

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ПО РАЗВИТИЮ РЕЧИ

(составила воспитатель МБДОУ № 45 Зуева Т. А.)

1. «ДОБАВЬ СЛОВО»

Играют несколько человек. Первый называет какой-нибудь предмет. Второй повторяет это слово и добавляет какое-либо свое, третий повторяет первые два по порядку и называет свое и т.д. до тех пор, пока кто-нибудь не собьется. Игра способствует развитию произвольного внимания и памяти.

2. «СЛОВЕСНОЕ ДОМИНО»

Играют несколько человек. Каждый по очереди произносит любые фразы, но с определенным условием: каждый следующий играющий начинает свою фразу с последнего слова предложения предыдущего игрока.

3. «ПРИЗНАКИ СЛОВ»

1-й вариант: ребенку необходимо назвать, что предмет может делать. Например, метель метет, а гром - ?; ветер - ..., а снег - ...; солнце -... При каждом ответе ребенка спрашивают: «А что еще делает солнце, ведь оно не только светит?» Ребенок должен подобрать как можно больше слов, обозначающих действие. Эту же игру можно проводить наоборот: «Кто летает? А кто плавает? Кто забивает гвозди? Кто ловит мышей?»

2-й вариант: «Назови другой предмет, такой же белый, как снег» (такой же узкий, как лента; такой же быстрый, как речка; такой же круглый, как мяч; такой же желтый, как дыня и т.д.).

3-й вариант: «Сравни по вкусу - лимон и мед, лук и яблоко, по цвету - гвоздику и ромашку, грушу и сливу, по прочности - веревку и нитку, камень и глину, по ширине - дорогу и тропинку, речку и ручей, по высоте - куст и дерево, гору и холм».

4. «СЛОВА – ПРИЯТЕЛИ»

Ребенку нужно подобрать синонимы к предлагаемым словам:

1-й вариант. Как можно по-другому сказать о печальном человеке? (Грустный, расстроенный.)

2-й вариант. Каким словом можно заменить слово «конь»? (Врач, лошадь, чашка, пища и т.д.)

5. «ЧЕТВЕРТЫЙ ЛИШНИЙ»

Просим ребенка определить, какое слово лишнее, не подходящее к другим словам, и объяснить почему:

Грустный, печальный, унылый, глубокий;

Храбрый, звонкий, смелый, отважный;

Слабый, ломкий, долгий, хрупкий;

Крепкий, далекий, прочный, надежный.

Если ребенку непонятно значение какого-либо слова, его следует ему объяснить.

6. «СЛОВА – ПРОТИВОПОЛОЖНОСТИ»

Просим ребенка подобрать антонимы к называемым словам. Ему дают задание: «Скажи наоборот: холодный, чистый, твердый, толстый, тупой, просторный, мокрый, старший, светлый, враг, верх, проиграть, поднять, зима, завтра, рано, близко, низко, редко, медленно, радостно, темно, сел, взял, нашел, забыл, уронил, насорил, выпрямил, легкий, высокий, больной».

7. «УМЕНЬШЕНИЕ»

Ребенка спрашивают: «Как будет называться маленький предмет?» Пример: «Маленький мяч - это мячик, маленький стол - ..., и так далее».

8. «НАЗОВИ ДЕТЕНЬША»

Взрослый называет взрослое животное или птицу, а ребенок должен назвать детеныша. Игра проводится в быстром темпе.

9. «НАЙДИ СЛОВО»

Ребенку говорят, что есть слова, обозначающие живое, - люди, животные, птицы, а есть слова, обозначающие неживые предметы. Его просят назвать живые слова, затем - неживые.

10. «СОЧИНИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ»

Воспитатель предлагает группе 2 карточки из детского лото, на которых изображены предметы. Группа садится полукругом, и по очереди каждый ребенок придумывает предложение, которое содержит названия двух задуманных предметов. Затем показываются два других предмета, и снова по кругу дети придумывают новые предложения.

11. «ПРЕДЛОГИ»

Воспитатель показывает картинку с предлогом. Детям нужно составить предложение с ним.

12. «КТО С КАКИМИ БУКВАМИ ДРУЖИТ»

На каждого игрока должна быть картинка животного. Например, у одного - слон, у другого - крокодил, у третьего - ёжик. Первый ребенок говорит: «Мой слон дружит с буквой "Х", потому, что у него есть хобот». Другой говорит:

«А мой крокодил дружит с буквой "Р", потому, что живет в реке». Третий ребенок говорит: «Мой ёжик дружит с буквой "И", потому, что у него иголки» и т.д.

13. «ПРИДУМАЙ ПРЕДЛОЖЕНИЕ СО СЛОВАМИ»

Воспитатель предлагает слово(картинку), а дети составляют с ним предложение.

14. «СПЛЕТЕМ ВЕНОК ИЗ ПРЕДЛОЖЕНИЙ»

Воспитатель произносит предложение, а дети находят в нем последнее слово и с ним придумывают предложение и т.д.

Например, Сережа читает книгу. Книга лежит на столе. Мой стол чистый. Чистые руки – залог здоровья и т.д.

15. «ЗАГАДАЙ И ОТГАДАЙ»

Водящий (взрослый или ребенок), с помощью карточек – «определений и признаков» загадывают слово.

Игроки пытаются отгадать загаданный предмет. Тот, кто угадал, становится водящим.

16. «СОСТАВЬ РАССКАЗ»

Воспитатель раздает каждому ребенку карточку-схему с условными изображениями: солнце, дерево, кормушка, птицы и предлагает составить по схеме рассказ на тему «Перелетные птицы». Таким образом, составляются рассказы по разным лексическим темам.

17. «МАГАЗИН»

С помощью моделей описывается ребенком овощ, фрукт, мебель, одежда и т.д.

18. «ЧТО ЗА ПРЕДМЕТ?»

Ребёнок вынимает из чудесного мешочка предмет, игрушку, называет его и описывает признаки: «Он круглый, синий, с жёлтой полосой и т.д.»

19. «УГАДАЙ ИГРУШКУ»

На обозрение выставляются 3-4 знакомые игрушки. Затем воспитатель убирает игрушки и описывает словами одну из них, а задача играющих – прослушать и отгадать, о какой игрушке идет речь. Сначала указываются 1-2 признака. Если дети затрудняются 3-4.

20. «КТО БОЛЬШЕ УВИДИТ И НАЗОВЕТ»

У нас в гостях кукла Оля. Оля любит, когда её хвалят, обращают внимание на её одежду. Доставим кукле удовольствие, опишем её платье, туфельки, носочки.

21. «НАЗОВИ КАК МОЖНО БОЛЬШЕ ПРЕДМЕТОВ»

Воспитатель предлагает детям посмотреть вокруг себя и назвать как можно больше предметов, которые их окружают. Воспитатель следит, чтобы дети правильно и чётко произносили слова, не повторялись. Когда малыши не смогут больше ничего назвать сами, воспитатель может задавать им наводящие вопросы: «Что висит на стене?» и т.д.

22. «ПОМОШНИКИ»

В гости в группу пришла кукла Даша со своими помощниками. Я их вам покажу, а вы угадайте, кто эти помощники и что они помогают делать Даше.

Кукла идёт по столу. Воспитатель указывает на её ноги.

- Что это? (Это ноги)

- Они Дашины помощники. Что они делают? (*Ходят, прыгают, танцуют и т.д.*). Далее указывает на другие части тела и задаёт аналогичные вопросы, дети отвечают (*руки берут, рисуют...; зубы жуют, кусают, грызут...; глаза смотрят, моргают...*)

23. «НАЗОВИ ПРИЗНАК»

Воспитатель (либо ребенок) вынимает из коробки предметы, называет их, а дети указывают на какой-либо признак этого предмета. Если дети затрудняются, воспитатель помогает: «Это кубик. Какой он?»

24. «ВОЛШЕБНЫЙ КУБИК»

Ребёнок вместе с воспитателем произносит: «Вертись, крутись, на бочок ложись», - и кидает кубик. На верхней грани - например, самолёт.

Воспитатель спрашивает: «Что это?» и просит рассказать о самолете.

Аналогично разыгрываются и другие грани кубика.

25. «ЭХО»

Воспитатель громко говорит: А-А-А. ребёнок-эхо тихо отвечает: а-а-а. И так далее. Можно так же использовать сочетание гласные звуков: ау, уа, эа и т.д.

26. «КТО БОЛЬШЕ НАЗОВЕТ ДЕЙСТВИЙ»

Приходит Неумейка и приносит картинки. Задача детей подобрать слова, которые обозначают действия, относящиеся к предметам или явлениям, изображённым на картинках.

Например,

- Что можно сказать о самолёте? (*летит, гудит, поднимается*)
- Что можно делать с одеждой? (*стирать, гладить, зашивать*)
- Что можно сказать о дожде? (*идёт, капает, льёт, моросит, стучит по крыше*).

27. «РАЗБУДИ КОТА»

Один из детей получает роль кота. Он садится, закрыв глаза (как бы спит), на стул в центре круга, а остальные, по желанию избрав роль какого-либо детёныша животного, образуют круг. Тот, на кого укажет жестом воспитатель, подаёт голос (издаёт звукоподражание, соответствующее персонажу). Задача кота: назвать, кто его разбудил (петушок, лягушонок и т.д.). Если персонаж назван правильно, исполнители меняются местами, и игра продолжается.

28. «БУРАТИНО-ПУТИШЕСТВЕННИК»

Буратино - путешественник. Он путешествует по многим детским садам. Он расскажет о своих путешествиях, а вы отгадаете, в каких комнатах детского сада или на улице он побывал.

- Зашёл в комнату, где дети засучивают рукава, намыливают руки, вытираются.

- Зевают, отдыхают, спят...

- Пляшут, поют, кружатся...

Был Буратино в детском саду, когда дети:

- приходят, здороваются... (*Когда это бывает?*)

- обедают, благодарят...

- одеваются, прощаются...

- лепят снежную бабу, катаются на санках

29. «ПРЯТКИ»

Воспитатель заранее прячет игрушки в разных местах групповой комнаты, а затем, собрав вокруг себя детей, сообщает им, что у нас в группе спрятались непрошенные гости. Следопыт, который вёл за ними наблюдение, пишет, что кто-то спрятался в верхнем правом ящике письменного стола. Кто пойдёт на поиски? Хорошо. Нашли? Молодцы! А кто-то спрятался в уголке игрушек, за шкафом. Кто-то под кукольной кроватью; кто-то на столе, который стоит справа от меня».

30. «СВЕТОФОР»

Воспитатель даёт ребёнку два кружка – красный и зелёный и предлагает игру: если ребёнок услышит правильное название того, что изображено на картинке, он должен поднять зелёный кружок, если неправильное – красный. Затем показывает картинку и громко, медленно чётко произносит звукосочетания:

Баман, Паман, Банан, Банам
Витамин, Митанин, Фитамин и т. д.

31. «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

32. «ПОЙМАЙ ЗВУК»

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

33. «ЗАМКНИ ЦЕПОЧКУ»

К первому слову подбирается слово, начинающееся с того звука, каким заканчивается первое слово, третье слово должно начинаться с последнего звука второго слова и так далее. Игры могут быть устные, с перекладыванием мяча.