

**Подборка дидактических игр по развитию речи
СРЕДНИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ**

Речевые игры.

«Лето – зима», «Весна – осень».

Цель: Обогащение словаря путем подбора слов по данной теме. Оборудование: игровое пособие «Солнышко речистое», предметные картинки

Ход игры: В центр солнышка кладется карточка с изображением ягоды (лето), снежинки (зима), подснежника (весна), желтого листочка (осень). Дети выкладывают картинки, с изображением предметов или природных явлений, относящихся к данному времени года, объясняя свое решение (Я поставил лучик с изображением радуги, потому что она бывает летом).

«Он, она, оно, они».

Цель: Соотнесение существительных мужского, женского, среднего рода единственного и множественного числа с местоимениями он, она, оно, они. Оборудование: игровое пособие «Солнышко речистое», предметные картинки.

Ход игры: В центр солнышка по очереди кладутся карточки с изображением девочки – она, мальчика – он, девочки и мальчика – они, солнца – оно. Дети должны выложить на лучики картинки, про которые можно сказать – она, он, оно, они

«Летит, плывет, ползет»

Цель: Активизация предметного, глагольного словаря. Оборудование: игровое пособие «Солнышко речистое», предметные картинки. Ход игры: В центр солнышка по очереди кладутся карточки с изображением неба (летает), земли (ползает), воды (плавает). Дети выкладывают на лучи картинки с изображением предметов, зверей, птиц, насекомых, которые совершают данное действие, обосновывая принятое решение. (Я положил картинку со стрекозой, потому что она летает.)

«Большой - маленький»

Цель: упражнение в употреблении слов с уменьшительно-ласкательными суффиксами и суффиксами увеличения. Оборудование: игровое пособие «Солнышко речистое», предметные картинки

Ход игры: В центр солнышка кладется карточка с изображением карлика или великана. Дети выкладывают картинки с изображением различных предметов и называют их ласково (если в центре находится карлик) или называют слово, прибавив к нему суффикс –ищ (если в центре – великан). Можно использовать предметные картинки по разным лексическим темам.

«Что делает? »

Цель: Закрепление использования в речи распространенных предложений; активизация глагольного словаря.

Оборудование: игровое пособие «Солнышко речистое», предметные картинки

Ход игры: В центр кладется карточка с написанным вопросом «Что делает? » Дети выкладывают на лучи картинки с изображением действий и говорят, что нарисовано. (Мама варит вкусную кашу.)

«Приготовим сок или варенье»

Цель: Формирование навыков образования относительных прилагательных. Оборудование: игровое пособие «Солнышко речистое», предметные картинки

Ход игры: В центр кладется карточка с нарисованным стаканом. На лучи дети по очереди выкладывают картинки, с изображением ягод, фруктов, овощей. Дети говорят, какой сок они приготовили. (На картинке вишня, сок называется вишневый.)

«Какой?»

Цель: Закрепление умения подбирать к предмету несколько признаков. Оборудование: игровое пособие «Солнышко речистое», предметные картинки

Ход игры: В центр солнышка кладется карточка с написанным вопросом «Какой? ». Дети выкладывают на лепесток картинку с изображением любого предмета и описывают его, используя несколько слов-определений (Мяч резиновый, круглый, разноцветный, большой.)

«Чей хвост? »

Цель: Формирование практических навыков образования притяжательных прилагательных. Оборудование: игровое пособие «Солнышко речистое», предметные картинки.

Ход игры: На лучи по очереди выкладываются карточки с изображением хвостов разных животных. Дети определяют и называют, чей это хвост, находят это животное.

Развивающие игры с картинками :

«Кто больше заметит небылиц?»

Цель: Учить детей замечать небылицы, нелогические ситуации, объяснять их; развивать умение отличать реальное от выдуманного. Оборудование: Стихотворение «Путаница», фишки.

Ход игры: Дети, садятся так, чтобы на столе можно было откладывать фишки. Воспитатель объясняет правила игры: - Сейчас я прочту вам отрывок из стихотворения Корнея Чуковского «Путаница» В нем будет много небылиц. Постарайтесь их заметить и запомнить. Кто заметит небылицу, положит фишку, заметит ещё одну небылицу, положит вторую фишку рядом и т.д. Кто заметит больше небылиц, тот и выигрывает. Фишку можно положить только тогда, когда ты сам заметил небылицу. Сначала читается небольшая часть этого стихотворения, медленно, выразительно, акцентируются места с небылицами. После чтения воспитатель спрашивает детей, почему стихотворение называется «Путаница». Затем того, кто отложил меньше фишек, просит назвать замеченные небылицы. Дети, у которых больше фишек называют те небылицы, которые не заметил первый отвечающий. Повторять сказанное нельзя. Если ребенок положил больше фишек, чем небылиц в стихотворении, воспитатель говорит ему, что он не выполнил правила игры, и предлагает быть более внимательным в другой раз.

«Исправь ошибку»

Цель: научить устанавливать правильную последовательность действия. Оборудование: Серийные картинки.

Ход игры: Перед ребенком раскладывают серию картинок, но одна картинка лежит не на своем месте. Ребенок находит ошибку, кладет картинку на нужное место, а затем составляет рассказ по всей серии картинок

"Нарисуй картину словами"

Цель: развивать воображение, умение использовать в описании точные по смыслу слова и образные выражения.

Оборудование: стихотворение о весне(лете, зиме и т.д)

Ход игры: Взрослый обращается к детям: «Хотите стать необыкновенными художниками, которые рисуют не красками и карандашами, а словами? Тогда приготовьтесь рисовать. Я прочту вам нежное стихотворение о весне, а вы закройте глаза и попробуйте представить, о чем я буду читать. Потом расскажите, какая картина у вас получилась. Но рассказывать надо так, чтобы все смогли мысленно увидеть вашу картину». Затем дети могут нарисовать красками иллюстрацию к своим рассказам.

"Придумай сказку"

Цель: самостоятельно подбирать выразительные средства для составления сказки или рассказа на заданную тему.

Оборудование: картинка с зимним пейзажем (весенним, летним, осенним и т.д).

Ход игры: Воспитатель предлагает сочинить сказку «Что снится деревьям зимой» детям после того, как они рассмотрят картинку с зимним пейзажем, услышат стихотворение или рассказ о первом месяце зимы.

«Волшебный мешочек».

Цель: развивать речь ребенка, обучать детей описывать предмет, усвоить окончание существительных в дательном падеже.

Оборудование: мешочек с игрушками: овощи, фрукты, ягоды, сладости.

Ход игры: Взрослый достанет из мешочка картинку и говорит: «Вот капуста. Какая она? Кому ее отдадим?» Ребёнок рассказывает, какая капуста, и кто ее любит кушать.

Простые развивающие речевые упражнения для развития связной речи

Такие игры не предусматривают какие-то траты или приготовления, нужно только желание и фантазия.

Используйте такие речевые игры, чтобы развлечь ребенка, научить новому и полезному. Эти упражнения можно выполнять с мячом. Взрослый говорит и кидает мяч, ребенок отвечает и бросает мяч в ответ.

«Какой?» Цель: обогащать речи ребенка именами прилагательными.

Ход игры: Взрослый предлагает ребенку дать как можно больше ответов на вопрос «Какой?» Мяч какой? – большой, маленький, круглый, резиновый, упругий, красный, кожаный.

Снег какой? – белый, холодный, искристый, красивый, пушистый, лёгкий.

«Что могут делать...?»

Цель: обогащать речь ребенка глаголами.

Ход игры: Взрослый предлагает ребенку дать как можно больше ответов на вопрос «Что может делать?» Что может делать собака? – лаять, ходить, бегать, кусаться, сторожить, охранять, кушать, рычать... Что может делать лягушка? Что могут делать руки? и т. д

« Слова наоборот»

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

Ход игры: Попросите ребёнка подобрать антонимы к следующим словам: радость, утро, сел, храбрый, враг, стоять, тяжело, взял, мокро, чисто, глубокий, высокий, узкий, близко, назад, далеко и т. д. Лето – зима, твердый – мягкий, нашёл – потерял

«Один – много»

Цель: закрепление в речи детей различных типов окончаний имён существительных. Ход игры: взрослый называет имена существительные в единственном числе. Дети называют существительные во множественном числе. И т.д.

«Кто как разговаривает?»

Цель: расширение словарного запаса, развитие быстроты реакции.

Ход игры: Взрослый, поочерёдно называя животных. Дети-как-то или иное животное подаёт голос: Корова ___ мычит, Волк ___ воет, Утка ___ крикает, Свинья ___ хрюкает Тигр ___ рычит, Собака ___ лает, Змея ___ шипит, Комар ___ пищит

Вариант 2. Взрослый спрашивает: «Кто рычит?», «А кто мычит?», «Кто лает?», «Кто кукует?» и т.д.

«Слова-товарищи»

Цель: Развивать речь ребёнка, обогащая ее.

Ход игры: Предложите ребёнку назвать слова, которые звучат по-разному, но обозначают одно и то же. Они помогают лучше описать предмет, вещь. Например: Холодный – ледяной, морозный, студёный. Умный – мудрый, толковый, сообразительный. И т. д.

«Животные и их детёныши»

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

Ход игры: Взрослый называет какое-либо животное, а ребёнок называет детёныша этого животного. Слова скомпонованы в три группы по способу их образования. Третья группа требует запоминания названий детёнышей.

«Подскажи словечко»

Цель: развитие мышления, быстроты реакции.

Ход игры: Взрослый, спрашивает: - Ворона каркает, а сорока? Ребёнок 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 где живут?»

Цель: закрепление знания детей о жилищах животных, насекомых. Закрепление употребления в речи детей грамматической формы предложного падежа с предлогом «в».

Ход игры: Взрослый поочередно задает вопрос детям, а они отвечают. Необходимо следить за правильным употреблением предлогов.

Вариант 1. Взрослый – Дети Кто живёт в дупле? – Белка. Кто живёт в скворечнике? – Скворцы. Кто живёт в гнезде? – Птицы: ласточки, кукушки, сойки. Кто живёт в будке? – Собака. Кто живёт в улье? – Пчелы. Кто живёт в норе? – Лиса. Кто живёт в логове? – Волк. Кто живёт в берлоге? – Медведь. Вариант 2. Взрослый – 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».

«Что происходит в природе?»

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

Ход игры: Взрослый, задаёт вопрос, а ребёнок должен на заданный вопрос ответить. Игру желательно проводить по темам. Пример: Тема «Весна» Взрослый – Дети Солнце – что делает? – Светит, греет. Ручьи – что делают? – Бегут, журчат. Снег – что делает? – Темнеет, тает. Птицы – что делают? – Прилетают, выют гнёзда, поет песни. Капель – что делает? – Звенит, капает. Медведь – что делает? – Просыпается, вылезает из берлоги.

«Скажи ласково»

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

Ход игры: Взрослый называет первое слово (например, шар), а ребёнок 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 – свеколка. Коса – косичка, вода – водичка. Жук – жучок, дуб – дубок. Вишня – вишенка, башня – башенка. Платье – платьице, кресло – креслице. Перо – пёрышко, стекло – стёклышко. Часы – часики, трусы – трусики.

« Кто как передвигается?»

Цель: обогащение глагольного словаря детей, развитие мышления, внимания, воображения.

Ход игры: Взрослый называет какое-либо животное, а ребёнок произносит глагол, который можно отнести к названному животному. Взрослый – Дети Собака – стоит, сидит, лежит, идёт, спит, лает, служит. Кошка – мяукает, ласкается, царапается, лакает. Мышка – шуршит, пищит, грызет, прячется, убегает. Змея – ползет, шипит, извивается, жалит, нападает.

« Кто может совершать эти действия? »

Цель: активизация глагольного словаря детей, развитие воображения, памяти.

Ход: Взрослый называет глагол, а ребенок называет существительное, подходящее к названному глаголу.

Взрослый – Дети. Идет – человек, животное, поезд, пароход, дождь... Бежит – ручей, время, животное, человек, дорога...

Летит – птица, бабочка, стрекоза, муха, жук, самолет...

Плывет – рыба, кит, дельфин, лодка, корабль, человек...

« Из чего сделано? »

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

Ход игры: взрослый говорит: «Сапоги из кожи», а ребенок отвечает: «Кожаные». Взрослый – Дети Рукавички из меха – меховые Таз из меди – медный Ваза из хрусталя – хрустальная Рукавички из шерсти – шерстяные Лови да бросай – цвета

Структура дидактических игр по развитию речи определяется принципом взаимосвязи различных разделов речевой работы: обогащения и активизации словаря, работы над смысловой стороной слова, формирования грамматического строя речи, воспитания звуковой культуры речи, развития элементарного осознания языковых явлений. Именно взаимосвязь разных речевых задач создаёт предпосылки для наиболее эффективного усвоения речевых умений и навыков.

СТАРШИЙ ВОЗРАСТ.

Дидактические игры на развитие лексической стороны речи (формирование словаря):

Дидактическая игра «Времена года».

Цель: Формирование у детей дошкольного возраста представлений об окружающем мире – о делении года на четыре времени, каждая из которых, в свою очередь, делиться на три месяца; Выработка умений различать месяца по природным явлениям, приметам, характерным особенностям видов деятельности людей, одежде; Активизация детского внимания, развитие всех компонентов устной речи, памяти, мышления, эмоций; Воспитание осознанного и правильного отношения к природе.

Ход игры:

Воспитатель задает вопрос : - «Когда это бывает?»

Правила: вспомнить характерные особенности данного времени года, назвать месяца этого времени года.

Для усвоения материала и более интересного проведения развивающей игры «Времена года», можно использовать стихи и загадки(заучивать):

Уж тает снег, бегут ручьи,	Надо мною, над тобою
В окно повеяло весною...	Пролетел мешок с водою,
Засвищут скоро соловьи,	Наскочил на дальний лес,
И лес оденется листвою!	Прохутился и исчез. (Туча)

(А. Плещеев)

Несу я урожай,	Дел у меня немало –
Поля вновь засеваю,	Я белым одеялом
Птиц к югу отправляю,	Всю землю укрываю,
Деревья раздеваю.	В лед реки убираю,
Но не касаюсь сосен	Белю поля, дома,
И елочек. Я ... (Осень).	Зовут меня ... (Зима)

«Вершки-корешки»

Цель: закреплять знания детей о том, что в овощах есть съедобные корни – корешки и плоды – вершки (у некоторых овощей съедобные и вершки и корешки); упражнять в составлении целого растения из его частей.

Игровые правила: искать свой вершок и корешок можно только по сигналу. С одним и тем же игроком вставать в пару все время нельзя, надо искать и другую пару.

Игровые действия: поиск пары; составление целого растения.

Ход игры

Ребята, как вы считаете, где растут овощи? (Ответы детей).

Верно, овощи растут на грядках, в огородах.

Ребята, у всех овощей есть корни, но не у всех эти корни можно употреблять в пищу. Есть съедобные корни - корешки (у моркови, свеклы, картофеля, репы, это те овощи, которые растут под землей, а над землей у них вершки – ботва. А у тех растений, которые растут над землей (помидора, огурец, капуста, тыква, кабачок) корни нельзя употреблять в пищу, а можно есть вершки (то, что находится над землей – плоды).

Сегодня мы поиграем в игру, которая так и называется "Вершки и корешки". Ребята, мы с вами разделимся на две группы: одна группа будет называться вершки, а другая - корешки. (Дети делятся на две группы.)

Объяснение правил

По сигналу (хлопок в ладоши) искать свой вершок и корешок можно. С одним и тем же игроком вставать в пару все время нельзя, надо искать и другую пару.

"Раз, два, три - свою пару найди!", быстро найти пару к вершку - корешок.

Проведение игры

Игра повторяется, но уже искать надо другой вершок (или корешок). Нельзя все время становиться в пару с одним и тем же игроком.

Ребята, а какие вы знаете овощи, у которых можно есть корешки, а у каких вершки? (корешки - морковь, свекла, картофель, репа, редис, редька, хрен; вершки - капуста, помидор, огурец, перец, кабачок)

«Фрукты и овощи»

Цель: сформировать у детей представление об овощах и фруктах. Формировать представление о том, где они растут. Научить различать их. Закрепить названия овощей и фруктов. Обогащать и развивать словарный запас. Учить правильно называть названия фруктов и овощей.

Оборудование: макет дерева и грядки, фигурки овощей и фруктов.

Ход игры:

Воспитатель выкладывает перед ребёнком макет дерева и размещает на нём фрукты и овощи. Ребёнок должен назвать расположенные на дереве плоды. Затем должен ответить на вопрос воспитателя, какие из них растут на деревьях, а какие нет. Также можно спросить ребёнка, а где, по его мнению, растут остальные плоды. Ребёнок отвечает. Ребенок сам должен правильно определить где растёт тот (*фрукт или овощ*) и прикрепить его по месту произрастания (*на кроне дерева или на грядке*).

«Новоселье»

Цель этой игры: в первую очередь закрепление понятий «*слева*», «*справа*», «*между*», «*вверху*», «*внизу*», и расширение и закрепление активного словарного запаса у детей.

Ход игры: В роли ведущего вначале лучше быть воспитателю, в дальнейшем по желанию и возможности можно постепенно привлекать детей. Каждый из детей по очереди «*заселяют*» дом по заданной инструкции.

Например, внизу квартиры получили: лисичка, коровка и козленок, причём козлёнок – слева, а коровка – между лисичкой и козлёнком, а над коровкой живет – рысь и т. д.

Эту игру лучше проводить в индивидуальной работе с ребенком, но можно и использовать с небольшой подгруппой детей (*2-4 человека*)

Дидактические игры на развитие фонетико-фонематической стороны речи:

«Испорченный телефон»

Цель: Совершенствование умения выслушать информацию и точно передать ее другому игроку.

Задачи:

1. Стимулировать развитие слуховой памяти.
2. Формировать умение определять предмет посредством тактильного ощущения.
3. Совершенствовать умение устанавливать причинно-следственные связи.
4. Стремиться к развитию связной речи.
5. Содействовать усвоению коммуникативных навыков.
6. Формировать способность сопереживать успеху друг друга.

Оборудование: «Волшебный мешочек» с набором различных мелких игрушек 10-15 штук, фишки.

Инструкция:

Действовать поочередно, терпеливо дожидаясь своей очереди.

Выигрывает тот, кто правильно определит предмет на ощупь на основе донесенной информации.

Ход

Дети садятся на стульчики в ряд. Считалкой выбирается ведущий игры. Ведущий берет «Волшебный мешочек» запускает в него руку, ощупывает первый попавшийся предмет, и, не доставая его из «Волшебного мешочка», возвращает обратно. Затем перемешивает предметы в «Волшебном мешочке» и передает его последнему играющему ребенку. Тот должен найти этот предмет среди всех после того, как получит информацию об этом предмете.

Выглядит это так: ведущий описывает предмет шепотом на ухо первому из детей, он, в свою очередь передает сидящему справа от него, и таким образом информация доходит до последнего ребенка.

Если последний сидящий находит тот предмет, который описал ведущий, то он получает фишку и становится ведущим. Таким образом, каждый ребенок побывает ведущим. Кто больше всех наберет фишек – тот победитель игры.

Игра длится столько, пока заинтересованы дети.

«Повтори»

Цель: Развивать слуховое внимание, фонематическое восприятие.

Описание: Ребёнку предлагается повторить похожие слова вначале по 2, затем по 3 в названном порядке:

Мак-бак-так

Ток-тук-так

Бык-бак-бок

Дам-дом-дым

Ком-дом-гном

моток-каток-поток

батон-бутон-бетон

будка-дудка-утка

Натка-ватка-ветка

клетка-плетка- пленка

При восприятии слов необязательно знание понятий. Особенность этого и последующих подборов слов в том, что они доступны по звуковому составу, не содержат труднопроизносимых звуков.

«Поиграем в сказку».

Цель: Закрепление знания сказок; расширение словарного запаса, развитие связной речи, внимания, памяти.

Материал: картинки с изображением сюжетов, выбранной сказки.

Ход игры: Ребёнок должен сложить последовательно сюжетные картинки от начала до конца сказки, затем рассказать сказку с опорой на сюжетные картинки.

Дидактические игры на развитие грамматического строя речи.

«Живые слова»

Цель: Учить детей составлять предложения, определять кол — во слов предложении, составлять предложение в нужном порядке.

Ход игры: Каждый ребёнок изображает слово.

Воспитатель: - Пусть Тимофей изображает слово «медвежонок»;

Ксюша – слово «любит».

Какое третье слово выберем? (Мёд)

Прочитали предложение: «Медвежонок любит мёд».

Поменяем местами второе и третье слово.

Что получилось? (Медвежонок мёд любит).

Пусть теперь первое слово станет последним. Что получится? (Мёд любит медвежонок).

Заменяем слово «мёд» другим. Маша будет теперь словом «кувыркаться». Прочитайте предложение (Кувыркаться любит медвежонок).

А теперь? (Медвежонок любит кувыркаться).

Составьте свои предложения со словом «медвежонок».

(Медвежонок косолапый, Медвежонок любит малину, Медвежонок спит...)

«Дополни предложение»

Цель: Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.

Игровые правила. Нужно найти и сказать такое слово, чтобы получилось законченное предложение. Добавлять нужно только одно слово.

Игровые действия. Бросание и ловля мяча.

Ход игры. Воспитатель говорит несколько слов предложения, а дети должны дополнить его новыми словами, чтобы получилось законченное предложение, например: «Мама купила... - ...книжки, тетради, портфель», - продолжают дети.

Воспитатель предлагает детям закончить предложение.

Маша взяла утюг, она будет... (гладить белье).

Дима взял пилу, он будет... (пилить бревно).

Юра взял топор, он будет ... (рубить).

Папа купил Алеше велосипед, Алеша будет... (кататься на велосипеде).

Сегодня нужно надеть галоши, потому что... (на дворе лужи).

Сережа взял карандаш, чтобы... (рисовать).

Максим не достаёт до звонка, потому что он... (маленький).

Дети поливают морковь для того, чтобы... (она хорошо росла).

Мы пойдем гулять, если... (не будет дождя).

Цветы засохнут, если... (их не поливать).

Если бы я не помог Наташе, она бы... (могла упасть).

Чашка разобьётся, если... (ее уронить).

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 от собаки).

«Доскажи словечко»

Цель: закрепление употребления в речи существительных в родительном падеже множественного числа.

Ход игры. Детям читают вслух знакомые стихотворные строчки, не договаривая последнего слова. (Это слово стоит в родительном падеже множественного числа). Дети добавляют недостающее слово и получают за каждый правильный ответ фишку. Выигрывает тот, кто получит больше фишек.

Даю вам честное слово:
Вчера в половине шестого.
Я видел двух свинок.
Без шляп и ... (ботинок)

Постой, не тебе ли
На прошлой неделе.

Я выслал две пары
Отличных ... (калош)

Робин Бобин Барабек.
Скушал сорок ... (человек)

Он сказал: «Ты злодей,
Пожираешь людей,
Так, за это мой меч –
Твою голову с ... (плеч)

Муравей, муравей
Не жалеет ... (лаптей)

Где убийца, где злодей?
Не боюсь его ... (когтей)

Дидактические игры и упражнения на развитие связной речи».

«Где начало рассказа»

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

Ход игры. Ребенку предлагается 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

«Исправь ошибку»

Цель: научить устанавливать правильную последовательность действия.

Ход игры. Перед ребёнком раскладывают серию картинок, но одна картинка лежит не на своем месте. Ребёнок находит ошибку, кладёт картинку на нужное место, а затем составляет рассказ по всей серии картинок.

«Отгадай-ка»

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

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

Дидактические игры и упражнения на развитие монологической речи.

«Нарисуем портрет»

Цель. Закреплять у детей представления об описании и его структурных элементах используя схематическую модель; учить определять недостатки описания.

Ход игры. — Сегодня к нам в гости пришел Незнайка. Он просит нарисовать портрет своего друга. Дети, спросите, какой он? (Дети спрашивают.)

Незнайка. Моего друга зовут Сиропчик. Он очень хороший.

- Все ли понятно из описания Незнайки? Можно ли представить друга Незнайки, чтобы нарисовать его? Что вы еще хотели бы узнать? *(Надо описать, какого роста Сиропчик, какого цвета его волосы, глаза, во что он одет.)*

Давайте нарисует схему нашего описания. Это может быть солнце, а признаки и качества — это его лучи: сколько признаков вы назовете, столько и будет лучей. Можно назвать и действия, которые выполняет наш персонаж. Не все их можно нарисовать карандашом или мелом, но мы можем дать словесное рисование, то есть не только описать, какой друг у Незнайки, но и рассказать, какой у него характер, чем он отличается от других мальчиков и что умеет делать. Если вы описали его внешний вид (рост, цвет глаз, предметы одежды) — это деловое описание, если же вы описываете его характер, сравниваете его глаза с яркими звездочками или с васильками, то это будет художественное описание. В любом описании должны быть начало, середина и конец. Чтобы ваше описание стало образным, вы должны научиться подбирать разные сравнения и определения к словам. Подберите сравнение к зимней елочке, представьте ее и скажите, на что она похожа? *(На Снегурочку в белой шапочке и белой шубке.)* На что похожи желтые листья? *(На золотых рыбок, которые плавают в воде. Они как золотые рыбки.)* Не забывайте эти слова, когда будете сочинять сказки и рассказы про зиму или осень.

«Магазин игрушек»

Цель. Учить составлять описательные рассказы по схеме; группировать предметы по одному признаку, развивать речь, творческое воображение.

Материал. Игрушки: мяч, машинка, пирамидка, цыплёнок, петушок, колобок, шарик, домик, лягушка; схема описания игрушки (Ткаченко).

Ход занятия. - Ребята, хотите пойти в магазин? Этот магазин необычный. Он игрушечный. В нём можно купить любую игрушку. В нашем магазине надо рассказать продавцу об игрушке, которую вы хотите купить, и продавец сразу вам её отдаст. Посмотрите, как много игрушек в нашем магазине. Все игрушки разного цвета. Давайте рассмотрим игрушки по цвету: Красный мяч – красная машина. Жёлтый цыплёнок – жёлтый колобок. Зелёная игрушка – зелёная пирамидка. Синий шарик – синий домик. (Делаем вывод, что все игрушки разного цвета, и каждая игрушка имеет свой цвет).

- А ещё чем отличаются игрушки? (Одни игрушки большие, другие маленькие). Группируем игрушки по величине. А ещё все игрушки можно разделить по форме. Круглый мячик, шарик, колобок, цыплёнок. Треугольные: пирамидка. Прямоугольные: кубик, машина. Сложная форма: домик. А ещё, все игрушки сделаны из какого – либо материала. Игрушка из дерева – деревянная, игрушка из железа – железная, игрушка из резины – резиновая, игрушка из пластмассы – пластмассовая. А ещё игрушками можно по – разному играть. (дети рассказывает, как можно играть с игрушками).

- Вот мы с вами и составили схему (показываем). Чтобы описать игрушку, надо рассказать: какого она цвета, какой формы, какого размера, из какого материала сделана, как ею можно играть. Мы рассмотрели все игрушки в нашей витрине. Попробуйте догадаться, какую игрушку я сейчас себе куплю: она зелёного цвета, маленькая, круглая, сделана из резины, она прыгает и квакает. Вы догадались? (Это лягушка). Теперь вы знаете, как купить игрушку в нашем магазине. Надо рассказать о ней. Продавцы в этом магазине тоже будут необычные – это будите вы сами. Кто из вас первым пойдёт покупать игрушку?

Дети рассказывают об игрушках (пользуются схемой) «продавец» отгадывает, что это за игрушка, и покупатель становится «продавцом» следующей игрушки. Магазин закрывается, когда все игрушки будут «проданы».

Дидактические игры по методике ТРИЗ:

«Фантазия»

Цель: развивать умение находить ресурсы предметов, заменять их на другие предметы.

Ход игры :_ Ребята. Представьте себе, если на земле исчезнут ... - все пуговицы. Чем их можно заменить? (липучками, кнопками, крючками, замками).

- все учебники
- все спички
- ручки
- ластики.

«Угадай, что я загадала»

Цель. Научить мыслить детей последовательно систематизировать знания и представления, задавать вопросы, находить ответы, делать выводы, развивать творческое воображение, сообразительность.

1 вариант. Воспитатель загадывает слово, дети задают вопросы (это природный мир –рукотворный мир это живое? Это растение? это животное? оно большое? Живет в жарких странах? Это деревянное -игрушка посуда и т. д.

Воспитатель отвечает только да или нет пока дети не угадают задуманное слово воспитателем.

2 вариант. Когда дети поймут принцип игры можно предложить загадывать слово и ребенку, чтобы другие отвечали.

Данная игра поможет сосредоточить внимание и работоспособность детей на образовательную деятельность, а также при организации игры закрепить знания об окружающей действительности развивать умственный кругозор о природном и рукотворном мире

«Придумай сказку».

Цель: формировать навыки в придумывании сказки со случайно выбранными героями, развивать умение эмоционально рассказывать сказку посредством приема «изосказка», закреплять умение соотносить знакомые образы с символами, развивать диалогическую и монологическую речь , воспитывать доброжелательное отношение к героям сказок; стимулировать мыслительную деятельность посредством проблемных вопросов, развивать творчество, воображение, любовь к фольклорным произведениям.

Правила игры : Воспитатель называет главного героя сказок, а дети вытягивают по одной картинке и придумывают коллективную сказку, где главный герой встречается с выбранными детьми персонажами. Сказочные сюжеты зарисовываются или лепятся. Каждый игрок рассказывает свою часть сказки

ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ.

Игры для развития фонетико-фонематической стороны речи

«Светофор»

Взрослый дает ребёнку два кружка – красный и зелёный и предлагает игру: если ребёнок услышит правильное название того, чтобы изображено на картинке, он должен поднять зелёный кружок, если неправильное – красный. Затем показывает картинку и громко, медленно, чётко произносит звуко сочетания:

Баман Паман Банан Банам

Витамин Митанин Фитамин митавин фитавин

Ваван даван баван ванан витанин

альбом айбом аньбом авьбом альном альмом альном аблем

клеткакъет каклетта къекта кветка тлектта

«Повтори»

Ребёнку предлагается повторить похожие слова вначале по 2, затем по 3 в названном порядке:

Мак-бак-так

Ток-тук-так

Бык-бак-бок

Дам-дом-дым

Ком-дом-гном

моток-каток-поток

батон-бутон-бетон

будка-дудка-утка

натка-ватка-ветка

клетка-плетка пленка

При восприятии слов необязательно знание понятий. Особенность этого и последующих подборов слов в том, что они доступны по звуковому составу, не содержат труднопроизносимых звуков.

«Похоже - не похоже»

Из каждых четырех названных взрослым слов ребёнок должен выбрать слово, которое по звуковому составу не похоже на остальные три:

Мак-бак-так-банан

Сом-ком-индюк-дом

Лимон-вагон-кот-бутон

Мак-бак-веник-рак

Совок-гном-венюк-каток

Пятка-ватка-лимон-кадка

Ветка-диван-клетка-сетка

Каток-дом-моток-поток

«Поймай звук»

Выделенные в звуковом потоке гласного звука (А, О, У, И, Ы, Э).

Взрослый называет и многократно повторяет гласный звук, который ребенок должен выделить среди других звуков (хлопнуть в ладоши, когда услышит). Затем взрослый медленно, четко, с паузами произносит звуковой ряд, например:

А – У – М – А – У – М – И – С – Ы – О – Э – Р – Ш – Ф – Л – В – З – Ж – Х – Ы – А

Игры для развития лексической стороны речи
(обогащение словарного запаса).

«Найди лишнюю картинку»

Подбирается серия рисунков, среди которых трое рисунка можно объединить в группу по общему признаку, а четвертый – лишний. Предложите ребёнку первые четыре рисунка и попросите лишний убрать. Спросите: «Почему ты так думаешь? Чем похожи те рисунки, которые ты оставил?»

Назови три предмета»

Дидактическая задача: Упражнять детей в классификации предметов. Игровые правила. Назвать три предмета одним общим словом. Кто ошибется, платит фант.

Ход игры. Дети, говорит воспитатель, мы уже играли в разные игры, где требовалось быстро подобрать нужное слово. Сейчас мы поиграем в похожую игру, но только будем подбирать не одно слово, а сразу три. Я назову одно слово, например, мебель, а тот, кому я брошу мяч, назовёт три слова, которые можно назвать одним словом мебель. Какие предметы можно назвать, одним словом мебель?

- Стол, стул, кровать.

-«Цветы»- произносит педагог и после небольшой паузы бросает мяч ребёнку. Тот отвечает: «Ромашка, роза, василёк».

В этой игре дети учатся относить три видовых понятия к одному родовому. В другом варианте игры дети, наоборот, по нескольким видовым понятиям учатся находить родовые. Например, Воспитатель называет: «Малина, клубника, смородина». Ребёнок, поймавший мяч, отвечает: «Ягоды». Более сложным вариантом игры будет такой, когда воспитатель во время одной игры меняет задание: то называет видовые понятия, и дети находят

Родовые, то называет родовые понятия, а дети указывают видовые.

Такой вариант предлагается в том случае, если дети часто играли в различные игры на классификацию предметов

Игры для развития грамматического строя речи

«Размытое письмо»

Цель: Упражнять в составлении распространенных упражнений.

Материал. Игрушечный мишка.

Организация. Воспитатель:

- Медвежонок получил письмо от брата. Но дождём размыло некоторые слова. Надо ему помочь прочитать письмо. Вот это письмо:

«Здравствуй, Мишутка. Я пишу тебе из зоопарка. Как-то раз я не послушался маму и забрался так далеко, что ... я долго блуждал по лесу и ... Выйдя на поляну, я попал ... Я попал в яму, потому что ... Там было так глубоко, что... Пришли охотники и ... Теперь я живу в... У нас есть площадка для ... На площадке для молодняка есть много ... Мы играем с ... За ними ухаживают... Они нас любят, потому что... Скоро к нам приедет дрессировщик из... Надеюсь попасть в ... Как здорово уметь... Жди следующего письма из ... До свидания. Топтыгин».

Читая письмо, воспитатель интонацией побуждает детей дополнять предложения.

«Живые слова»

Цель: Упражнять в составлении предложений по структурной схеме.

Организация. Каждый ребёнок изображает слово. Воспитатель: - Пусть Слава изображает слово «медвежонок»; Аня – слово «любит». Какое

третье слово выберем? (Мёд) Прочитали предложение: «Медвежонок любит мёд». Поменяем местами второе и третье слово. Что получилось? (Медвежонок мёд любит). Пусть теперь первое слово станет последним. Что получится? (Мёд любит медвежонок). Заменяем слово «мёд» другим. Катя будет теперь словом «кувыркаться». Прочитайте предложение (Кувыркаться любит медвежонок). А теперь? (Медвежонок любит кувыркаться).

Составьте свои предложения со словом «медвежонок». (Медвежонок косолапый, Медвежонок любит малину, Медвежонок спит...)

«Дополни предложение»

Дидактическая задача: Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.

Игровые правила. Нужно найти и сказать такое слово, чтобы получилось законченное предложение. Добавлять нужно только одно слово.

Игровые действия. Бросание и ловля мяча.

Ход игры. Воспитатель говорит несколько слов предложения, а дети должны дополнить его новыми словами, чтобы получилось законченное предложение, например: «Мама купила... - ...книжки, тетради, портфель», - продолжают дети.

«Придумай предложение»

Дидактическая задача: Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.

Игровое правило. Передавать камешек другому играющему можно только после того, как придумал предложение с названным ведущим словом.

Ход игры. Дети и Воспитатель садятся в круг. Воспитатель объясняет правила игры:

- Сегодня мы будем придумывать предложения. Я скажу какое-либо слово, а вы быстро придумаете с этим словом предложение. Например, я скажу слово «близко» и передам Даше камешек. Она возьмет камешек и быстро ответит «Я живу близко от детского сада». Затем она назовёт свое слово и передает камешек рядом сидящему. Слово в предложении должно употребляться в той форме, в какой его предлагает загадывающий. Так по очереди по кругу камешек переходит от одного играющего к другому. Если дети затрудняются при ответе, воспитатель помогает им

«Доскажи словечко»

Цель: закрепление употребления в речи существительных в родительном падеже множественного числа.

Ход игры. Детям читают вслух знакомые стихотворные строчки, не договаривая последнего слова. (Это слово стоит в родительном падеже множественного числа). Дети добавляют недостающее слово и получают за каждый правильный ответ фишку. Выигрывает тот, кто получит больше фишек.

Даю вам честное слово: Он сказал: «Ты злодей,
Вчера в половине шестого. Пожираешь людей,
Я видел двух свинок. Так, за это мой меч –
Без шляп и ... (ботинок) Твою голову с ... (плеч)
Постой, не тебе ли Муравей, муравей
На прошлой неделе. Не жалеет ... (лаптей)
Я выслал две пары
Отличных ... (калош)
Робин Бобин Барабек. Где убийца, где злодей?
Скушал сорок ... (человек) Не боюсь его ... (когтей)

«Кого я вижу, что я вижу»

Цель: различение в речи форм винительного падежа одушевленных и неодушевленных существительных, развитие кратковременной слуховой памяти.

Ход игры. В эту игру лучше играть на прогулке, чтобы перед глазами было больше объектов для наблюдения. Играть может несколько человек. Перед началом игры договариваются, что будут называть предметы, находящиеся вокруг. Первый играющий произносит: «Я вижу... воробья» и бросает мяч любому игроку. Тот должен продолжить. Если кто-то не может продолжить перечисление объектов, которых можно наблюдать в данной ситуации, он выходит из игры. Начинается следующий тур, составляется новое предложение, и так далее.
: «Я вижу воробья, голубя» - и бросает мяч следующему

«Распутай слова»

Цель: учить составлять предложения, используя данные слова.

Ход игры. Слова в предложении перепутались. Попробуйте расставить их на свои места. Что получится?

Предложения для игры:

1. Дымок, идёт, трубы, из.
2. Любит, медвежонок, мёд.
3. Стоят, вазе, цветы, в.
4. Орехи, в, белка, дупло, прячет.

Добавь слова»

Цель: научить составлять распространенные предложения.

Ход игры. «Сейчас я скажу предложение. Например, «Мама шьёт платье». Как ты думаешь, что можно сказать о платье, какое оно? (шёлковое, летнее, легкое, оранжевое). Если мы добавим эти слова, как изменится фраза?» Мама шьёт шёлковое платье. Мама шьёт летнее платье. Мама шьёт лёгкое платье. Мама шьёт оранжевое платье.

Предложения для игры:

Девочка кормит собаку.

Пилот управляет самолётом.

Мальчик пьёт сок

«Объясните, почему...»

Цель: научить правильно, строить предложения с причинно-следственной связью, развитие логического мышления.

Ход игры. Ведущий объясняет, что дети должны будут закончить предложения, которые начнет говорить ведущий, используя слово «потому что». Можно подобрать несколько вариантов к одному началу предложения, главное, чтобы они все правильно отражали причину события, изложенного в первой части. За каждое правильно выполненное продолжение игроки получают фишку. Выигрывает тот, кто соберёт больше фишек.

Незаконченные предложения для игры:

Вова заболел... (простыл) Мама взяла зонт... (идёт дождь)

Дети легли спать... (поздно) Очень хочется пить... (жарко)

Лед на реке растаял... (тепло) Деревья сильно закачались... (дует ветер)

Стало очень холодно... (пошёл снег)

«Найди ошибку»

Цель: учить находить смысловую ошибку в предложении.

Ход игры. «Послушайте предложения и скажите, все ли в них верно.

Как нужно исправить предложение?»

1. Зимой в саду расцвели яблоки.
2. Внизу над ними расстилалась ледяная пустыня.
3. В ответ я киваю ему рукой.
4. Самолёт сюда, чтобы помочь людям.
5. Скоро удалось мне на машине.
6. Мальчик стеклом разбил мяч.
7. После грибов будут дожди.
8. Весной луга затопили реку.
9. Снег засыпало пыльным лесом

Игры для развития связной речи

«Кто больше заметит небылиц?»

Дидактическая задача: Учить детей замечать небылицы, нелогические ситуации, объяснять их; развивать умение отличать реальное от выдуманного.

Игровые правила. Кто заметит в рассказе, стихотворении небылицу, должен положить перед собой фишку, а в конце игры назвать все замеченные небылицы.

Игровое действие. Использование фишек. (Кто больше заметил и объяснил небылиц, тот и выиграл).

Ход игры. Дети, садятся так, чтобы на столе можно было откладывать фишки, Воспитатель объясняет правила игры:

- Сейчас я прочту вам отрывок из стихотворения Корнея Чуковского «Путаница» В нем будет много небылиц. Постарайтесь их заметить и запомнить. Кто заметит небылицу, положит фишку, заметит ещё одну небылицу, положит вторую фишку рядом и т.д. Кто заметит больше небылиц, тот и выигрывает. Фишку можно положить только тогда, когда ты сам заметил небылицу.

Сначала читается небольшая часть этого стихотворения, медленно, выразительно, акцентируются места с небылицами.

После чтения воспитатель спрашивает детей, почему стихотворение называется «Путаница». Затем того, кто отложил меньше фишек, просит назвать замеченные небылицы. Дети, у которых больше фишек называют те небылицы, которые не заметил первый отвечающий.

Повторять сказанное нельзя. Если ребенок положил больше фишек, чем небылиц в стихотворении, воспитатель говорит ему, что он не выполнил правила игры, и предлагает быть более внимательным в другой раз.

Затем читается следующая часть стихотворения. Надо следить за тем, чтобы дети не утомлялись, т.к. игра требует большого умственного напряжения. Заметив по поведению детей, что они устали, воспитатель должен прекратить игру. В конце игры следует похвалить тех, кто заметил больше небылиц и правильно их объяснил.

«Отгадай-ка»

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

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

«Где начало рассказа?»

Цель: Учить передавать правильную временную и логическую последовательность рассказа с помощью серийных картинок.
Ход игры. Ребенку предлагается 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.

«Найди картинке место»

Цель: научить соблюдать последовательность хода действия.
Ход игры. Перед ребенком выкладывают серию картинок, но одну картинку не помещают в ряд, а дают ребёнку с тем, чтобы он нашёл ей нужное место. После этого просят ребёнка составить рассказ по восстановленной серии картинок.
Наборы серийных картинок для выкладывания.

«Исправь ошибку»

Цель: научить устанавливать правильную последовательность действия.
Ход игры. Перед ребёнком раскладывают серию картинок, но одна картинка лежит не на своем месте. Ребёнок находит ошибку, кладёт картинку на нужное место, а затем составляет рассказ по всей серии картинок.

«Какая картинка не нужна?»

Цель: научить находить лишние для данного рассказа детали.
Ход игры. Перед ребёнком выкладывают серию картинок в правильной последовательности, но одну картинку берут из другого набора. Ребёнок должен найти ненужную картинку, убрать ее, а затем составить рассказ.

«Нарисуй сказку»

Цель: научить составлять рисуночный план к тексту, использовать его при рассказывании.
Ход игры. Ребёнку читают текст сказки и предлагают ее записать с помощью рисунков. Таким образом, ребёнок сам изготавливает серию последовательных картинок, по которым потом рассказывает сказку. Сказка должна быть краткой.
Конечно, можно ребёнку помочь, показать, как схематично нарисовать человека, домик, дорогу; определить вместе с ним, какие эпизоды сказки обязательно надо изобразить, т.е. выделить главные повороты сюжета.

«Как ты узнал?»

Цель: учить подбирать доказательства при составлении рассказов, выбирая существенные признаки.
Ход игры. Перед детьми находятся предметы или картинки, которые им предстоит описывать. Ребёнок выбирает любой предмет и называет его. Ведущий спрашивает: «Как ты узнал, что это телевизор?» Игрок должен описать предмет, выбирая только существенные признаки, отличающие этот предмет от остальных. За каждый правильно названный признак получает фишку. Выигрывает тот, кто наберёт больше всего фишек.