

# Проведение дидактических игр для речевого развития детей старшего дошкольного возраста.

## Подготовительный этап

### 1. Игры для развития фонетико-фонематической стороны речи

#### «Японская печатная машинка»

Игра направлена на воспроизведение ритмического рисунка (ритма) при отхлопывании, отстукивании или подаче звука на любом инструменте (бубен, погремушка, ксилофон).

#### «Поиграем в сказку»

Взрослый предлагает ребёнку вспомнить сказку «Три медведя». Затем, меняя высоту голоса, просит отгадать, кто говорит: Михайло Иванович (низкий голос), Настасья Филипповна (голос средней высоты) или Мишутка (высокий голос). Одна и та же реплика произносится поочередно различным по высоте голосом, в трёх вариантах:

- Кто сидел на моем стуле?
- Кто ел из моей чашки?
- Кто спал в моей постели?
- Кто же был в нашем доме? И т.п.

#### «Испорченный телефон»

Цель: развивать у детей слуховое внимание.

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

Игровое действие: шепотом передавать слово на ухо рядом сидящему игроку.

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

#### «Светофор»

Взрослый 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 звукосокращения:

Баман	Витамин	ваван	альбом	клетка
Паман	Митанин	даван	айбом	кьетка
Банан	Фитамин	баван	аньбом	клетта
Банам	витанин	ванан	авьбом	кьетка
	митавин		альпом	кветка
	фитавин		альмом	тлектка
			альном	
			аблем	

### 2. Игры для развития лексической стороны речи (формирования словаря)

#### «Переезжаем на новую квартиру»

Цель: научить детей различать предметы, сходные по назначению и похожие внешне, помочь запомнить их названия; активизировать в речи детей соответствующий словарь.

Игровой материал:

1. Предметные картинки (парные): чашка-стакан, кружка-чашка, чайник-кофейник, кастрюля-сковородка, платок-косынка, шапка-шляпа, платье-сарафан, свитер-безрукавка, брюки-шорты, носки-гольфы, чулки-носки, перчатки-варежки, туфли-босоножки, тапочки-сандалии, ранец-портфель, люстра-настольная лампа.

2. Коробочки для складывания картинок.

Ход игры: Взрослый вручает ребёнку 4-5 пар картинок, например: чашка-стакан, платок-косынка, ранец-портфель, шапка-шляпа, носки-гольфы и т.д. Рассказывает: «Мы получили новую квартиру. Надо собрать все вещи и упаковать их для переезда. Сначала я буду упаковывать посуду. Ты мне будешь помогать. Передавай мне только ту вещь, которую я назову. Будь внимателен – многие вещи внешне похожи. Не спутай, например кружку с чашкой, чайник с кофейником. Собранную посуду я сложу в синюю коробку». Взрослый называет по одному предмету из каждой пары, например кофейник. Если ребёнок ошибается (предъявляет чайник), картинка остается у него. К концу игры у ребенка не должно остаться ни одной картинке. Проигравшим считается тот, у кого остались картинки. Затем для активизации в речи соответствующего словаря взрослый предлагает ребёнку вынимать из коробки собранные картинки и говорить, что он достал, а потом – называть предмет, объединенный в пару с предъявляемым.

### **«Вершки-корешки»**

Дидактическая задача: упражнять детей в классификации овощей (по принципу: что у них съедобно – корень или плоды на стебле).

Игровые правила. Отвечать можно только двумя словами: вершки и корешки. Кто ошибся, платит фант.

Игровое действие. Разыгрывание фантов.

Ход игры. Взрослый уточняет с ребенком, что они будут называть вершками, а что – корешками: «Съедобный корень овоща будем называть корешками, а съедобный плод на стебле – вершками».

Взрослый называет какой-нибудь овощ, а ребенок быстро отвечает, что в нем съедобно: вершки или корешки. Тот, кто ошибается, платит (выполняет) фант.

Взрослый может предложить иной вариант: он говорит: «Вершки», а ребенок вспоминает овощи, у которых съедобны вершки».

### **«Фрукты – овощи»**

Цель игры: дифференциация сходных понятий.

Ход игры. В начале игры взрослый напоминает ребенку, какие растения мы называем фруктами, какие – овощами. Для фруктов выбирается картинка «Сад», а для овощей – «Огород». Эти картинки выкладываются на разных краях стола. Предметные картинки, изображающие фрукты и овощи, лежат на столе стопкой изображенными вниз. По очереди ребенок берет из стопки по одной картинке, называет её, а также объясняет, к какой группе она относится. Объяснение должно быть полным: «Помидор – это овощ, потому что он растёт на огороде». Если ребёнок дал неправильный ответ, картинка возвращается на место, а если ребенок верно назвал картинку и отнёс её к нужному понятию, он забирает её себе. Игра заканчивается после того, как все картинки будут находиться у ребенка.

Игра «Фрукты-ягоды» проводится так же, только перед игрой уточняются данные понятия и выбираются другие картинки-символы: кустик для ягод и дерево для фруктов.

### **Лото «В мире растений»**

Цель игры: закрепление слов-обобщений: цветы, деревья, овощи, фрукты, ягоды; активизация словаря по данным темам.

Описание игры. Лото состоит из шести больших карт, в середине которых дана сюжетная картинка, изображающая данную группу растений в природе. По краям расположены предметные картинки, относящиеся к какому-нибудь одному родовому понятию, например, цветы или деревья. Кроме больших карт есть маленькие карточки с такими же предметными картинками.

Ход игры. Игра проходит по общему правилу игры в лото. Когда все маленькие карточки будут розданы, каждый играющий должен назвать одним словом всю группу своих слов - названий растений.

### **«Летает, а не птица»**

Цель: дифференциация понятий «птицы» и «насекомые».

Ход игры. Ведущий загадывает загадки про птиц и насекомых. Ребенок разгадывает загадки и объясняет, к какой тематической группе относится данное животное. Если ответ правильный, ведущий дает ребенку фишку или символ данного животного. Выигрывает тот, кто наберёт больше фишек. Перед игрой ведущий напоминает опознавательные признаки птиц: имеют перья, клюв, когти, крылья, выют гнёзда и высидивают птенцов, умеют летать, они большие. Насекомые же маленькие, имеют шесть ног, не высидивают птенцов, у них нет перьев.

\*\*\*

\*\*\*

В тёмной темнице

Красные лапки

Красны девицы. Без нитки, без спицы Вяжут вязеницы. (Пчёлы в улье) ***	Щиплют за пятки (Гусь)  ***
Явился в жёлтой шубке Прощайте, две скорлупки. (Цыплёнок)  ***	Чёрный, проворный, Кричит «кряк», Червякам враг. (Грач)  ***
Летела птица, Не перната, не крылата, Носик долгий, Голос тонкий. Кто её убьёт, Человечью кровь Прольёт. (Комар) ***	Не зверь, не птица, А нос, как спица. (Комар) *** Спал цветок и вдруг проснулся: Больше спать не захотел. Шевельнулся, встрепенулся, Взвился вверх и улетел. (Бабочка) ***
Много мастеров Срубили избу без углов. (Муравьи)  ***	Верещанья, белобока. А зовут её .... (сорока).  ***
Маленький мальчишка В серомярячишке По дворам шныряет, Крохи собирает, В поле ночует, Коноплю ворует. (Воробей) ***	Жу-жу, жу-жу, Я на ветке сижу, Букву Ж все твержу, Зная твердо букву эту, Я жужжу весной и летом. (Жук)  ***
На полянке возле ёлок, Дом построен из иголок. За травой не виден он, А жильцов в нём миллион. (Муравейник.)	На шесте дворец, Во дворце певец, А зовут его... (скворец).

### 3. Игры для развития грамматического строя речи

#### «Размытое письмо»

Цель: Упражнять в составлении распространенных упражнений.

Материал. Игрушечный мишка.

Организация. Взрослый:

- 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, взрослый интонацией побуждает ребенка дополнять предложения.

#### «Дополни предложение»

Дидактическая задача: развивать у ребенка 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. Взрослый говорит несколько слов предложения, а ребенок должен дополнить его новыми словами, чтобы получилось законченное предложение, например: «Мама купила... - книжки, тетради, портфель ...», - продолжает ребенок.

#### **«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. Взрослый объясняет правила игры:

- Сегодня мы будем придумывать предложения. Я скажу какое-либо слово, а ты быстро придумай с этим словом предложение. Например, я скажу слово «близко» и передам тебе камешек. Ты возьмешь камешек, и быстро ответишь: «Я живу близко от детского сада». Затем ты назовёшь 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 ребенок затрудняется при ответе, взрослый помогает ему.

### **4. Игры для развития связной речи**

#### **«Кто больше заметит небылиц?»**

Дидактическая задача: Учить ребенка 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. Играющие, садятся так, чтобы на столе можно было откладывать фишки, Взрослый объясняет правила игры:

- Сейчас я прочту отрывок из стихотворения Корнея Чуковского «Путаница» В нем будет много небылиц. Постарайся их заметить и запомнить. Если заметил небылицу, положит фишку, заметил ещё одну небылицу, положи 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 взрослый спрашивает ребенка, почему стихотворение называется «Путаница». Если ребенок положил больше фишек, чем небылиц в стихотворении, взрослый 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 ребенок не утомлялся, т.к. игра требует большого умственного напряжения. Заметив по поведению ребенка, что он устал, взрослый должен прекратить игру.

#### **«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.

#### **«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.