

МБДОУ « Детский сад № 6»

*Карточка
дидактических игр по
речевому развитию в
средней группе*

Воспитатель Сабирова Г.Р.

г.Сасово



Дидактическая игра «Найди ошибку»

Цели: учить отчетливо произносить многосложные слова громко, **развивать слуховое внимание**.

Ход игры: Воспитатель показывает игрушку и называет заведомо неправильное действие, которое якобы производит это животное. Дети должны ответить, правильно это или нет, а потом **перечислить те действия**, которые на самом деле может совершать данное животное.

Например: «Собака читает. Может собака читать?»

Дети отвечают: «Нет». А что может делать собака? Дети **перечисляют**. Затем называются другие животные.



Дидактическая игра «Какая, какой, какое?»

Цели: учить подбирать определения, соответствующие данному примеру, явлению; активизировать усвоенные ранее слова.

Ход игры: Воспитатель называет какое-нибудь слово, а играющие по очереди называют как можно больше признаков, соответствующих данному предмету. Белка — рыжая, шустрая, большая, маленькая, красивая.

Пальто — теплое, зимнее, новое, старое

Мама — добрая, ласковая, нежная, любимая, дорогая ...

Дом — деревянный, каменный, новый, панельный ...



Дидактическая игра «Доскажи слово»

Цели: учить отчетливо произносить многосложные слова громко, **развивать слуховое внимание**.

Ход игры: Воспитатель произносит фразу, но не договаривает слог в последнем слове. Дети должны закончить это слово.

Ра-ра-ра — начинается иг

Ры-ры-ры — у мальчика ша.

Ро-ро-ро — у нас новое вед.

Ру-ру-ру — продолжаем мы иг.

Ре-ре-ре — стоит дом на го.

Ри-ри-ри — на ветках снеги.

Ар-ар-ар — кипит наш само.

Ры-ры-ры — детей много у го.



Дидактическая игра «Кто больше назовет действий?»

Цели: учить подбирать глаголы, обозначающие действия, **развивать память**, внимание.

Ход игры: Воспитатель задает вопросы, дети отвечают глаголами. За каждый правильный ответ дети получают фишку.

- Что можно делать с цветами? (*рвать, нюхать, смотреть, поливать, дарить, сажать*)
- Что делает дворник? (*подметает, убирает, поливает, чистит дорожки от снега*)



Дидактическая игра «Какое что бывает?»

Цели: учить классифицировать предметы по цвету, форме, качеству, материалу; сравнивать, сопоставлять, подбирать как можно больше наименований, подходящих под это определение; **развивать внимание**.

Ход игры: зеленым — огурец, крокодил, листик, яблоко, платье, елка

широким — река, дорога, лента, улица ...

Выигрывает тот, кто больше назовет слов.



Дидактическая игра «Подбери слово»

Цель: учить детей уточнять смысл с помощью прилагательных.

Правила: подбирать наиболее точные слова.

Ход игры: Воспитатель приносит куклу Марину и просит детей поиграть с ней в слова. Марина будет рассказывать историю, а дети должны подбирать уточняющие слова, чтобы ее смысл стал более понятен.

Марина: Я купила арбуз. Но он не помещался в сумке, потому что он был ... (*большой*). Я еле принесла его домой, разрежала и обрадовалась, потому что он оказался такой (*красный*). Я нарезала его дольками и угостила брата Лешу. Леша съел кусок и причмокнул губами. Я поняла, что арбуз был очень (*вкусный*).

Воспитатель предлагает каждому ребенку рассказать о своей покупке. Дети с помощью воспитателя рассказывают свои истории, а Марина подбирает слова. Если слово подобрано неверно, педагог поднимает желтую **карточку**.



Дидактическая игра «Подскажи словечко»

Цель: **развитие мышления**, быстроты реакции.

Ход игры: педагог, бросая мяч поочерёдно каждому ребёнку, спрашивает: – Ворона каркает, а сорока? Ребёнок, 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 телёнок, а у овцы? – У медвежонка мама медведица, а у бельчонка?



Дидактическая игра «Лови да бросай – цвета называй»

Цель: подбор существительных к прилагательному, обозначающему цвет.

Закрепление названий основных цветов, **развитие воображения у детей**.

Ход игры: педагог, бросая мяч ребёнку, называет прилагательное, обозначающее цвет, а ребёнок, возвращая мяч, называет существительное, подходящее к данному прилагательному
педагог: - Дети: Красный - мак, огонь, флаг. Оранжевый - апельсин, морковь, заря. Жёлтый - цыплёнок, солнце, репа. Зелёный - огурец, трава, лес. Голубой - небо, лёд, незабудки. Синий - колокольчик, море, небо. Фиолетовый - слива, сирень, сумерки.



Дидактическая игра «Четвёртый лишний»

Цель: закрепление умения детей выделять общий признак в словах, **развивать** способность к обобщению.

Ход игры: педагог, бросая мяч ребёнку, называет четыре слова и просит определить, какое слово лишнее. Например: голубой, красный, зелёный, спелый. Кабачок, огурец, тыква, лимон. Пасмурно, ненастно, хмуро, ясно.



Дидактическая игра «Один – много»

Цель: закрепление в **речи** детей различных типов окончаний имён существительных.

Ход игры: педагог бросает мяч детям, называя имена существительные в единственном числе. Дети бросают мяч обратно, называя существительные во множественном числе. Пример: Стол – столы, стул – стулья. Гора – горы, лист – листья. Дом – дома, носок – носки. Глаз – глаза, кусок – куски. День – дни, прыжок – прыжки. Сон – сны, гусёнок – гусята. Лоб – лбы, тигрёнок – тигрята.



Дидактическая игра «Подбери признаки»

Цель: активизация глагольного словаря.

Ход игры: педагог задаёт вопрос «*Что умеют делать белки?*» Дети отвечают на вопрос и находят **картинку к заданному вопросу**. Примерные ответы: Белки умеют прыгать с сучка на сучок. Белки умеют делать тёплые гнёзда.



Дидактическая игра «Близко - далеко»

Цель: развитие слухового внимания, остроты слуха.

Ход игры: педагог за ширмой производит звучание большой или маленькой игрушкой. Дети по силе звучания определяют размер игрушки (*большая или маленькая*)



Дидактическая игра «Назови ласково»

Цель: закрепление умения образовывать существительные при помощи уменьшительно-ласкательных суффиксов, **развитие ловкости**, быстроты реакции.

Ход игры: педагог, бросая мяч ребёнку, называет первое слово (например, шар, а ребёнок, возвращая мяч, называет второе слово (*шарик*). Слова можно **сгруппировать** по сходству окончаний. Стол-столик, ключ-ключик. Шапка-шапочка, белка-белочка. Книга-книжечка, ложка-ложечка. Голова-головка, **картина-картинка**. Мыло-мыльце, зеркало-зеркальце. Кукла-куколка, свёкла-свёколка. Коса-косичка, вода-водичка. Жук-жучок, дуб-дубок. Вишня-вишенка, башня-башенка. Платье-платьице, кресло-креслице.



Дидактическая игра «Закончи предложение»

Цель: **развивать** умение употреблять в **речи** сложноподчиненные предложения.

Ход игры:

Мама положила хлеб...куда? *(В хлебницу)*

Брат насыпал 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, потому что... *(заболела)*

Мама пошла на рынок, чтобы... *(купить продукты)*

Кошка забралась на дерево, чтобы... *(спастись от собак)*



Дидактическая игра «Испорченный телефон»

Цель: **развивать** у детей слуховое внимание.

Правила: Передавать слово надо так, чтобы рядом сидящие дети не слышали. Кто неправильно передал слово, т. е. испортил телефон, пересаживается на последний стул.

Ход игры: шепотом передавать слово на ухо рядом сидящему игроку. Ход игры. Дети выбирают ведущего при помощи считалочки. Все садятся на стулья, поставленные в ряд. Ведущий тихо (*на ухо*) говорит какое-либо слово рядом сидящему, тот передает его следующему и т. д. Слово должно дойти до последнего ребёнка. Ведущий спрашивает у последнего: «*Какое ты услышал слово?*» Если тот скажет слово, предложенное ведущим, значит, телефон исправен. Если же слово не то, ведущий спрашивает всех по очереди (*начиная с последнего*) какое они слышали слово. Так узнают, кто напутал, «*испортил телефон*». Проигравший, занимает место последнего в ряду.



Дидактическая игра «Выдели слово»

Цели: учить детей отчетливо произносить многосложные слова громко, **развивать слуховое внимание**.

Ход игры: Воспитатель произносит слова и предлагает детям хлопать в ладоши тогда, когда они услышат слова, в которых есть звук «з» (*песня комарика*). (*Зайка, мышка, кошка, замок, коза, машина, книга, звонок*)

Воспитатель должен произносить слова медленно, после каждого слова делать паузу, чтобы дети могли подумать.



