

**Дидактические игры
по развитию речи
для детей старшего
дошкольного
возраста**





ИГРЫ ПО ЗВУКОВОЙ КУЛЬТУРЕ РЕЧИ

«Какого звука не хватает?»

Цель: Совершенствовать у детей навыки звукового анализа.

Материал: Предметные картинки на каждое слово.

Ход игры:

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

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

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

«Измени слово»

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

Ход игры:

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

друг — дружок,

пирог — пирожок,

сапог — сапожок,

снег — снежок,

рог — рожок,

луг — лужок,

творог — творожок,

флаг — флажок.

«Третий лишний»

Цель: Развивать умения услышать в слове определённый звук.

Ход игры:

Из трех картинок дети должны убрать ту, в названии которой нет звука [ш]:

шина, ландыш, белка; шапка, гармошка, пила;

голубь, шуба, неваляшка; мыши, банан, пушка.

«Чудесный художник»

Цель: Развивать фонематические представления, фонематический анализ, внимание, мелкую моторику.

Ход игры:

Нарисовать картинку на указанный звук в начале, середине, конце слова. Под картинками, исходя из уровня знаний детей, предлагается начертить схему слова в виде черты или схему слогов данного слова, в которой каждый слог обозначается дугой, и указать место изучаемого звука.

«Кто больше?»

Цель: Развивать фонематические представления, слуховое внимание.

Ход игры:

Дети подбирают слова, начинающиеся на заданный звук. (Повторы недопустимы.)

«Услышишь — хлопни»

Цель: Развивать слуховое внимание, фонематическое восприятие.

Ход игры:

Взрослый произносит ряд звуков (слогов, слов), ребенок с закрытыми глазами, услышав определенный звук, хлопает в ладоши.

Внимательный слушатель» (или «Где звук?»)

Цель: Развивать фонематические представления, внимание.

Ход игры:

Взрослый произносит слова, а дети определяют место заданного звука в каждом из них.

«Нужное слово»

Цель: Развивать фонематические представления, фонематический анализ, внимание.

Ход игры: По заданию взрослого дети произносят слова с определенным звуком в начале, середине, конце слова.

«Назови картинку и найди первый звук»

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

Материал: Карты с нарисованными картинками.

Ход игры:

У детей – карты с нарисованными картинками.

Воспитатель называет любой гласный звук, дети произносят вслух названия своих картинок и находят нужную. Если картинка названа правильно, ведущий разрешает закрыть ее фишкой. Выигрывает тот, кто раньше всех закроет свои картинки.

«Ловушка»

Цель: Развивать умения услышать в слове определённый звук.

Ход игры:

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

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

Слова подбираются воспитателем в зависимости от темы занятия.

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ СЛОВАРЯ

«Лови да бросай - цвета называй»

Цель: Упражнять в подборе существительных к прилагательному, обозначающему цвет.

Материал: Мяч.

Ход игры:

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

Взрослый, бросая мяч ребенку, называет прилагательное, обозначающее цвет, а ребенок, возвращая мяч, называет существительное, подходящее к данному прилагательному.

Взрослый: красный –

Ребёнок: мак, огонь, флаг
оранжевый - апельсин, морковь, заря;

желтый - цыпленок, солнце, репа;

зеленый - огурец, трава, лес;

синий - колокольчик, море, чернила;

фиолетовый - слива, сирень, сумерки.

«Какой это предмет?»

Цель: Закреплять согласование прилагательного с существительным.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Взрослый называет признак и бросает мяч одному из детей. Поймавший мяч ребенок называет предмет, которым обладает этим признаком, и возвращает мяч логопеду. Далее взрослый бросает мяч по очереди другим детям. Например:

Длинная — веревка, шуба, нитка, улица, резинка, коса, юбка, дорога, резинка, лента, рубашка, занавеска.

Длинный — поезд, шнурок, огурец, день, карандаш, нож, пиджак.

Широкая — улица, речка, лента, дорога, кофта, юбка, резинка.

Широкий — шарф, переулок, двор, коридор, подоконник.

Красная — звезда, ягода, лента, шапочка, рубашка, майка, малина.

Красный — шар, шарф, помидор, мак, дом, карандаш.

Круглое — солнце, яйцо, яблоко, колесо.

«Подбери словечко»

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

Ход игры:

В эту игру можно играть с мячом, перекидывая, его друг другу.

Про что можно сказать:

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

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

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

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

«старое»... (кресло, сиденье, окно).

«Кто подберет больше слов?»

Цель: Развивать мышление, активизировать словарный запас.

Ход игры:

Взрослый предлагает детям назвать как можно больше слов, отвечая на вопросы.

При этом можно использовать предметы или картинки.

- Что можно шить? (Платье, пальто, сарафан, рубашку, шубу, сапоги, панаму, юбку, блузку и т. д.)

- Что можно связать? (Шапочку, варежки, шарф, кофту, жилетку, платье, скатерть, салфетку и т. д.)

- Что можно штопать? (Носки, чулки, варежки, шарф и т. д.)

- Что можно завязывать? (Шапку, шарф, ботинки, платок, косынку и т. д.)

- Что можно надеть? (Пальто, платье, кофту, шубу, плащ, юбку, колготки и т. д.)

- Что можно обуть? (Тапки, туфли, ботинки, сапоги и т. д.)

- Что можно «надвинуть» на голову? (Шапку, фуражку, панаму, кепку и т. д.)

Побеждает тот, кто подобрал больше слов.

«Семья»

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

Материал: Мяч.

Ход игры:

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

Взрослый, бросая мяч ребенку, задает вопрос, на который ребенок, возвращая мяч, должен ответить. Примерные вопросы:

- Кем ты доводишься маме и папе?
- Кто ты для бабушки и дедушки?
- У тебя сестра или брат?
- Назови двоюродных братьев и сестер.
- Кем являются для тебя родители твоих двоюродных братьев и сестер?

На этом мы закончим обзор игр. Еще раз хотим обратить внимание родителей на то, что игры на развитие словарного запаса ребёнка разнообразны и наполнение содержанием зависит только от вашей фантазии и желания работать.

«Рыбы, звери, птицы»


Цель: Закреплять в активном словаре детей существительные по темам: «Рыбы», «Звери», «Птицы».

Ход игры:

Все становятся в круг, ведущий ходит внутри круга и громко, не спеша, говорит: «Рыбы, птицы, звери... Рыбы, птицы, звери».

Неожиданно останавливается перед кем-нибудь и, указывая на него пальцем, говорит: «Звери» (или: «Птицы»). Затем отсчитывает 5—7 хлопков. Если вызванный успел за это время назвать зверя (медведь, волк, лиса), он получает фант.

Выигрывает тот, кто наберет больше фантов. Он становится ведущим.



ИГРЫ НА ФОРМИРОВАНИЕ ЛЕКСИКО-ГРАММАТИЧЕСКОГО СТРОЯ РЕЧИ

«Два брата ИК и ИЩ»

Цель: Развивать словообразование при помощи суффиксов -ИЩ-, -ИК-.

Ход игры:

- Жили два брата. Одного звали ИК, он, был маленький и худенький. А другого звали ИЩ, он был высокий и толстый. У каждого из братьев было свое жилье. ИК имел домик, ИЩ — большой домище. Какой же дом был у брата ИК? (Маленький.) А какой дом был у брата ИЩ? (Большой.)

У ИКА был носик, а у ИЩА?..

В дальнейшем закрепляется дифференциация слов:

ротик — ротище,
лобик — лобище,
глазик — глазище,
ручки — ручищи,
ножки — ножищи.

Делается вывод, если и слове слышится *ик*, это значит, что предмет маленький, а если *ищ* — значит предмет большой.

Я сейчас я буду говорить два слова и бросать мяч, а вы мне будете отвечать одним словом, используя *ик* или *ищ*. Например, я буду говорить *маленький стол*, а вы будете отвечать: *столик*. Я буду говорить *большой дом*, а вы будете отвечать: *домище*.

Предлагается следующий речевой материал:

большой комар (комарище),
маленький куст (кустик),
большие усы (усищи),
большой куст (кустище),
маленький ковер (коврик),
большая изба (избища),
маленький винт (винтик),
большой помидор (помидорище).

«Где мы были, что мы видели?»

Цель: Закреплять окончания существительных родительного падежа множественного числа.

Материал: Сюжетные картинки: «Огород», «Сад», «Лес», «Зоопарк».

Ход игры:

Педагог обращается с вопросами к детям: «Где ты был? Что ты видел?»

- Я был в огороде. Видел много помидоров, огурцов, кабачков...
- Я был в саду. Видел много яблок, груш, слив, абрикосов...
- Я был в лесу. Видел много сосен, елок, дубов, кустов...
- Я был в зоопарке. Видел много тигров, обезьян, волков...

«Кому что дадим?»

Цель: Закреплять формы дательного падежа существительных по теме «Домашние и дикие животные».

Материал: Картинки с изображением корма для животных (морковка, орехи, грибы, малина, мед, косточка, овощи, молоко и др.); игрушечные животные (корова, лошадь, еж, заяц, белка, медведь, кошка, собака, свинья).

Ход игры:

На доске расставлены картинки с изображением корма для животных. На столе — игрушечные животные.

В процессе игры дети берут по одной картинке с изображением корма для животных, кладут ее около соответствующей игрушки и отвечают на вопрос: «Кому это дадим?»

Сено дадим корове, лошади.

Грибы дадим белке.

Яблоко дадим ежу.

Орехи дадим белке

Малину дадим медведю. Молоко дадим кошке.

Мед дадим тоже медведю. Косточку дадим собаке.

Овощи дадим свинье.



«Незнайкины ошибки»

Цель: Развивать слуховое внимание, умение согласовывать слова в предложении.

Ход игры:

Расскажите ребёнку историю о том, как Незнайка ходил в осенний лес. Ему там так понравилось, что он поделился своими впечатлениями со своими друзьями, но допустил в рассказе ошибки. Нужно помочь Незнайке исправить его ошибки.

В осеннем лесу.

Я ходил в осенний лес. Там я видел серый заяц, рыжая белка, колючий ёж. Заяц ел морковь. Белка шелушила еловую шишку.

Ёж бежал по лесной тропинке. Хорошо в осенний лес.

«Найди ошибку».

Цель: Развивать слуховое внимание, мышление.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям послушать предложение, определить, правильно ли оно составлено, а если неправильно, то исправить ошибку.

1. Шел дождь, потому что я взяла зонтик.
2. Цветы не поливали, потому что они засохли.
3. Солнышко прячется, потому что ночью темно.
4. У Кати день рождения, потому что ей подарили книгу.
5. Солнце пригревает, потому что стал таять снег.
6. Петя испачкался, потому что его поругала мама.
7. Река замерзла, потому что дети взяли коньки.
8. День был жаркий, потому что ребята пошли купаться.
9. Пришла весна, потому что прилетели грачи.
10. В комнате темно, потому что включили свет.