



**Дидактическая игра  
как средство развития  
речи детей  
дошкольного возраста**

**Подготовила  
Воспитатель  
Скопинцева С.Ю.**

Дидактическая игра является ценным средством воспитания умственной активности, она активизирует психические процессы, вызывает у дошкольников живой интерес к процессу познания.



# Дидактические игры по развитию речи

- учебные  
(познавательные)

- игровые  
(занимательные).







Картотека дидактических игр

для детей

старшего дошкольного

возраста

по образовательным

областям ФГОС



# Речевое развитие

«Какое слово заблудилось?»

**Цель игры** – формировать умение подбирать точные по смыслу слова.

Взрослый читает стихотворение, а ребенок должен заметить смысловые несообразности и подобрать нужные слова.

Куклу выронив из рук, Маша мчится к маме:  
Там ползет зеленый **лук** (жук) с длинными  
усами.

Врач напомнил дяде Мите: «Не забудьте об  
одном:

Обязательно примите десять **цапель** (капель)  
перед сном».

Жучка **будку** (булку) не доела. Неохота,  
Надоело.

Забодал меня **котел** (козел), на него я очень  
зол.

«Штук».

**Цель игры** – ребенок должен заметить как можно больше небылиц.

У нас в переулке есть дом с чудесами,  
Сходите, взгляните – увидите сами:  
Собака садится играть на гармошке,  
Ныряют в аквариум рыжие кошки,  
Носки начинают вязать канарейки,  
Цветы малышей поливают из лейки,  
Старик на окошке лежит, загорает,  
А внучкина бабушка в куклы играет.  
А рыбы читают веселые книжки,  
Отняв потихонечку их у мальчишки.

# Познавательное развитие

- «По новым местам»

**Цель:** формирование моторно-двигательного внимания, развитие скорости движений. **Оборудование:** заранее обозначенные кружки для каждого ребенка.

**Описание:** Каждый ребенок по команде взрослого меняет свой кружок, свое место — разбегается «по новым местам», оказываясь в новом кружке.

- «Бывает - не бывает»

**Цель:** формирование критичности познавательной деятельности

**Описание:** Ведущий называет какую-нибудь ситуацию и бросает ребенку мяч. Ребенок

должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если нет, то мяч ловить не нужно.

1. Папа ушел на работу.
2. Поезд летит по небу.
3. Кошка хочет есть.
4. Человек вьет гнездо.
5. Почтальон принес письмо.
6. Зайчик пошел в школу.
7. Яблоко соленое.
8. Бегемот залез на дерево.

# Социально – коммуникативное развитие

- **Игра «Запомни внешность»**

**Цель:** развитие памяти, внимания и речи .

**Описание:** Играют 4-15 человек. Выбирается пара игроков. Предварительно изучив внешность друг друга, они становятся спина к спине. Все остальные начинают каждому из них по очереди задавать вопросы о внешности напарника. Например: сколько пуговиц у твоего напарника на кофте, какого цвета шнурки на ботинках? и т.д. Из этой пары проигрывает тот, кто быстрее даст 3 неправильных ответа.

- **Игра «Привет»**

**Цель:** развитие коммуникативных способностей

**Описание:** Начните, пожалуйста, ходить по комнате. Я предлагаю вам поздороваться с каждым из группы за руку и сказать при этом: «Привет! Как твои дела?» Говорите только эти простые слова и больше ничего. Но в этой игре есть одно важное правило: здороваясь с кем-либо из участников, вы можете освободить свою руку только после того, как другой рукой вы начнёте здороваться ещё с кем-то. Иными словами, вы должны непрерывно быть в контакте с кем-либо из группы.

# Художественно – эстетическое развитие

- **Игра «Угадай настроение»**

**Цель:** развитие умения описывать настроение человека по выражению лица.

**Ход.** Педагог изображает на лице испуг, восторг, грусть, радость. Дети определяют настроение. Затем дети самостоятельно выполняют задание воспитателя, передают настроение выражением лица: радость, задумчивость, печаль и т.д.

- **Игра по картине «Иду, вижу, рассказываю сам себе»**

**Цель.** Погружение в сюжет картины. Ощущение её деталей как частей целой композиции.

**Ход.** Начать можно так: Иду я вижу в картине «Рожь» ...Далее ребёнок рассказывает, что он увидел бы, зайдя в пространство картины



# Физическое

## развитие

- «Хитрая лиса»

**Цель:** развитие быстроты реакции

**Описание:** Дети стоят в кругу плечо к плечу, заложив руки за спину.

Воспитатель проходит сзади них и не заметно дотрагивается до любого ребенка. Ребенок, к которому дотронулся воспитатель, становится "хитрой лисой". Воспитатель предлагает кому-нибудь из детей внимательно посмотреть на своих товарищей, поискать глазами хитрую лису. Если ребенок сразу не найдет, то все дети спрашивают: "Хитрая лиса, где ты?" и внимательно следят за лицом каждого, покажется ли лисичка. После трех вопросов лиса отвечает: "Я тут!" и начинает ловить. Дети разбегаются в разные стороны. Когда лиса поймает 2 - 3 ребенка, игра заканчивается. При повторении выбирают другую лисичку.

- «Иззагоде»

**Цель:** развитие быстроты реакции

**Описание:** Все дети договариваются, что они будут изображать движения какой - нибудь машины. Один ребенок - "инженер". Он должен быстро заметить, где произошли поломки. Инженер выходит из комнаты. Остальные дети, кроме одной, договариваются, какое движение машины они будут выполнять. Затем входит инженер, смотрит кто как работает. Подходит к ребенку, который не правильно выполняет движение, показывает, как надо делать. Выбирается новый инженер, и игра продолжается.





**Спасибо  
за внимание!**

