**Картотека дидактических игр по развитию речи**

|  |  |
| --- | --- |
| **"Г Л А С Н Ы Е З В У К И"**  ЦЕЛЬ: развивать навыки выделения гласных звуков из состава слова. Это упражнение целесообразно проводить каждый день в начале занятия или после физкультминутки.  ХОД ИГРЫ: Каждый ребенок называет гласные звуки из предложенного ему слова, состоящего из одного, двух или трех слогов (слова подбираются педагогом с учетом возможностей детей. | "**Н А З О В И Т Р И С Л О В А"**  ЦЕЛЬ: активизация словаря детей.  ХОД ИГРЫ: дети становятся в шеренгу. Каждому участнику по очереди задается вопрос. Нужно, делая три шага вперед давать с каждым шагом три слова-ответа, не замедляя темпа ходьбы.  Что можно купить? (платье, костюм, брюки)  Что можно варить?  Что можно читать?  Чем можно рисовать?  Что может летать?  Что может плавать? И т.д. |
| **"Ч У Д Е С Н Ы Й М Е Ш О Ч Е К"**  ЦЕЛЬ: развивать тактильные ощущения, словарь признаков.  ХОД ИГРЫ: Воспитатель предлагает детям мешок с игрушками, сделанных из разных материалов. Ребенок вытаскивает из мешочка игрушку и называет признак предмета (из чего он сделан).  Предлагаемые признаки: деревянный, пластмассовый, меховой, ватный, резиновый, металлический, стеклянный, глиняный и т.д. | **"З А К О Н Ч И П Р Е Д Л О Ж Е Н И Е"**  ЦЕЛЬ: употребление сложноподчиненных предложений.  ХОД ИГРЫ: воспитатель предлагает детям закончить предложение:  Мама положила хлеб… куда? В хлебницу.  Мама насыпала сахар… куда? В сахарницу.  Бабушка сделала вкусный салат и положила его … куда? В салатницу.  Папа принес конфеты и положил их…куда? В конфетницу.  Марина не пошла сегодня в школу… почему? Потому что заболела.  Мы включили обогреватели… почему? Потому что стало холодно.  Я не хочу спать… почему? Потому что еще рано.  Мы поедем завтра в лес.. Если будет хорошая погода.  Мама пошла на рынок… для чего? Чтобы купить продукты.  Кошка забралась на дерево… для чего? Чтобы спастись от собаки. |
| **"Л И Ш Н Е Е С Л О В О"**  ЦЕЛЬ: развитие слухового внимания детей, обогащение словаря и уточнение значений слов.  ХОД ИГРЫ: Воспитатель объясняет ребенку, что будет произносить слова, а он должен назвать лишнее слово и объяснить свой выбор.  Лексический материал (например):  шуба, сапоги, свитер, юбка, брюки.  зима, весна, ноябрь, лето, осень.  белка, заяц, медведь, синица, еж.  шуба, шарф, панама, варежки. И т.д. | **"НАЗОВИ КАК МОЖНО БОЛЬШЕ ПРЕДМЕТОВ"**  ЦЕЛЬ: активизация словаря детей, развитие внимания.  ХОД ИГРЫ: Дети становятся в ряд и им по очереди предлагается называть предметы, которые их окружают. Назвавший слово делает шаг вперед. Выигрывает тот, кто правильно и четко произносит слова и назвал большее количество предметов, не повторяясь, и таким образом оказался впереди всех. Игра может носить тематический характер. |
| **"Н А П Р И Е М Е У В Р А Ч А"**  ЦЕЛЬ: упражнять детей во всех видах дифференцированного дыхания (вдох ртом - выдох ртом, вдох ртом - выдох носом, вдох носом - выдох ртом, вдох носом - выдох носом.)  ХОД ИГРЫ: Коллективное выполнение детьми упражнений по инструкции воспитателя. "Я сейчас послушаю вашу грудку. Сделали вдох ртом, а теперь выдохнули тоже ртом" и так далее. "А теперь послушаю спинку". Далее детям предлагается выполнять упражнение парами по инструкции воспитателя. | "**П Ч Е Л Ы и М Е Д В Е Д Ь"**  ЦЕЛЬ: закреплять изолированное произношение звука Ж.  ОБОРУДОВАНИЕ: стульчики, маска медведя.  ХОД ИГРЫ: Ребенок в маске медведя сидит в стороне на отдельном стульчике. Воспитатель говорит:  Пчелки в улье сидят  И в окошко глядят.  Погулять все захотели.  Друг за другом полетели: ж-ж-ж-ж-ж.  Дети бегают и жужжат. Медведь идет, спасает мед. Дети-пчелки бегут на свои стульчики, садятся, машут кистями рук и громко жужжат, прогоняют медведя. Тот, кого осалил медведь, уходит вместе с ним. |
| "**Э Х О"**  ЦЕЛЬ: развивать слуховое внимание, закреплять произношение звуков в словах и слогах.  ХОД ИГРЫ: Все жители скотного двора собрались послушать удивительную историю, которая произошла с козой. Послушаем и мы ее.  "Весь день коза гуляла по лугу. А к вечеру пошла домой. Идет коза, поет песню. А эхо ей подпевает. Вот так: «Идет козочка-коза» - поет коза. «За-за-за-за-за, идет козочка-коза» - подпевает эхо. Ребята, давайте я буду петь за козу, а вы за эхо. «Очень любят все козу, Есть друзья у козы. В гости ходят все к козе. Растут цветы у козы». И так далее. | **"П О Д У М А Й и И З М Е Н И"**  ЦЕЛЬ: учить детей употреблять имена существительные мужского, женского и среднего рода единственного и множественного числа в винительном и творительном падежах.  ХОД ИГРЫ: Воспитатель предлагает ребенку закончить фразу, изменив единственное число на множественное.  Я купил елку - я купил елки  Я кормлю белочку - я кормлю белочек  Я повесил на елку фонарик - …фонарики  Я иду за клюшкой -…клюшками  Я чищу шапку - …шапки  Я вижу зайца - …зайцев  Я сыплю синичке крошки - Я сыплю синичкам крошки  и так далее. |
| "**Я З Н А Ю М Н О Г О Н А З В А Н И Й"**  ЦЕЛЬ: закреплять обобщенное значение слов.  ХОД ИГРЫ: Воспитатель начинает, а дети продолжают. «Я знаю много названий зверей: заяц, медведь…цветов: мак, роза…овощей: морковь, репа… насекомых: комар, оса… и т.д. | "**Н А З О В И О Д Н И М С Л О В О М"**  ЦЕЛЬ: развитие словаря детей.  ХОД ИГРЫ: Ведущий спрашивает у детей: "Как одним словом можно назвать аиста, воробья, утку и галку?" (птицы)  Астру, мак и розу? (цветы)  Лису и ослика? (животные)  Иву и дуб? (деревья) и другие варианты.  Впоследствии ведущими становятся сами дети. |

|  |  |
| --- | --- |
| **"П Л О Х О или Х О Р О Ш О"**  ЦЕЛЬ: закреплять произношение звука Х в словах.  ХОД ИГРЫ: Один начинает предложение, а другой заканчивает его словом, хорошо или плохо, но так, чтобы эти слова подходили по смыслу.  Обижать малышей - …  Быть настоящим другом –  Помогать друзьям - …  Говорить грубые слова - …  Помогать маме - …  Болеть - …  Веселиться с друзьями - … | "**Я ЗНАЮ ПЯТЬ НАЗВАНИЙ"**  ЦЕЛЬ: закреплять слова, входящие в группу обобщенных понятий.  ХОД ИГРЫ: Дети перебрасывают мяч друг другу и по очереди называют слова на предложенную воспитателем тему:  Воспитатель: я знаю пять названий фруктов.  Дети (по очереди): ананас – груша – яблоко – виноград - киви.  И так далее. |
| **"К О М У У Г О Щ Е Н И Е?"**  ЦЕЛЬ: учить детей употреблять в речи трудные формы существительных.  ХОД ИГРЫ: Воспитатель вносит в группу корзинку и говорит о том, что в корзинке подарки для зверей, но он боится перепутать, кому что. И просит детей помочь ему. Предлагаются картинки с изображением медведя, птиц, лошади, волка, лисы, рыси, обезьяны, кенгуру, жирафа, слона. Кому мед? Кому зерно? Кому мясо? Кому фрукты? | **"С Л О В А"**  ЦЕЛЬ: учить детей согласовывать имена существительные с прилагательными.  ХОД ИГРЫ: Воспитатель предлагает ребенку отвечать на вопросы, употребляя и правильно изменяя слово "белый" (например).  Куртка какая? Белая  Сапоги какие? Белые  Поле какое? Белое  Снеговик какой? Белый  Аналогично другое прилагательное:  Снег какой? Серебристый  Дорога какая? Серебристая  Ветки какие? Серебристые  Озеро какое? Серебристое и так далее |
| "**ТИШЕ, ТИШЕ, МАША ШЬЕТ"**  ЦЕЛЬ: закреплять произношение звука Ш в словах.  ХОД ИГРЫ: Дети, взявшись за руки, ходят вокруг Маши (Миши) и тихо говорят:  Тише, тише, Маша шьет,  Наша Маша долго шьет.  А кто Маше помешает,  Того Маша догоняет.  После этих слов дети бегут в заранее обозначенный домик. Кого Маша (ведущий) осалит, тот должен сказать слово со звуком Ш. Если ребенок затрудняется назвать слово, то воспитатель помогает ему наводящими вопросами. | **"Н А Й Д И З В У К"**  ЦЕЛЬ: уметь выделять слова (из пары слов) с заданным гласным звуком.  ХОД ИГРЫ: Воспитатель говорит детям о том, что он будет называть пары слов, а вы - искать слова с нужным звуком: аист-воробей, сирень-астра, мак-розы, утка-галка, удочка-рыба, нос-уши, ива-дуб, снежинка-иней, изба-дом, озеро-река, лиса-ослик, окна-дверь, мак-розы, сыр-колбаса, удочка-рыба, лыжи-санки, мыло-губка и другие пары слов. |

|  |  |
| --- | --- |
| "**Н А З О В И Л А СК О ВО"**  ЦЕЛЬ: учить детей образовывать слова при помощи суффиксов.  Оборудование: мяч  ХОД ИГРЫ: Воспитатель произносит фразу и бросает мяч ребенку. Предложите ребенку вернуть вам мяч и изменить фразу так, чтобы слова в ней звучали ласково.  ПРИМЕРНЫЙ ЛЕКСИЧЕСКИЙ МАТЕРИАЛ:  Шуба теплая - шубка тепленькая  Лиса хитрая - лисичка хитренькая  Заяц белый - зайчик беленький  Сапоги чистые - сапожки чистенькие  Ветка короткая - веточка коротенькая  Шишка длинная - шишечка длинненькая  Ворона черная - вороненок черненький  Снег белый - снежок беленький. | **"Подбор прилагательных"**  Эта игра интересна детям любого возраста, имеет несколько степеней сложности игры: малышам необходим наглядный единичный образ, старшим детям — словесный и не менее 2—3 образов. Содержание же игры заключается в следующем: ведущий показывает игрушку, картинку или называет слово, а участники по очереди называют как можно больше признаков, соответствующих предложенному объекту. Выигрывает тот, кто назовет для каждого из предъявленных предметов как можно больше признаков. Например, "собака" — большая, лохматая, добрая, веселая, охотничья, старая и т. п. |
| **"Что бывает?"**  Эта игра похожа на предыдущую, отличие состоит в том, что к исходному слову-прилагательному подбирают существительное. Например, "зеленый" — помидор, ель, трава, дом и т. д. Эмоционально привлекательной основой и стимулом участия в игре могут служить поэтические произведения.  В последующем детям можно предложить назвать все, что бывает веселым, грустным, злым, добрым, тихим, громким, пушистым, гладким, холодным, шершавым, колючим, быстрым, скользким, удивленным, спокойным, торжественным, шаловливым, смешным, таинственным, светлым и пр. При этом необходимо удостовериться, что смысл слова понимается и ребенком, и взрослым идентично. | **"Узнавание"**  Цель игры — узнать предмет, объект по группе прилагательных, эпитетов или по группе слов-действий. Предлагаемые в качестве исходной опоры слова должны быть связаны с чувственным и практическим опытом ребенка. Например, "зеленая, кудрявая, стройная, белоствольная" — береза; "сверкает, землю согревает, тьму разгоняет" — солнце.  Игры со словами нужно постепенно усложнять, не только увеличивая словарный запас ребенка, но и тренируя у него способность легко находить нужное слово. Чтобы ребенок без особых затруднений "вычерпывал" из памяти необходимое слово, надо разнообразить варианты игр ("Какое бывает?", "Что делает?"). В дальнейшем основным правилом таких игр становится отсутствие повторов. |
| **"Цепочка слов"**  Суть игры заключается в подборе слов — существительных и прилагательных, характеризующих в своем объединении какой-либо объект сходными качественными признаками (холодный — ветер, мороженое, вода, батарея; мокрый — одежда, волосы, бумага, асфальт; не умеет плавать — кирпич, земля, шуруп и т. п.). То есть дети составляют своеобразный "поезд" из слов, где слова-вагончики соединены между собой. Например, исходное слово — "кошка".  Кошка бывает какая?  Пушистая, ласковая, разноцветная...  Что еще бывает разноцветным?  Радуга, платье, телевизор...  Каким еще может быть платье?  Шелковым, новым, прямым...  Что еще может быть прямым?  Линия, дорога, взгляд... и т. д. | **Игра "Добавь слово"**  Цель: развивать память, умение классифицировать предметы по группам и может проводиться в разных вариантах.  Вариант 1. Взрослый начинает игру: "В корзину я положил яблоки". Ребенок продолжает, повторяя все сказанное ранее и добавляя свое слово, соответствующее названному первым участником игры: "В корзину я положил яблоки и лимоны". Следующий играющий повторяет предложение и добавляет слово от себя. И так далее.  Вариант 2. Добавление слов осуществляется на основе заданной буквы или использования последовательности букв в алфавите. (Если на очередную букву сложно подобрать слово-название, то она пропускается. При этом, если игра проводится со старшими дошкольниками, то вполне допустимо использование опорной таблицы с изображением букв алфавита.) В первом случае это будет звучать так: "В корзину я положил арбуз, ... ананас, ... абрикос, ... апельсин" и т. д. Во втором так: "На столе стоит ваза, а в ней — апельсины, бананы, виноград, груша ..." |