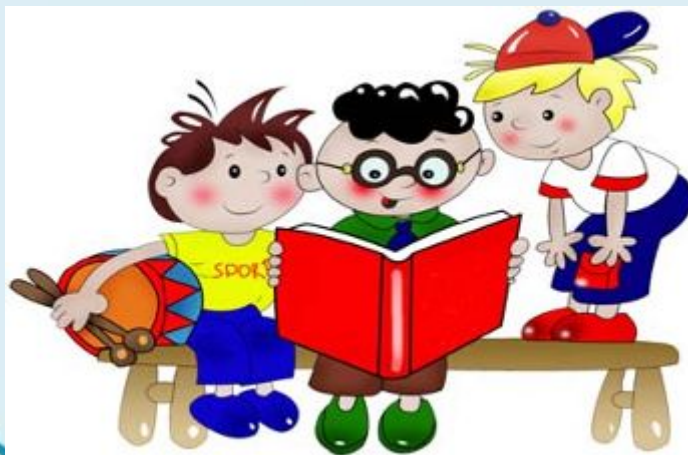




# Дидактическая игра как средство развития речи.



Тендентник М.Н.,  
воспитатель

г.Ялуторовск, 2017г.





Игра – это искра, зажигающая  
огонек пытливости и  
любопытности.

В.А. Сухомлинский





Речь - одна из важнейших линий **развития ребенка**. Благодаря родному языку малыш входит в наш мир, получает широкие возможности общения с другими людьми. Речь помогает понять друг друга, формирует взгляды и убеждения, а также играет огромную роль в познании мира, в котором мы живем.







Согласно ФГОС дошкольного образования: «речевое развитие включает в себя: владение речью, как средством общения и культуры; обогащение активного словаря; развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи; развитие речевого творчества; развитие звуковой и интонационной культуры речи, фонематического слуха; знакомство с книжной культурой, детской литературой, понимание на слух текстов различных жанров детской литературы; формирование звукового анализа и синтеза, как предпосылки обучения грамоте».





Изучая методическую литературу, анализируя результаты диагностики, наблюдая за играми детей, пришла к выводу, что через игру у детей дошкольного возраста развитие речи происходит быстрее. Игра на занятиях и в режимных моментах необходима для снижения психических и физических нагрузок. Также очень важно вовремя исправлять недостатки речи, так как труднее это сделать впоследствии, когда они укрепятся. Ведь дошкольный возраст – это время энергичного развития речи и, в частности, овладение правильным звукопроизношением. Невмешательство в процесс формирования детской речи влечет за собой отставание в развитии ребенка.





## Игра дошкольников:

побуждает детей к общению друг с другом;  
способствует закреплению навыков пользования  
инициативной речью;  
способствует совершенствованию разговорной речи;  
способствует обогащению словаря;  
оказывает влияние на формирование грамматического строя  
языка.







Дидактическая игра — одна из форм обучаемого воздействия педагогов на ребенка. В то же время игра — основной вид деятельности детей. Таким образом, игра реализует обучающую (которую преследует педагог) и игровую (ради которой действует ребенок) цели. Важно, чтобы эти две цели дополняли друг друга и обеспечивали усвоение программного материала. Дидактическая игра является ценным средством воспитания умственной активности, она активизирует психические процессы, вызывает у дошкольников живой интерес к процессу познания. Игра помогает сделать любой учебный материал увлекательным, вызывает у детей удовлетворение, стимулирует работоспособность, облегчает процесс усвоения знаний.





## Использование дидактических игр способствует решению следующих задач:

- побуждать детей к общению друг с другом и комментированию своих действий;
- способствовать закреплению навыков пользования инициативной речью;
- совершенствовать разговорную речь;
- обогащать словарь;
- формировать грамматический строй речи и т.д.







## Использование дидактических игр способствует решению следующих задач:

- побуждать детей к общению друг с другом и комментированию своих действий;
- способствовать закреплению навыков пользования инициативной речью;
- совершенствовать разговорную речь;
- обогащать словарь;
- формировать грамматический строй речи и т.д.



# «Что растёт в лесу?»



Цель: Активизировать у детей словарь существительных по темам: «Растения», «Животные»

Материал: Стульчики по количеству детей.

**Ход игры:** Педагог выбирает трех детей и предлагает им назвать то, что растёт в лесу. Например, один говорит: «**В лесу растёт гриб**», второй — «**малина**», третий — «**ель**», а потом опять продолжает первый. Педагог предупреждает, что долго думать нельзя. Когда играющие нарушают правила, то садятся на место и выбирают себе замену. Новая группа детей получает другое задание, например перечислить, что растёт в саду либо кто живёт в лесу.

Победителем является тот, кто больше назвал растений и животных. Он получает приз.





## «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.

Круглый — мяч, шар, лепесток, помидор.

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);

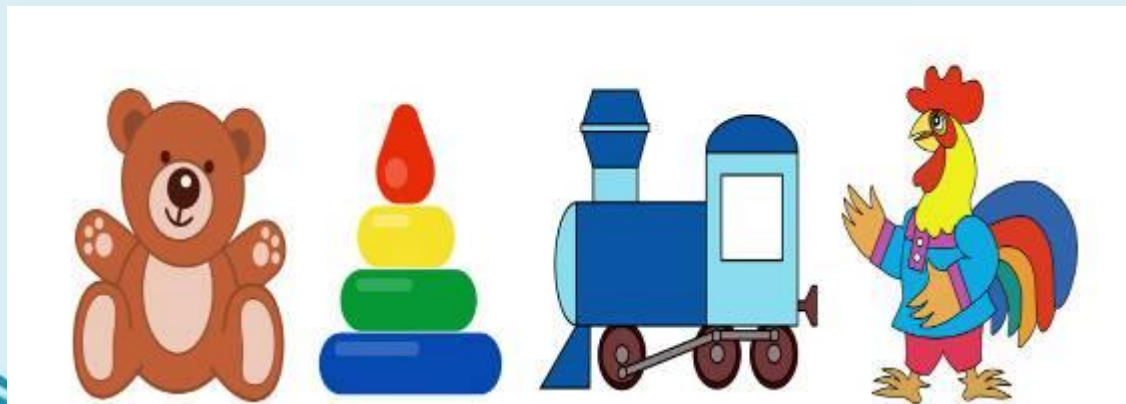
«**старый**» ... (дом, пень, человек, ботинок);

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

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

«**свежее**» ... (молоко, мясо, варенье);

«**старое**» ... (кресло, сиденье, окно).



## «Угадай предмет»

Цель: Развивать мышление, активизировать словарный запас.

**Ход игры:** Отгадай предмет по названию его частей.

Кузов, кабина, колеса, руль, фары, дверцы (*грузовик*).

Ствол, ветки, сучья, листья, кора, корни (*дерево*).

Дно, крышка, стенки, ручки (*кастрюля*).

Палуба, каюта, якорь, корма, нос (*корабль*).

Подъезд, этаж, лестница, квартиры, чердак (*дом*).

Крылья, кабина, хвост, мотор (*самолет*).

Глаза, лоб, нос, рот, брови, щеки (*лицо*).

Рукава, воротник, манжеты (*рубашка*).

Голова, туловище, ноги, хвост, вымя (*корова*).

Пол, стены, потолок (*комната*).

Подоконник, рама, стекло (*окно*).





# «Что общего?»



Цель: Развивать навыки понятийного обобщения.

**Ход игры:**

Объясните, что общее у предметов.

**У 2 предметов:**

огурец, помидор (*овощи*);

ромашка, тюльпан (*цветы*);

слон, муравей (*животные*).

**У 3 предметов:**

мяч, солнце, шар —...

тарелка, ваза, чашка —...

лист, трава, крокодил —...





# «Запоминай–ка»



Цель: Активизировать словарный запас по лексическим темам. Развивать навыки понятийного обобщения. Развивать слухо — речевой памяти.

Материал: Карточка с рядами слов (для воспитателя)

## Ход игры:

Взрослый произносит ряды слов и даёт задание ребёнку на запоминание слов определённой тематики. Образец: **«Я буду называть разные слова, вам надо запомнить только названия птиц».**

Только птиц: аист, стрекоза, сова, снегирь, кузнечик, сокол.

Только диких зверей: барсук, овца, слон, ослик, лиса.

Только овощи: свёкла, ананас, капуста, кукуруза, редис.

Только обувь: сапожки, носки, сандалии, кроссовки, колготки.

Только мебель: подоконник, сервант, стол, кресло, порог.

Только посуда: блюдце, скатерть, кастрюля, сковорода, салфетка.

Только транспорт: автобус, колесо, самосвал, такси, скамейка.



# «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?

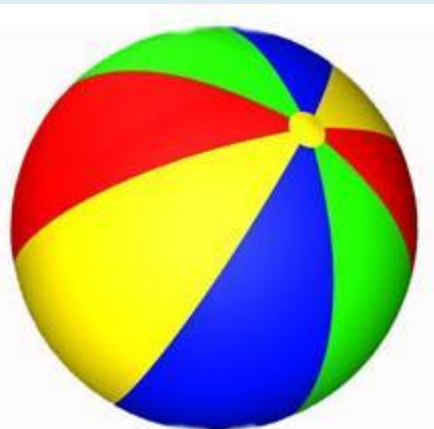
Кто ты для бабушки и дедушки?

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.



# «Кто как разговаривает? »



Цель: Расширить словарный запас, развивать быстроту реакции.

Материал: Мяч.

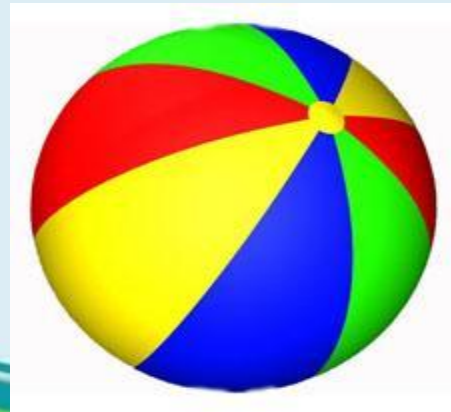
**Ход игры:**

**Вариант 1.**

Мяч лови, да поскорей назови язык зверей. Взрослый бросает мяч ребёнку, называя животных. Ребёнок, возвращая мяч, должен правильно ответить, как то или иное животное подает голос: корова, тигр, змея, комар, собака, волк, утка, свинья; мычит, рычит, шипит, пищит, лает, воет, крякает, хрюкает.

**Вариант 2.**

Взрослый, бросая ребенку мяч, спрашивает: *«Кто рычит?»*, *«А кто мычит?»*, *«Кто лает?»*, *«Кто кукует?»* и т. д.





## «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.



# «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;

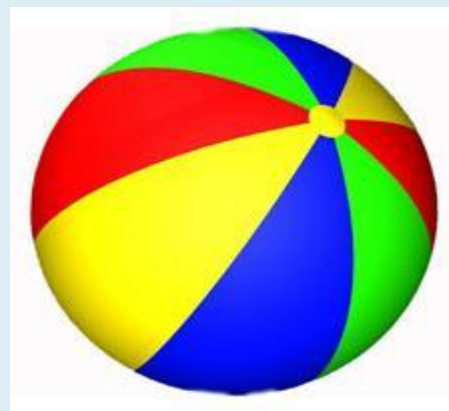
желтый — цыпленок, солнце, репа;

зеленый — огурец, трава, лес;

голубой — небо, лед, незабудки;

синий — колокольчик, море, чернила;

фиолетовый — слива, сирень, сумерки.



# «Я знаю три названия животных (цветов)» или «Я знаю три имени девочек (пять имен мальчиков)»



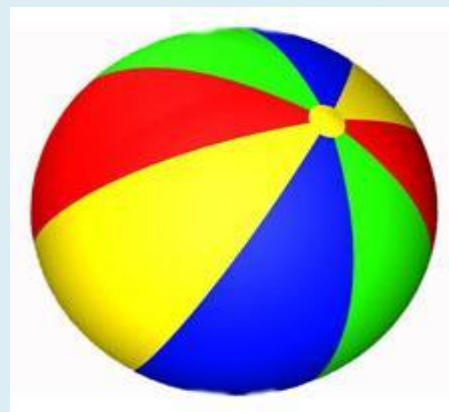
Цель: Расширить словарный запас детей за счет употребления обобщающих слов, развивать быстроту реакции, ловкость.

Материал: Мяч.

**Ход игры:** Раз и два, и три, четыре всё мы знаем в этом мире.

Ребенок, подбрасывая или ударяя мячом об пол, произносит: **«Я знаю пять имен мальчиков: Саша раз, Витя два, Коля три, Андрей четыре, Володя пять».**

Можно использовать следующие виды движений: бросание мяча об пол одной или двумя руками и ловля двумя руками; бросание мяча вверх двумя руками и ловля двумя руками; отбивание мяча правой и левой рукой на месте.





## «Рыбки»



Цель: Закреплять в активном словаре детей существительные по теме «Рыбы».  
Материал: Значки, специальные медали в качестве приза.

### Ход игры:

Дети стоят по одну сторону помещения, водящий — лицом к ним в середине комнаты, он — рыбак. Дети перед началом игры придумывают каждый для себя название рыбы. Рыбак говорит:

«Сети в море я бросаю,  
Много, много рыб поймаю».

С последним словом рыбака дети перебегают на другую сторону комнаты. Пойманного ребенка водящий спрашивает: «Как зовут тебя, рыбка?» — «Карась».

В игре могут закрепляться и названия аквариумных рыбок. Если дети знают названия хищных рыб, то игру можно усложнить. Если пойманный ребенок называет хищную рыбу, то он помогает рыбаку ловить других рыбок. Победителем считается тот, кто ни разу не попал в сети рыбака.



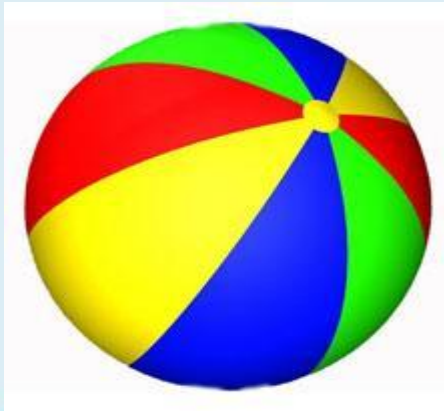
## «Четыре слова»



Цель: Расширять запас имен существительных в активном словаре детей.

Материал: Мяч.

**Ход игры:** Играющие стоят полукругом. Ведущий бросает по очереди каждому из них мяч и говорит одно из четырех слов: «земля», «вода», «небо», «огонь». Тот, кому брошен мяч и сказано слово «земля», должен назвать какое-либо животное. На слово «вода» играющий отвечает названием рыбы, на слово «небо» — названием птицы. При слове «огонь» все должны быстро повернуться кругом на месте. При каждом ответе мяч возвращается к ведущему. Ответивший неправильно выбывает на один тур из игры.



## «Подскажи словечко»



Цель: Развивать мышление, быстроту реакции.

Материал: Мяч.

**Ход игры:** Есть всего один ответ. Кто-то знает, кто-то — нет. Взрослый, бросая мяч ребенку, спрашивает: Ворона каркает, а сорока? Ребенок, возвращая мяч, должен ответить: Сорока стрекочет.

**Примеры вопросов:**

Сова летает, а кролик?

Корова ест сено, а лиса?

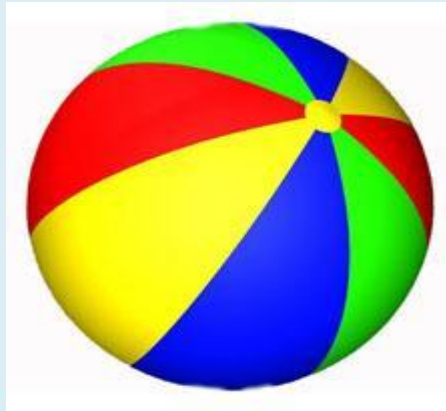
Крот роет норки, а сорока?

Петух кукарекает, а курица?

Лягушка квакает, а лошадь?

У коровы теленок, а у овцы?

У медвежонка мама медведица, а у бельчонка?





# «Кто где живет?»



Цель: Закреплять знания детей о жилищах животных, насекомых.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Кто в берлоге, кто в норе? Назови-ка поскорей!

Бросая мяч ребенку, родители задают вопрос, а ребенок, возвращая мяч, отвечает.

Вариант 1. Взрослый: Кто живет в дупле? Белка.

Кто живет в скворечнике? Скворцы.

Кто живет в гнезде? Птицы: ласточки, кукушки сойки и т. д.

Кто живет в будке? Собака.

Кто живет в улье? Пчелы.

Кто живет в норе? Лиса.

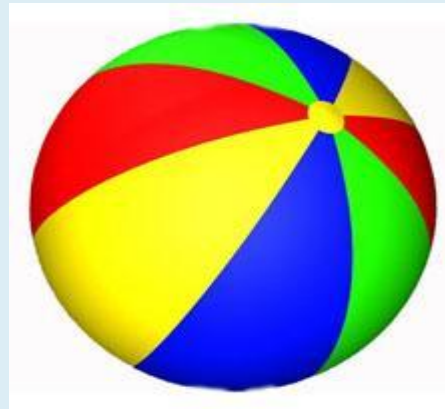
Кто живет в логове? Волк.

Кто живет в берлоге? Медведь.

Вариант 2. Взрослый: Где живет медведь? Где живет волк?

Ребёнок: В берлоге. В логове.

Вариант 3. Работа над правильной конструкцией предложения. Ребенку предлагается дать полный ответ: *«Медведь живет в берлоге»*.



## «Чье это жилище?»



Цель: Закреплять знания детей о жилищах животных.

Материал: Картинки животных и картинки, изображающие жилища животных.

Ход игры: На доске картинки. Слева — картинки, изображающие жилища животных, справа — изображения животных (не у своих жилищ).

**Воспитатель объясняет, что Незнайка перепутал домики животных. Надо им помочь найти свои. Дети переставляют изображения животных, помещая их около своих жилищ, а затем называют, чьи это жилища:**

нора — для лисы, мышки;

берлога — для медведя;

дупло — для белки, для совы;

гнездо — для птицы;

скворечник — для скворца;

коровник — для коровы, телят;

конюшня — для лошади, жеребят;

свинарник — для свиньи и поросят;

крольчатник — для кроликов.

Перед выполнением этого задания дети закрепляют названия жилищ домашних и диких животных и птиц по картинкам.





## «Замени звук»



**Цель:** Учить детей мысленно переставлять, заменять звуки на заданные, называть получившиеся таким образом новые слова.

**Материал:** Ряды слов для преобразования, предметные картинки со словами, которые должны получиться.

### Ход игры:

Взрослый задает звук, на который нужно будет заменить первый или последний звук в слове.

Затем он раскладывает картинки и произносит слова, а ребенок с их помощью мысленно заменяет звук в исходном слове на заданный и называет вслух получившееся слово.

Например, нужно заменить на [ч] первый (кашка - чашка, гайка - чайка, мазь - часть) или последний звук (враг - врач, клюв - ключ, мел - меч).

По мере тренировки игру можно проводить на слух, без использования картинок.





## «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.



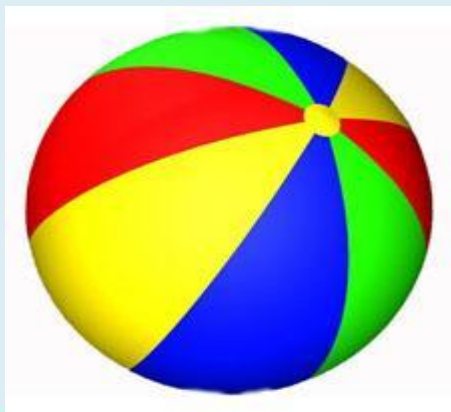
## «Измени слово»

**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 — сапужок,  
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.

