

Дидактическая игра

Цель: развивать связную монологическую речь у детей дошкольного возраста.
Задачи:

«Катин магазин»

- ❖ Развивать умение составлять описательные рассказы, выделяя характерные признаки предметов и добавляя второстепенные;
- ❖ Формировать умение завершать описание итоговой фразой, выражающей оценочное отношение к предмету;
- ❖ Развивать умение описывать сходства и различия двух похожих предметов;
- ❖ Развивать умение описывать местоположение предмета, используя слова «между», «слева», «справа», «около», «рядом», указывая при этом признаки предметов находящихся рядом с ним;
- ❖ Упражнять детей в описании отдельных сюжетных картинок с последовательным действием, а затем и в составлении целостного рассказа по ним под руководством воспитателя;
- ❖ Упражнять детей в придумывании рассказа;
- ❖ Формировать и закреплять представление о структуре повествования (начало-завязка, середина – кульминация, конец – развязка);
- ❖ Развивать воображение и творческую фантазию.

Игровой материал



- ❖ **Плоскостной материал:** кукла Катя (2 варианта), полочки для игрушек, игрушки (можно пополнять и обновлять). Крепление – магнитная лента.
- ❖ **Серии сюжетных картинок**

Данный материал можно использовать как для занятий с подгруппой детей, так и для индивидуальных занятий

1 вариант: «Опиши

игру



Игровая ситуация: Кукла Катя приглашает детей в свой магазин. Он очень необычный. Купить игрушку в нём нельзя, но можно получить её, если описать так, чтоб другие дети поняли о какой игрушке идёт речь.

Игровое правило: нельзя называть игрушку, только описывать.

2 вариант: «Сравни

ИГ



Игровая ситуация: Кате надо навести порядок в магазине и составить список игрушек, которые остались. Но некоторые из них очень похожи, она просит ребят помочь ей.

Игровое действие: ребёнок находит две похожие игрушки, объясняет, чем они похожи, а затем описывает их отличия. Катя благодарит его за помощь.

3 вариант: «Опиши, где

находится»



Игровая ситуация: Кукла Катя снова приглашает детей в свой магазин. Но теперь она отдаст игрушку только в том случае, если ребёнок правильно опишет её местоположение. Например: «Игрушка находится на самой верхней полке. Слева от неё голубое ведёрко с жёлтой ручкой, а справа коричневый мишка с голубым бантом».

Остальные дети должны догадаться, о какой игрушке идёт речь.

Игровое правило: нельзя называть игрушку, только описывать её местоположение.



4 вариант: «Истории

Игровая ситуация: Катя рассказывает детям, что игрушки у неё не простые, и с некоторыми из них происходили разные интересные истории. Она спрашивает детей, хотят ли они узнать какие?

Игровое действие: ребёнок выбирает одну из игрушек. К ней предлагается набор сюжетных картинок, которые Катя случайно перепутала. Взрослый просит ребёнка разложить сюжетные картинки в логической последовательности. После этого нужно ответить на вопросы полным ответом и самостоятельно составить рассказ.



5 вариант: «Придумай ИСТС



Игровая ситуация: у Кати в магазине есть полка со старыми игрушками. У них когда-то уже был свой дом и свой хозяин. Интересно было бы узнать, кем он был и как игрушки оказались у Кати...

Игровое действие: ребёнок выбирает ту игрушку, которая ему понравилась. Ему предлагают пофантазировать и придумать небольшой рассказ о ней. Кем был её хозяин, как с ней играл, и что с ней случилось потом.



Спасибо за
внимание!