Дети по

подражанию воспроизводят движения пальцев, указывают на соответствующую табличку и прочитывают ее.

Дидактическая игра «Лото»

Цели: учить понимать и выполнять поручения, закреплять тематический словарь детей, активизировать речь детей.

Оборудование: карты лото, на которых представлены четыре изображения знакомых предметов с подписями; картинки с изображениями этих же предметов.

Речевой материал: скажи рукой, говори устно, названия изображенных на картинках предметов, молодец, ошибся, повтори.

Ход игры: Педагог раздает детям карты лото, уточняет, что нарисовано на картинках. Затем показывает детям картинку и просит назвать, что там нарисовано. Дети находят данное изображение на карте лото. Ребенку, первому правильно определившему слово на карте, выдается маленькая картинка, которой он закрывает соответствующее изображение на карте лото. Когда все картинки розданы, дети считают, у кого закрыто больше картинок на карте лото.

Дидактическая игра «Покажи»

Цели: упражнять детей понимать и выполнять поручения, расширять словарь детей, активизировать речь детей.

Оборудование: знакомые ребенку игрушки или предметы другой тематической группы.

Речевой материал: читай, названия предметов, инструкции типа: «дай мяч, покажи куклу, возьми рыбу». Что я сказала?

Ход игры: На столе разложены игрушки. Педагог дает ребенку поручение: «Дай куклу». Когда поручения с игрушками выполнены, можно предложить выполнение поручений с использованием слов, обозначающих части тела: «Покажи нос (руки, ноги, глаза, рот, уши...)» Дети, правильно выполнившие поручение, получают фишки или мелкие игрушки. В конце занятия подсчитывается количество фишек или игрушек у каждого ребенка.

«Играем сказочно!!!». Совместный досуг для родителей и детей подготовительной группы.

Цель: Вовлечь родителей и детей в совместную деятельность. Создать атмосферу общности интересов, эмоциональной поддержки детей и родителей. Привлечь родителей к сотрудничеству с детским садом.

Материалы: бумага, фломастеры, мячики (2, мешочек, карточки с названиями животных и героев сказок, карточки с заданиями, маски (репка, жучка, кошка, мышка, кепка, платок, бантик, аудиозапись музыкального сопровождения).

Ход мероприятия

Воспитатель (В): Добрый вечер, уважаемые родители. Ребята очень ждали нашей встречи. Мы сегодня предлагаем вам приятно и весело провести время

с детьми и нами. Приглашаем вас поиграть и вспомнить всем знакомые сказки. Для этого мы сейчас разделим вас на 2 команды так, чтобы в одной и другой команде были и дети и родители. Приглашаем команды занять свои места за столами.

1. Игра «Отгадай название **сказки**».

В: Я буду бросать мяч одной или другой команде и называть первое слово или слог сказки. Тот, кто поймал мяч, отгадывает и произносит полное название сказки. Если участник не может отгадать, то команда помогает.

Сивка... Конек...

Гуси... Гадкий...

Мороз... Серебряное...

Красная... Царевна...

Аленький... Доктор...

Бременские... Золотой...

Мальчик... Цветик...

Заюшкина... Винни...

Дюй... Маша...

В: Молодцы! Все вы удачно справились с заданием, а теперь я предлагаю вам второе задание.

2. Игра «Назови **сказочного** героя с необычным внешним обликом».

В: Вам надо назвать **сказочных персонажей**, у которых имеются необычные части тела и объяснить почему вы их назвали. Например, Змей Горыныч (*огнедышащая голова*). Подумайте все вместе несколько минут и запишите на листочек как можно больше таких персонажей. Затем будем по очереди называть.

Чебурашка (большие расплющенные уши, Русалочка (вместо ног хвост, Буратино (длинный острый нос, Чипполино (голова в форме луковицы, Старик Хоттабыч (борода с волшебными волосками, Конек – Горбунок (туловище маленького размера с горбами, Баба – Яга (костяная нога, Дюймовочка и Мальчик-с-пальчик (маленький рост, Мальвина (*голубые волосы*) и др.

В: С вами приятно иметь дело, как вы дружно помогаете друг другу. Усложним задачу. Вспомним **сказку** «Колобок». От кого он ушел?

3. Игра «Передай мяч не касаясь руками».

В: Сейчас колобок покатится от одного к другому. Вам нужно будет каждой команде построиться в цепочку взрослый – ребенок и передать от одного края цепочки к другому мячик – колобок. Легкое задание?

Дети (*Д*): Да!

В: Легко вам? Тогда скажу главное условие. Мяч нужно передавать, не касаясь его руками, а зажав под подбородком! Вот так вот! Все готовы? **Итак:** раз, два, три! Начали!

В: Молодцы! Вы прекрасные команды! А теперь следующее задание.

4. Игра «*Что лишнее?*»

В: Я буду называть вам несколько слов, которые встречаются в задуманной **сказке**, и одно, которое не относится к ее содержанию. И командам по очереди надо будет угадать **сказку** и назвать лишнее слово.

1. Лиса, заяц, избушка, дворец, собака, петух (**сказка** «*Лиса и заяц*»).

2. Дед, бабка, внучка, огурец, репка (**сказка** «*Репка*»).

3. Машенька, утки, Ванюша, баба Яга, гуси – лебеди (**сказка** «*Гуси – лебеди*»).

4. Емеля, старик, щука, лебедь, печка, Марья – царевна (**сказка** «*По щучьему велению*»).

5. Старик, рыбка, старуха, стиральная машина, корыто («**Сказка о рыбаке и рыбке**»).

6. Белоснежка, волк, гномы, злая колдунья (**сказка** «*Белоснежка и семь гномов*»).

7. Волк, внучка, бабушка, охотники, зайцы (**сказка** «*Красная шапочка*»).

8. Коза, козлята, лиса, волк (**сказка** «*Волк и семеро козлят*»).

9. Пятачок, павлин, заяц, сова, Иа – иа (**сказка** «*Винни – пух*»).

10. Принцесса, сторож, принц, горошина (**сказка** «*Принцесса на горошине*»).

В: Да, сегодня мы видим дружное единение взрослых и **детей**, но вот еще одно задание.

5. Игра «*Узнай сказочное животное по мимике и жестам*».

В: Вам надо достать из мешочка карточку, на которой написано название животного. Затем подумать и изобразить его без слов, передавая мимикой и жестами характерные для **сказочного** персонажа телесные движения. Другая команда предлагает свои версии отгадок.

В: Молодцы! Вы прекрасно знаете всех **сказочных зверей**! Отгадали все загадки!

В: Я вам предлагаю следующее задание.

6. Игра «*Изобразим сказку символом*».

В: Теперь вам в команде надо в течение нескольких минут задумать какую-то **сказку** и на листе бумаги изобразить ее графически (*геометрическими фигурами*). А другой команде надо отгадать, что за **сказка**. Например, 2 круга – это **сказка** «*Два жадных медвежонка*».

В: А теперь я предлагаю вам посмеяться и поиграть в еще одну игру.

7. Игра «*Сказочная чепуха*».

В: Все вы знаете **сказку** «*Репка*». Сейчас мы распределим роли между вами. Каждому персонажу будет присвоена дежурная фраза, которую он произносит всякий раз по ходу **рассказа сказки**.

Репка — «*Вау!*»

Дед — «*Я вам покажу!*»

Бабка — «*Чтоб тебя.*»

Внучка — «*Прикольно.*»

Жучка — «*Щас спую.*»

Кошка — «*Вот это да!*»

Мышка — «*Выходи, подлый трус!*»

В: Ну что, все согласны? Все готовы? Я начинаю **рассказывать сказку.**

Ведущий медленно начинает **рассказывать сказку**, постепенно прибавляя темп. После каждого названия персонажа, участник, исполняющий его роль, громко произносит свою дежурную фразу с выразительной интонацией, подчеркивая по своему усмотрению характерные черты и манеры поведения **сказочного героя.**

Текст сказки

Посадил дед (.) репку (.). Выросла репка (.) большая-пребольшая.

Стал дед (.) репку (.) из земли тащить: тянет-потянет — вытянуть не может.

Позвал дед (.) бабку (.). Бабка (.) за дедку (., дедка (.) за репку (.) — тянут-потянут — вытянуть не могут.

Позвала бабка (.) внучку (.). Внучка (.) за бабку (., бабка (.) за дедку (., дедка (.) за репку (.) — тянут-потянут — вытянуть не могут.

Кликнула внучка (.) Жучку. Жучка (.) за внучку (., внучка (.) за бабку (., бабка (.) за дедку (., дедка (.) за репку (.) — тянут-потянут — вытянуть не могут.

Кликнула Жучка (.) кошку (.). Кошка (.) за Жучку (., Жучка (.) за внучку (., внучка (.) за бабку (., бабка (.) за дедку (., дедка (.) за репку — тянут-потянут — вытянуть не могут.

Кликнула кошка (.) мышку (.). Мышка (.) за кошку (., кошка (.) за Жучку (., Жучка (.) за внучку (., внучка (.) за бабку (., бабка (.) за дедку (., дедка (.) за репку — тянут-потянут — вытащили репку (. !

В: Получилась действительно полная чепуха и всем от этого было очень смешно. Каждый участник блеснул комизмом и артистичностью. Игра прошла под взрывы хохота и очень интересно. Спасибо всем участникам. Мы сегодня попробовали и взрослые, и дети весело общаться, помогать друг другу.

Дорогие **родители!** Спасибо, что нашли время и пришли сегодня к нам! Надеемся, что вам было весело и интересно!

рецензия

на картотеку дидактических игр
по развитию речи

Арутюновой Ольги Алексеевны, воспитателя
МАДОУ д/с №8 ст. Отрадной

Картотека дидактических игр по развитию речи для детей 3-4 лет ориентирована на развитие коммуникативных навыков, формирование и развитие речевых, познавательных, интеллектуальных способностей и творческому осваиванию приобретенных знаний.

Автором проведена большая работа по подбору материала, позволяющего развивать связную речь, фонематический слух не только в процессе занятий, но и посредством дидактических игр. Они способствуют накоплению чувственного опыта, творческому осваиванию приобретенных знаний. В дидактических играх используются такие условия, в которых каждый ребенок получает возможность самостоятельно действовать в определенных условиях или с определенными предметами, приобретая собственный действенный и чувственный опыт.

Дидактические игры по праву считаются одним из эффективнейших средств обучения.

Педагог подобрала дидактические игры, легко включаемые в педагогический процесс, который соответствует возрастным особенностям и возможностям детей. В таких играх используются картинки с изображением предметов домашнего обихода, с изображением живой и неживой природы, настольно-печатные игры, словесные игры и различные игрушки.

Дети любят играть в них. Они с удовольствием обращаются к знакомым играм, игровым сюжетам. В различных режимных моментах ребята с радостью откликаются на предложение взрослого поиграть, предвкушая радость развлечения и не догадываясь, что на самом деле будут учиться. Такова специфика дидактической игры. Ребенок действительно играет. Одновременно осуществляется процесс обучения.

Дидактические игры по развитию речи воспитатель рекомендует проводить как в группе, так и во время прогулок, при ознакомлении с новым и при закреплении материала.

Данная методическая разработка может быть рекомендована к использованию не только педагогами дошкольных образовательных

учреждений, но и родителями в индивидуальной работе с детьми, а также можно использовать как основу для конкурсных заданий при проведении мероприятий в детском саду.



Всероссийское образовательное
издание "ПЕДПРОСПЕКТ.ру"
Свидетельство СМИ ЭЛ №ФС-62797

СВИДЕТЕЛЬСТВО О ПУБЛИКАЦИИ

Настоящим свидетельством подтверждается, что
воспитатель
МАДОУ №8
ст. Отрадная

Арутюнова Ольга Алексеевна

опубликовал(а) на официальном сайте издания
pedprospekt.ru
учебно-методический материал

Наименование материала:
методическая разработка

Тема:
**"Использование игровых технологий в развитии речи
дошкольников"**

Веб-адрес размещения публикации
<http://pedprospekt.ru/servisy/publik/publ?id=2032>



Главный редактор

В.В. Богданов

Свидетельство о публикации серия АА №2032 от 15.10.2018 г.

