

The background of the slide is a vibrant, artistic illustration of a spring scene. It features a bright blue sky with soft, white clouds and a large, glowing yellow sun in the upper right corner. The foreground is a lush green field filled with various flowers, including white daisies, pink blossoms, and small orange buds. The overall style is soft and painterly, with a focus on natural elements and a cheerful color palette.

Дидактические игры по развитию речи

Воспитатель МБДОУ «Детский сад комбинированного вида №95»
Толоконникова С.В.

Живые

Цель: обучить детей пониманию

предлогов, уточнить их значение,

Задачи:

- формировать умение правильно употреблять предложно-падежные конструкции в речи,

- развивать умение составлять предложения,

- придумывать прилагательные к существительным,

- придумывать глаголы к существительным,

- развивать зрительное и речевое внимание.

карти

Ход игры: дергая за ниточку, картинки двигаются, тем самым наглядно моделируют ситуации, с помощью которых детей можно обучить пониманию значения предлогов.



Сказочный

пазл

Цель: развитие воображения, образного мышления, мелкой моторики пальцев рук.

Задачи:

- закреплять умение детей составлять целое из частей;
- продолжать учить концентрировать внимание;
- помочь развить наблюдательность.

Ход игры: Ребёнок должен собрать пазл и получить картинку из мультфильма. Выделить первый звук в его название. Перевернув картину с получившимся пазлом, у ребенка появится картина с изображением предметов на эту же букву. Для закрепления назвать слова, которые начинаются с этой буквы.



Лот

Цель: развитие фонематического восприятия.

Задачи:

- упражнять детей в определении первого звука в словах,
- воспитывать дружеские взаимоотношения в микрогруппах.



Ход игры. Каждому игроку случайным образом выдаются карточки, после чего ведущий достает по одной букве из специального мешочка. Вытаскивая ту или иную букву, он громко ее произносит, а затем каждый игрок проверяет, есть ли данная буква на его карточке. Если искомая буква обнаружена, клетка с ней заполняется вытасщенной буквой или разрезной. В противном случае игрок ожидает следующего хода. Побеждает тот, кому удалось быстрее других заполнить все клеточки на своей карточке. При этом не исключено, что выигрывает 2 или несколько участников.

Воображариу

М
Цель: научить разгадывать и отгадывать слова по различным формам описания.

Задачи:

- развивать связную речь и мышление детей,
- развивать умственные способности ребенка,
- развивать мелкую моторику, координацию движений.
- развивать невербальные средства выразительности: мимику, жесты, позу,
- развивать воображение, умение самостоятельно проигрывать сначала в уме, а затем в действии цепочку заданных движений,
- сохранять творческий характер театрализованной деятельности детей с помощью жестов, мимики, движений стремиться к созданию целостного художественного образа,
- воспитывать культуру общения.



Воображариу

Ход игры: Игрокам раздаются карточки с изображением 6 различных картинок и комплект из трёх карточек для выбора способа объяснения. Ведущий, бросив кубик, получает задание, которое должен донести до других игроков. Он может сделать это одним из трёх способов: рассказом, рисунком, представлением. Ведущий выбирает доступный ему способ и переворачивает соответствующую карту действия лицевой стороной вниз. Когда до ведущего снова дойдёт ход и он будет вынужден объяснять новое задание, одна из его карт действия будет перевернута лицевой стороной вниз, то есть этот способ объяснения будет недоступен. На третий ход ведущего у него останется единственный способ объяснения. Если в начале своего хода у игрока перевернуты лицевой стороной вниз все три карты действия, он переворачивает их лицевой стороной вверх: ему снова доступны все три способа объяснения. Игрок, отгадавший задание ведущего, и сам ведущий получают по одному победному очку. Если никто из игроков не смог разгадать объяснение ведущего, то ход переходит к игроку слева от ведущего. Три способа объяснения: рассказ - ведущий должен устно описать игрокам загаданное слово или понятие, рисунок - ведущий должен изобразить на бумаге загаданное слово, представление - ведущий должен описать игрокам загаданное слово или понятие при помощи жестов, пантомимы, звуков и музыки.



Путешествие в

школу

Цель: развитие психических процессов и психологических компонентов готовности к школьному обучению.

Задачи:

- развивать познавательную сферу: память, словесно-логическое и образное мышление, внимание, воображение;
- развивать личностные качества честности и справедливости,
- развивать коммуникативные и социальные навыки.

Ход игры: Участники игры выбирают для себя фишки, устанавливают их на старте и разыгрывают с помощью игрального кубика очередность ходов. После чего по очереди бросают кубик и передвигаются по дорожке на выпавшее количество ходов. Если игрок останавливается в специальной зоне, то он должен выполнить соответствующее логотипу задание. Задание он берет первое из папки с нужным логотипом. Если игрок справился с заданием, он делает 1 шаг вперед. Если же нет, то возвращается на 1 шаг назад. Выигрывает тот участник, который первым доберется до финиша. Логотипы: «Найди по тени», «Подумай и ответь», «Пройди лабиринт», «Чей хвост?», «Собери пазл», «Разгадай ребус».

Путешествие в



Путешествие в



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ

