



РЕЦЕНЗИЯ
на методический сборник «Слово за словом: картотека игр для
развития речи старших дошкольников»

Авторы:

*Красная Татьяна Олеговна,
Охрименко Олеся Валерьевна,
Иванова Наталья Игоревна.
педагоги МБДОУ детского сада № 66*

Методический сборник «Слово за словом: картотека игр для развития речи старших дошкольников» представляет собой значимый и актуальный инструмент для педагогов, логопедов и родителей, ориентированный на развитие речевых навыков детей с нарушениями речи. Изучение данного материала показывает, что авторы тщательно продумали структуру и содержание игр, уделяя особое внимание многообразию подходов и адаптации методов под индивидуальные особенности детей.

Основное достоинство сборника — это его комплексное и адресное содержание, которое охватывает все ключевые аспекты речевого развития. Разделение игр на фонетические, лексические, грамматические, коммуникативные и игры на связную речь позволяет создавать индивидуальные траектории обучения при учете возрастных и психологических особенностей участников.

Разработчики сборника справедливо подчеркивают значимость игровой деятельности как естественного способа обучения для детей дошкольного возраста. Этот акцент на игре как инструменте не только способствует речевому развитию, но и обеспечивает повышение уверенности в себе, что особо ценно для детей с речевыми трудностями.

Среди сильных сторон методического пособия следует отметить практические рекомендации для пользователей. Они не только облегчают использование игр в повседневной практике, но и напоминают о важности индивидуального подхода — наблюдения за прогрессом, создания безопасной среды и вовлечения родителей в обучение.

Методический сборник «Слово за Словом» можно считать полноценным и полезным ресурсом, который будет способствовать гармоничному речевому развитию детей. Он сочетает в себе научную обоснованность и практическую применимость, делая игру эффективным средством коррекционно-развивающей работы и предоставляя не только педагогам, но и родителям надежный инструмент для коррекции речевых нарушений детей дошкольного возраста.

23.12.2024г.

Рецензент:

Главный специалист МКУ ЦРО

Подпись удостоверяю:

Директор МКУ ЦРО



О.Я. Кособянец

Е.Л. Тимченко



*Методический сборник
«Слово за Словом:
картотека игр для
развития речи старших
дошкольников»*

УДК 373.2
ББК 74.14

Авторы-составители:

Красная Татьяна Олеговна-учитель-логопед

Охрименко Олеся Валерьевна - воспитатель

Иванова Наталья Игоревна –старший воспитатель

Методический сборник для педагогов и родителей детей старшего дошкольного возраста «Слово за Словом: картотека игр для развития речи старших дошкольников» - МБДОУ детский сад № 66, 2024 г.— 68 с.

Рецензент: Кособянец О.Я., главный специалист МКУ
«Центр развития образования»

Методический сборник «Слово за Словом: картотека игр для развития речи старших дошкольников» представляет собой актуальный инструмент для педагогов, логопедов и родителей, ориентированный на развитие речевых навыков детей с нарушениями речи. Разделение игр на фонетические, лексические, грамматические, коммуникативные и игры на связную речь позволяет создавать индивидуальные траектории обучения при учете возрастных и психологических особенностей детей.

ББК 74.14

Содержание

Пояснительная записка.....	4
Методические рекомендации к методическому пособию «Игры по развитию речи».....	6
Игры по звуковой культуре речи.....	8
Игры на развитие словаря.....	22
Игры на формирование грамматического строя речи.....	35
Игры на развитие связной речи.....	47
Игры с авторским подходом.....	57
Чек - лист «Создание дидактических игр по развитию речи у детей с нарушениями речи».....	65
Список литературы.....	67

Пояснительная записка.

Современные образовательные условия требуют разработки специализированных методических материалов, направленных на всестороннюю поддержку детей с особыми образовательными потребностями, включая детей с нарушениями речи и ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ). Настоящий методический сборник «Картотека игр по развитию речи» создан с целью предоставить педагогам, логопедам и родителям практический инструмент для эффективной работы в данной области.

Основная цель нашего сборника заключается в содействии развитию речевых навыков у детей с речевыми трудностями, посредством использования игровой деятельности, как одного из самых естественных и привлекательных для детей способов обучения. Мы поставили перед собой следующие задачи:

Сборник включает в себя несколько тематических разделов, которые позволяют адресно подходить к работе с детьми с учетом их возрастных и индивидуальных особенностей:

- фонетические игры — акцентированы на развитие артикуляционного аппарата и формирование умений различать звуки речи;
- лексические игры — направлены на углубление понимания значения слов и расширение словарного запаса;

- грамматические игры — способствуют освоению грамматических конструкций и правильному использованию форм слов.
- коммуникативные игры — развивают умение вести диалог и эффективно общаться.
- игры на связную речь — помогают формировать навыки построения рассказов и повествований.

Проблематика поддержки детей с нарушениями речи подчеркивает значимость создания комплексного ресурса, ориентированного на их потребности. Игровой подход, представленный в данном сборнике, сочетает научно обоснованные методики и авторские разработки педагогов, учитывающие психологические особенности детей и обеспечивающие их вовлечение в обучающий процесс.

Мы надеемся, что данный методический сборник станет надежным помощником в работе педагогов и родителей, содействуя гармоничному речевому развитию детей. Уверены, что предложенные в сборнике игры помогут детям не только улучшить свои речевые навыки, но и обрести уверенность в собственных силах.

Методические рекомендации к пособию «Игры на развитие речи».

1. Регулярно использовать развивающие дидактические игры в повседневной практике.
2. Внимательно наблюдать за прогрессом каждого ребенка и адаптировать задания в зависимости от его успехов.
3. Обеспечивать безопасную и поддерживающую среду, где каждый ребенок чувствует себя уверенно и мотивирован на выражение своих мыслей и идей.
4. Создавать индивидуальные маршруты с включением речевых дидактических игр, основанных на предпочтениях и интересах ребенка, чтобы сделать обучение более увлекательным и лично значимым.
5. Синхронизировать игровые задания с образовательными и коррекционными задачами обучения и развития детей.
6. Постепенно увеличивать сложность игр и заданий для стимулирования когнитивного развития и поддержания интереса у детей.
7. Использовать дидактические игры как средство снятия эмоционального напряжения и повышения мотивации.
8. Проводить анализ результатов эффективности игр для корректировки методик и введения новых элементов в обучающий процесс.

9. Организовывать групповые игровые занятия для содействия развитию коммуникативных навыков, таких как, умение договариваться и сотрудничать с другими детьми.

10. Вовлекать родителей в игровой процесс для закрепления навыков в домашней обстановке.

ИГРЫ ПО ЗВУКОВОЙ КУЛЬТУРЕ РЕЧИ

«Какого звука не хватает?»

Цель игры: совершенствование навыков звукового анализа у детей.

Материалы: предметные картинки для каждого слова, в котором нужно определить пропущенный звук.

Ход игры:

Подготовка: взрослый подбирает картинки с изображениями, которые соответствуют определенным словам. Картинки раскладываются на столе перед ребенком.

Начало игры: взрослый называет каждое слово, заменяя один из звуков паузой. Например, вместо слова "пижама" произносится "пи[]ама", опуская звук [ж].

Задача ребенка: ребенок слушает и, глядя на картинку, угадывает, какое слово произнесено. После этого он определяет, какой звук пропущен в слове. Например, при слове "пи[]ама" ребенок определяет, что пропущен звук [ж].

Дополнительно: взрослый может выбрать набор картинок с акцентом на определенный звук, который требуется закрепить в произношении у ребенка.

Для разнообразия можно использовать разные тематики картинок, чтобы поддерживать интерес ребенка.

Пример: Если взрослый говорит "ираф", ребенок должен назвать слово "жираф" и определить, что пропущен звук [з].

Рекомендации: для усложнения задачи можно увеличивать количество слов или использовать более сложные слова.

Поощряйте ребенка похвалой за правильно найденные звуки, чтобы поддерживать мотивацию.



«Измени слово»

Цель игры: развивать навыки образования существительных уменьшительно-ласкательного значения. Отрабатывать дикцию и правильное произношение звука [ж].

Описание игры: ведущий предлагает детям набор слов.

Задача детей: изменить каждый из предложенных слов так, чтобы в изменённом слове появился звук [ж] и оно приобрело уменьшительно-ласкательное значение.

Пример изменений:

пирог → пирожок

сапог → сапожок

снег → снежок

рог → рожок

луг → лужок



Правила игры: ведущий

выбирает слово из списка и произносит его вслух. Дети по очереди предлагают свои варианты изменения данного слова, добавляя звук [ж].

Участнику, предложившему правильный вариант, начисляется один балл. Если никто из участников не предложил правильного варианта, ведущий помогает и объясняет, как правильно изменить слово.

Игра продолжается до тех пор, пока все слова из списка не будут преобразованы. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество баллов.

Рекомендации: поощряйте детей повторять и проговаривать изменённые слова для улучшения дикции. Дайте каждому ребёнку возможность предложить своё слово, чтобы каждый смог потренироваться и улучшить навыки.



«Четвёртый лишний»

Цель игры: Развивать у детей умение слышать и определять заданный звук в словах.

Описание и ход игры:

Подготовка: Ведущий подготавливает набор картинок. Каждая группа картинок состоит из четырёх изображений, три из которых содержат заданный звук в названии, а одно — нет.

Ведение игры: ведущий раздаёт детям набор из картинок.

Задача детей: внимательно рассмотреть картинки, произнести название изображения и определить, в названии какого предмета нет указанного звука.

Примеры для игры:

Набор картинок: шапка, шарф, шприц, пила — убрать картинку с пилой.

Правила: дети работают индивидуально, либо делятся на команды, если игра проводится для группы.

Каждый правильный ответ поощряется, чтобы мотивировать детей участвовать и проявлять активность.

Рекомендации: поддерживайте доброжелательную атмосферу, чтобы дети не боялись ошибки.

В зависимости от уровня подготовки детей можно усложнять задания, изменяя звук или увеличивая количество картинок для выбора.

Эта игра помогает детям развивать фонематический слух, что очень важно для их речевого развития.



«Чудесный художник»

Правила игры

Цель: развивать фонематические представления, фонематический анализ, внимание и мелкую моторику у детей.

Ход игры:

Подготовка: разложите перед детьми картинку, с изображениями предметов, название которых содержит изучаемый звук.

Задача: дети должны раскрасить предметы с заданным звуком и обозначить позицию изучаемого звука в слове: в начале, середине или конце

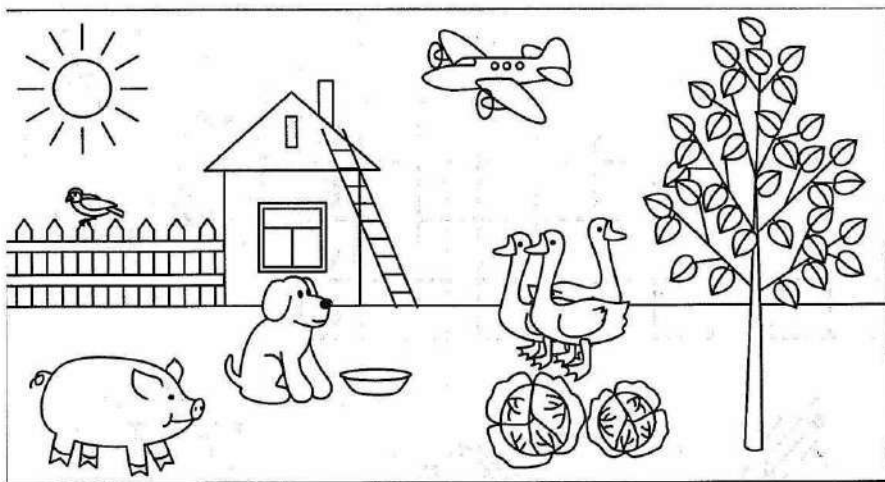
Анализ слова: под картинкой попросите детей нарисовать графическую схему каждого слова. В зависимости от уровня детей, схема может быть в виде простой линии, представляющей всё слово, или более сложной схемы, представляющей отдельные слоги.

Обозначение слогов: в схеме слоги обозначаются дугами. Например, слово из двух слогов будет изображено двумя дугами.

Указание изучаемого звука: на схеме слова или слоговой схеме выделите место, где находится изучаемый звук. Это можно сделать с помощью точки, звездочки или другим способом

Обсуждение: после выполнения раскрашивания и построения схем, соберите детей для обсуждения. Попросите их объяснить свои выборы и обсудить, где находится звук в различных словах.

Игра помогает детям не только научиться слышать и различать звуки в словах, но и развивает их способность анализировать структуру слов, улучшает внимание и моторику благодаря практическому взаимодействию с материалами.



«Кто больше?»

Правила игры «Кто больше?»

Цель игры: развивать фонематические представления и слуховое внимание у детей.

Количество игроков: игра может проводиться как минимум с двумя игроками, но может участвовать и больше детей.

Необходимые материалы: карточки с изображением разных предметов (содержат изображение, где находится заданный звук, и где заданный звук отсутствует).

Ход игры:

Выбор звука: ведущий (воспитатель или один из детей) называет звук (например, "с", "м", "р" и т. д.), на который нужно будет находить слова.

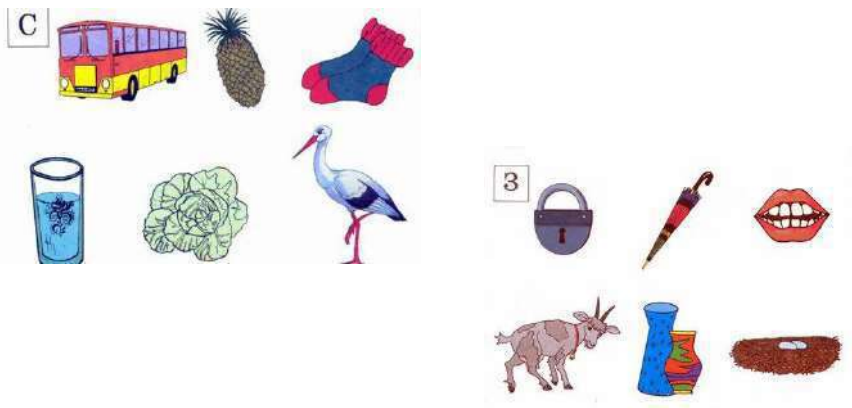
Порядок ходов: игроки по очереди называют слова, в которых находится заданный звук и уточняют место нахождения звука в слове (в начале, середине, конце).

Особые правила: повторение слов не допускается. Если слово уже было названо другим игроком, его использовать нельзя.

Время на обдумывание: можно установить лимит времени на обдумывание, чтобы поддерживать динамичность игры (например, использовать песочные часы или звуковой сигнал). При превышении времени ход переходит к следующему игроку.

Определение победителя: побеждает тот, кто нашёл и назвал больше всего слов.

Подведение итогов: по желанию, можно записывать слова каждого игрока, чтобы легче было подвести итоги и выявить победителя.



«Услышишь — хлопни»

Правила игры «Услышишь — хлопни»

Цель: Развивать слуховое внимание и фонематическое восприятие у ребенка.

Необходимые материалы: Никаких специальных материалов не требуется, хотя можно использовать повязку на глаза для концентрации.

Участники: Игра рассчитана на одного или более участников (ребенок или дети).

Ход игры:

Подготовка: ребенок садится в удобное положение и закрывает глаза. Можно использовать повязку на глаза, чтобы избежать соблазна подглядывать.

Взрослый объясняет ребенку, что они должны будут внимательно слушать и хлопнуть в ладоши, как только услышат определенный звук или слово.

Определение сигнала: взрослый договаривается с ребенком, на какой звук, слог или слово нужно будет хлопать. Например, это может быть конкретный звук «с», слог «ма» или слово «шарик».

Убедитесь, что ребенок хорошо запомнил условие.

Процесс игры: взрослый начинает произносить ряд звуков, слогов или слов. Важно, чтобы это происходило в неспешном темпе, давая ребенку время на реакцию.

Среди произносимых звуков будут и те, на которые ребенку нужно хлопнуть, и дополнительные звуки, которые служат для усложнения задачи.

Реакция: ребенок хлопает в ладоши, когда слышит заранее оговоренный звук, слог или слово.



Заключение: игра продолжается в течение заранее установленного времени или до достижения определённого количества правильных реакций.

В конце игры можно обсудить результаты.

Игра может быть усложнена в зависимости от возраста и уровня подготовки ребенка, например, добавлением большего числа отвлекающих звуков или усложнением звуковой задачи

«Внимательный слушатель».

Правила игры «Внимательный слушатель»

Цель игры: развитие фонематического восприятия и слухового внимания у детей.

Количество участников: игра может проводиться как индивидуально, так и в группе детей.

Материалы: никаких дополнительных материалов не требуется, хотя можно использовать карточки или картинки для наглядности.

Ход игры:

Выбор звука: взрослый выбирает звук, на котором будет сосредоточено внимание, например, звук "С".

Инструкция детям: взрослый объясняет, что он будет произносить слова, а задача детей — определить, где в слове находится заданный звук: в начале, в середине или в конце.

Произнесение слов: взрослый произносит слово четко и раздельно.

Ответы детей: после каждого слова дети называют позицию звука: - в начале слова; в середине слова; в конце слова.

Обратная связь: взрослый подтверждает правильно ли определена позиция звука, и, возможно, корректирует ответ ребенка или помогает подсказками, если это необходимо.

Продолжение игры: игра продолжается с новыми словами и, при желании, с новыми звуками.

Варианты усложнения:

-увеличить количество слов на один звук.

- использовать более сложные и длинные слова.

- добавлять слова с похожими звуками для различения.



Важно: следует учитывать возраст и уровень подготовки детей, выбирая слова соответствующей сложности.

«Нужное слово»

Правила игры «Нужное слово»

Цель: развивать фонематические представления, навыки фонематического анализа и внимание у детей.

Необходимые материалы: бумага и карандаши.

Количество участников: игра подходит как для индивидуальных занятий, так и для небольших групп детей.

Описание игры:

Подготовка: ведущий должен заранее подготовить список звуков, с которыми дети будут работать. Эти звуки могут быть выбраны в зависимости от возрастной группы и уровня подготовки детей.

Объяснение правил: ведущий объясняет детям, что они будут придумывать или вспоминать слова, в которых заданный звук находится в начале, середине или конце слова.

Выбор звука: ведущий сообщает детям, какой звук будет использоваться в этом раунде игры.

Ход игры: ведущий называет положение звука в слове (начало, середина или конец), дети произносят слова, которые соответствуют заданному условию.

Варианты усложнения: ведущий может попросить детей записывать слова, которые они произнесли.

Обратная связь: ведущий после каждого раунда дает краткую обратную связь, корректируя ошибки и поощряя детей за правильные ответы.

Игра продолжается: игра продолжается несколько раундов, менять звуки и их положения в словах по мере необходимости.

Рекомендации:

- чтобы поддерживать интерес и концентрацию у детей, можно вводить игровые элементы, такие как соревнования на время или подсчет очков за каждое правильно названное слово;
- важно корректировать произношение слов так, чтобы дети смогли чуть лучше понять фонематическую структуру языка;

- обязательно учитывать индивидуальные особенности детей, предоставляя больше времени и поддержки тем, кому это необходимо.

«Назови картинку и найди первый звук»

Правила игры «Назови картинку и найди первый звук»

Цель: учить детей находить заданный первый звук в слове на этапе громкого проговаривания слова самим ребёнком.

Материал: карты с картинками.

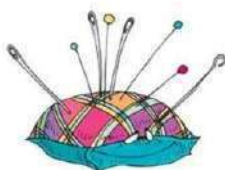
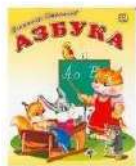


Ход игры:

Раздача карт: каждый ребенок получает набор карт с различными картинками.

Выбор звука: ведущий называет любой гласный звук (например, "А", "О", "И" и т.д.).

Произношение словами: дети внимательно смотрят на свои картинки. Каждый ребенок по очереди или одновременно громко произносит название каждого предмета, изображенного на его картинках.



Поиск звука: после проговаривания дети должны найти картинку, название которой начинается на названный воспитателем гласный звук. Как только ребенок находит подходящую картинку, он подтверждает свое решение словами.

Проверка и закрытие: если картинка названа правильно, ведущий разрешает закрыть ее фишкой.

Продолжение игры: игра продолжается до тех пор, пока один из участников не закроет все свои картинки фишками.

Победа: выигрывает тот, кто раньше всех закроет все свои картинки фишками.

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ СЛОВАРЯ

«Лови да бросай - цвета называй»

Правила игры «Лови да бросай - цвета называй»

Цель: упражнять в подборе существительных к прилагательному, обозначающему цвет.

Материалы: мяч.



Правила игры:

Начало игры: участниками игры являются взрослые и дети. Ведущий начинает игру, держа в руках мяч.

Объяснение процесса: ведущий объясняет ребенку, что они будут называть какой-либо цвет в форме прилагательного, бросая при этом мяч ребенку.

Задача ребенка: ребенок ловит мяч и называет существительные, которые соответствуют названному цвету, и возвращает мяч взрослому.

Примеры цветов и подходящих существительных:

Красный: 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

Продолжение игры: игра продолжается, пока все цвета не будут перечислены или пока ребенка не перестанет интересовать игра.

Варианты усложнения: для разнообразия, взрослый может ввести категории, например "природа", "еда", "предметы", чтобы усложнить задание.

«Какой это предмет?»

Правила игры «Какой это предмет?»

Цель: закрепление навыков согласования прилагательных с существительными.

Материал: мяч.

Ход игры:

Начало игры: все участники стоят или сидят в кругу, ведущий держит мяч. Ведущий называет признак и бросает мяч одному из детей.

Реакция игрока: ребенок, поймавший мяч, называет предмет (существительное), который обладает этим признаком, согласуя прилагательное с существительным.

Возврат мяча: после того как ребенок правильно назвал предмет, он возвращает мяч ведущему.

Продолжение игры: ведущий по очереди бросает мяч другим детям, каждый раз называя новый или тот же признак.

Примеры признаков и предметов:

Длинная: веревка, улица, коса, лента.

Длинный: поезд, карандаш, огурец.

Широкая: улица, лента, дорога.

Широкий: шарф, коридор, подоконник.

Красная: ягода, лента, малина.

Красный: шарф, дом, помидор.

Круглый: мяч, шар, помидор.

Круглое: солнце, колесо.

Завершение игры: игра продолжается до тех пор, пока все дети не получат возможность ответить. Можно использовать разные признаки или повторять их для закрепления материала.



«Угадай предмет»

Правила игры «Угадай предмет»

Цель игры: развивать логическое мышление и активизировать словарный запас игрока.

Количество игроков: 2 и более.

Необходимые материалы: карточки с изображением частей предмета

Ход игры:

Подготовка: один комплект частей — это одна загадка.

Выбор ведущего: один из игроков становится ведущим. Он будет загадывать предметы.

Загадка предмета: ведущий из комплекта карточек выбирает одну, выкладывает её перед игроками и перечисляет части предмета, которые указаны на карточке

Отгадывание: другие игроки пытаются угадать, о каком предмете идет речь. Они могут делать это индивидуально или сообща. Первый игрок, давший правильный ответ, получает очко.

Переход хода: если ответ правильный, ведущий отмечает победителя, и он может стать новым ведущим. При необходимости игра продолжается, и предыдущий ведущий загадывает следующий предмет.

Конец игры: игра продолжается, пока все карточки не будут использованы или до тех пор, пока игроки не решат завершить игру. Побеждает тот игрок, который набрал наибольшее количество очков.

Дополнительные правила: ведущему запрещается подсказывать, кроме как перечить названия частей предмета. Игроки могут договариваться друг с другом, чтобы добиться правильного ответа, но только в соответствии с названными частями.

Примеры карточек:

Карточка 1. Ствол, ветки, сучья, листья, кора, корни (дерево).

Карточка 2. Дно, крышка, стенки, ручки (кастрюля).

Карточка 3. Палуба, каюта, якорь, корма, нос (корабль).

Карточка 4. Подъезд, этаж, лестница, квартиры, чердак (дом).

Карточка 5. Крылья, кабина, хвост, мотор (самолет).



«Что общего»

Правила игры «Что общего»

Цель игры: развивать навыки понятийного обобщения и логического мышления.

Ход игры: ведущий называет несколько (2, 3 или 4) предметов. Участники должны определить, что общего у названных предметов. Для каждого набора предметов участники объясняют свою версию общего признака.

Примеры:

Примеры:

2 предмета: огурец, помидор — овощи

Ромашка, тюльпан — цветы

3 предметов: мяч, солнце, шар - круглые

Тарелка, ваза, чашка — посуда

4 предмета: утка, тигр, собака, козлёнок - животные

Рекомендации: поощряйте разнообразные ответы и мышление, поддерживайте творческие и нестандартные версии.



«Запоминай-ка»

Правила игры "Запоминай-ка"

Цель игры: игра направлена на активизацию словарного запаса участников по различным лексическим темам, развитие навыков понятийного обобщения и слухо-речевой памяти.

Материалы: карточки с рядами слов для ведущего (взрослого).

Ход игры:

Подготовка: взрослый подготавливает карточки с рядами слов, которые принадлежат разным лексическим категориям.

Начало игры: ведущий объясняет правила игры. Участникам нужно внимательно слушать произнесенные слова и запомнить только те, которые принадлежат к заданной категории.

Проведение игры: ведущий называет слова из разных категорий. Участники слушают и стараются запомнить слова, относящиеся к заданной категории.

После каждого ряда слов ведущий спрашивает у участников, какие слова они запомнили.

Примеры ряда слов:

Птицы: аист, стрекоза, сова, снегирь, кузнечик, сокол.

Дикие звери: барсук, овца, слон, ослик, лиса.

Овощи: свёкла, ананас, капуста, кукуруза, редис.

Обувь: сапожки, носки, сандалии, кроссовки, колготки.

Мебель: подоконник, сервант, стол, кресло, порог.

Подведение итогов: ведущий обсуждает с участниками, как они справились с заданиями, что было легко, а что сложно, и какие стратегии можно использовать для лучшего запоминания.

Завершение игры: игра проходит в непринужденной и дружеской атмосфере, подводя участников к пониманию и обобщению различных понятий и тренируя их память.



«Кто подберет больше слов?»

Правила игры «Кто подберет больше слов?»

Цель игры: развивать мышление и активизировать словарный запас участников.

Участники: игра предназначена для детей, но взрослые могут принимать участие в качестве ведущих.

Ход игры:

Подготовка ведущего: взрослый подготавливает список вопросов, на которые нужно будет придумать как можно больше ответов. В некоторых случаях могут быть использованы предметы или картинки для наглядности.

Начало игры: ведущий зачитывает или показывает вопросы.

Например:

Что можно шить?

Что можно связать?

Что можно штопать?

Что можно завязывать?

Ответы участников: каждый участник по очереди называет одно слово в ответ на заданный вопрос.

Условия ответов: участники не могут повторять уже названные слова. Если участник не может назвать новое слово или ошибается, он пропускает ход.

Ограничение по времени: можно установить ограничение по времени для ответов на каждый вопрос, чтобы поддерживать динамичный темп игры.

Выявление победителя: после того как все вопросы будут заданы и участники дадут свои ответы, ведущий подводит итоги. Побеждает тот, кто сумел придумать больше всего уникальных и правильных слов.

Рекомендации: игру можно адаптировать для разных возрастных групп, усложняя или упрощая вопросы в зависимости от уровня участников. Также можно использовать различные тематические категории для разнообразия, например, природа, еда, спорт и т.д.



«Семья»

Правила игры «Семья»

Цель: помочь детям лучше разбираться в родственных отношениях и правильно употреблять слова, обозначающие родство и членов семьи.

Материалы: карточки с изображениями членов семьи.

Ход игры:

Начало игры: все игроки садятся в круг или напротив друг друга (если играют вдвоем).

Взрослый объясняет правила игры и задаёт общий вопрос: "Кто вы мне и кто вам я, если вы - моя семья?"

Основная часть: взрослый показывает карточку и задаёт вопрос, касающийся родственных отношений.

Дети отвечают на вопрос. Тот ребёнок, кто ответил первым и правильно, получает фишку.

Примеры вопросов:

"Кем ты доводишься маме и папе?"

"Кто ты для бабушки и дедушки?"

"У тебя есть сестра или брат?"

"Как называются родители вашей мамы?"

"Кем являются для тебя родители твоих двоюродных братьев и сестер?"

Продолжение игры: взрослый продолжает игровую сессию, задавая им свои вопросы.

Завершение игры: выигрывает тот, кто соберёт большее количество фишек

Рекомендации: игра проводится в доброжелательной атмосфере.

Взрослым рекомендуется заранее подготовить разнообразные вопросы, соответствующие уровню знаний и понимания у детей.



«Кто как разговаривает?»

Правила игры «Кто как разговаривает?»

Цель: расширить словарный запас детей, развивать быстроту реакции и ассоциативное мышление.

Материалы: мяч.

Ход игры:

Вариант 1: взрослый становится перед ребёнком на удобном расстоянии и держит мяч. Взрослый бросает мяч ребёнку и называет одно из животных: корову, тигра, змею, комара, собаку, волка, утку или свинью.

Ребёнок ловит мяч и, возвращая его взрослому, должен сказать, какой звук издаёт это животное - «мычит»

(корова), «рычит» (тигр), «шипит» (змея), «пищит» (комар), «лает» (собака), «воет» (волк), «крякает» (утка) или «хрюкает» (свинья).

Игра продолжается, пока взрослый или ребёнок не захотят ее завершить.

Вариант 2: бросает мяч ребёнку и задаёт вопрос, связанный с характерным звуком: «Кто рычит?», «Кто мычит?», «Кто лает?», «Кто кукует?» и т.д.

Ребёнок ловит мяч и, возвращая его, называет животное, которое издаёт этот звук: «тигр», «корова», «собака», «кукушка» и т.д.

Игра продолжается аналогично первому варианту, с изменением вопросов и звуков для усложнения.

ИГРЫ НА ФОРМИРОВАНИЕ ГРАММАТИЧЕСКОГО СТРОЯ РЕЧИ

«Куда положим»

Правила игры «Куда положим»

Цель игры: упражнять участников в образовании новых слов с использованием морфологических знаний. Игра помогает развить лексическую способность и улучшить понимание словообразования на русском языке.

Подготовка: подготовьте карточки с названием предметов. Установите игровую зону, где игроки могут расставлять карточки и отвечать на вопросы.

Ход игры:

Ведущий поочерёдно показывает картинку/название какого-либо предмета.

Игроки должны ответить, образуя новое слово с помощью суффикса, основой которого является название

предмета, образуя слово, обозначающее ёмкость для данного предмета или место, где его хранят.

Ведущий корректирует ответы, если необходимо.

Пример серий вопросов и возможных ответов:

Хлеб кладут в ... хлебницу.

Мыло кладут в ... мыльницу.

Масло кладут в ... маслѐнку.



Сахар насыпают в ... сахарницу.

Игра продолжается по кругу, пока все подготовленные предметы не будут разыграны.

Дополнительно: можно вести учёт правильных ответов каждого игрока и в конце объявить победителя или просто наслаждаться процессом игры без конкурсного элемента.



«Чьё, чьё? – Моё»

Правила игры «Чьё, чьё? – Моё»

Цель игры: упражнение в образовании и использовании притяжательных местоимений.

Материал: мешочек с детскими вещами и игрушками.

Ход игры:

Подготовка: Педагог собирает в мешочек различные детские вещи и игрушки из группы.

Начало игры: педагог показывает детям мешочек и рассказывает историю: "Это сорока-воровка насобирала

разных вещей в нашей группе, которые плохо лежали. Теперь она смеётся и говорит: «Чьё, чьё всё? Моё!» Давайте посмотрим, что именно у неё, и вернём это хозяевам".

Игра: педагог достаёт одну вещь из мешочка и показывает её детям, например: "Это что? (например, платок). Далее спрашивает: "Чей платок?"

Дети отвечают, используя притяжательные местоимения.

Возвращение вещей: ребёнок, который узнает свою вещь, говорит об этом и, правильно используя притяжательное местоимение, получает её обратно.

Продолжение игры: процесс повторяется до тех пор, пока все вещи из мешочка не будут возвращены их владельцам.

Примечания: Важно, чтобы дети использовали корректные формы притяжательных местоимений (мой, моя, моё, мои, твой, твоя и т.д.).

Если дети затрудняются, воспитатель может подсказать или исправить, чтобы закрепить правильное использование.



«Назови профессии»

Правила игры "Развиваем анализ и синтез"

Цель: развивать у детей навыки анализа и синтеза, расширять их словарный запас, знакомить с различными профессиями.

Материал: картинки с изображением разных профессий.

Ход игры:

Введение в игру: взрослый показывает детям картинки с изображением разных профессий. Каждый ребенок получает возможность внимательно рассмотреть картинки.

Вопросы о профессиях: взрослый задает детям вопросы о том, какие действия выполняют представители разных профессий, изображённые на картинках.

Примеры вопросов:

Кто носит багаж? (Носильщик.)

Кто сваривает трубы? (Сварщик.)

Кто вставляет стекло? (Стекольщик.)

Кто работает на кране? (Крановщик.)

Кто укладывает камни? (Каменщик.)

Анализ общих элементов: взрослый предлагает детям найти общую часть в словах: носильщик, сварщик, стекольщик, крановщик, каменщик, точильщик, часовщик, экскаваторщик.

При произнесении этих слов взрослый интонационно выделяет суффикс "-щик-". Дополнительно взрослый

может предложить детям придумать свои примеры профессий с таким же суффиксом.

Дополнительная активность: дети могут нарисовать профессии, о которых они узнали, и рассказать, чем занимается каждый представитель, используя новые слова.



«Животные и их детеныши»

Правила игры "Животные и их детеныши"

Цель игры: закреплять в речи детей названия детенышей животных. Развивать навыки словообразования. Развивать ловкость, внимание и память.

Материалы: Мяч.

Ход игры:

Введение: взрослый объясняет детям, что они будут учиться называть детенышей животных, играя мячом.

Основные правила: Взрослый бросает мяч ребенку, называя при этом какое-либо животное.

Ребенок, поймав мяч, должен вернуть его взрослому, назвав детеныша этого животного.

Способы работы с мячом:

- перебрасывание мяча с ударом об пол.
- прямое перебрасывание мяча от взрослого к ребенку и обратно.
- прокатывание мяча, сидя на ковре.

Группы слов: название детенышей расформированы по трём группам в зависимости от способа словообразования:

Группа 1: Требуется запоминания.

Тигренок (у тигра)

Львенок (у льва)

Слоненок (у слона)

Олененок (у оленя)

Лосенок (у лося)

Лисенок (у лисы)

Группа 2: Основана на родительском имени с суффиксами.

У медведя – медвежонок

У верблюда – верблюжонок

У волка – волчонок

У зайца – зайчонок

У кролика – крольчонок

У белки – бельчонок

Группа 3: Определяется обучением и запоминанием исключений.

У коровы – теленок

У лошади – жеребенок

У свиньи – поросенок

У овцы – ягненок

У курицы – цыпленок



«Кто кем был?»

Правила игры «Кто кем был?»

Цель игры: развивать логическое мышление; Расширять словарный запас детей; Закреплять правильное использование падежных окончаний в речи.

Материалы: Мяч.

Ход игры:

Игра начинается с того, что взрослый берет мяч и задает вопрос ребенку, называя объект и бросает мяч ребенку.

Ребенок ловит мяч и отвечает на вопрос, кем или чем был названный объект раньше и вернуть мяч взрослому.

Примеры пар объектов:

Цыпленок – яйцом

Лошадь – жеребенком

Корова – теленком

Дуб – желудем

Рыба – икринкой

Яблоня – семечком

Лягушка – головастиком

Бабочка – гусеницей



Дополнительные правила: ребенку дается немного времени на обдумывание ответа, если он затрудняется. В случае, если ребенок не знает ответ, взрослый может подсказать и объяснить, например, рассказать краткую историю развития объекта.

Заключение: игра может закончиться по вашему усмотрению или после того, как будут исчерпаны все пары из подготовленного вами списка.

Вы также можете придумать свои собственные пары, чтобы сделать игру интереснее и разнообразнее.

«Кто кем будет?»

Правила игры "Кто кем будет?"

Цель игры: развивать мышление, воображение и быстроту реакции. Расширять словарный запас участников.

Материалы: мяч.

Ход игры:

Начало игры: участники становятся в круг или встают напротив друг друга, если участников немного. Ведущий объясняет правила игры и демонстрирует пример.

Игра с мячом: ведущий (или взрослый) начинает игру, держа в руках мяч. Он бросает мяч одному из участников и задает вопрос, формулируя его так: "Кем (чем) будет...?" Например, "Кем будет яйцо?"

Ребёнок ловит мяч и отвечает, например: "Из яйца может быть птенец, крокодил, черепаха, змея и даже яичница."

Продолжение игры: после ответа участник бросает мяч обратно ведущему или другому участнику, и ведущий задает новый вопрос другому участнику.

Варианты ответов: участник может дать несколько вариантов и стараться придумывать как можно больше оригинальных или неожиданных ответов для развития воображения.

Игра продолжается: игра продолжается, пока всем участникам не будет задан вопрос. Вопросы могут быть разнообразными, например: "Кем будет цыплёнок, мальчик, семечко, икринка, гусеница, мука, железо, кирпич, ткань, ученик, больной, слабый" и так далее.

Дополнительные рекомендации:

Периодически меняйте ведущего, чтобы каждый смог попробовать себя в этой роли.

Поощряйте оригинальные и креативные ответы.

Усложняйте вопросы по мере освоения игры, добавляя новые слова и понятия.

«Что без чего?»

Правила игры «Что без чего?»

Цель игры: закрепить использование форм родительного падежа существительных на темы «Мебель», «Посуда», «Транспорт» и «Одежда».

Материалы: картинки с изображением предметов, у которых нет какой либо детали.

Ход игры:

Подготовка: разместите картинки с изображением предметов на доске.

Вопрос ведущего: ведущий задает группе участников вопрос: «Что без чего?» и указывает на одну из картинок.

Ответы участников: участники называют предмет и его недостающую часть, используя родительный падеж. Например, если ведущий указывает на картинку со стулом без ножки, участник отвечает : «Стул без ножки».

Примеры фраз для ответов:

Стул без ножки.

Стул без спинки.

Платье без рукава.

Кастрюля без ручки.

Чайник без носика.

Кофта без пуговиц.

Расческа без зубчиков.

Грузовик без фары.

Ботинки без шнурков.

Машина без колеса.

Проверка и обсуждение: ведущий подтверждает правильность ответов и, при необходимости, корректирует ошибки. Можно обсудить назначение недостающей части и её важность для предмета.



«Один - много»

Правила игры «Один - Много»

Цель игры: закреплять у детей навык образования формы существительных во множественном числе.

Материалы: мяч

Ход игры:

Соберите всех участников в круг или в ряд на удобной для игры площадке. Объясните детям цель и правила игры. Вы можете начать со слов: "Мы - волшебники

немного: был один, а станет много. Ведущий называет существительное в единственном числе, а вы называете его во множественном числе".

Ведущий начинает игру, называя существительное в единственном числе и бросая мяч ребёнку.

Ребёнок ловит мяч и быстро называет соответствующую форму во множественном числе, после чего возвращает мяч обратно ведущему или передаёт его следующему игроку.

Примеры слов:

Стол - столы

Двор - дворы

Мяч - мячи

Медведь - медведи

Рекомендации: если ребёнку сложно, помогайте ему подсказками или совместными размышлениями.

Поддерживайте дружественную и игровую атмосферу.

Интерес к игре добавит смена ролей — пусть дети попробуют себя в роли ведущего.



ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ СВЯЗНОЙ РЕЧИ

«Где начало рассказа?»

Правила игры "Сюжетный рассказ"

Цель игры: развивать навыки передачи временной и логической последовательности рассказа с помощью серийных картинок. Это упражнение помогает развивать речь, воображение и способность структурировать мысли у детей.

Материалы: набор серийных сюжетных картинок. Картинки должны быть связаны между собой логически и тематически, чтобы они представляли собой цепочку событий или действий.

Ход игры:

Подготовка: выберите подходящий набор картинок в зависимости от уровня подготовки ребенка и темы рассказа. Убедитесь, что изображения достаточно четкие и содержат элементы, которые могут быть понятны ребенку.

Введение: объясните ребенку цель игры: составить связный рассказ, используя предложенные картинки.

Рассматривание картинок: разложите картинки в случайном порядке перед ребенком. Попросите его внимательно рассмотреть каждое изображение и постараться понять, что на нем происходит.

Упорядочивание: попросите ребенка расставить картинки в логической последовательности. Объясните,

что картинки должны отражать развитие сюжета от начала к концу.

Составление рассказа: ранее упорядоченные картинки служат основой для рассказа. По каждой картинке предложите ребёнку составить одно предложение.

Презентация: когда рассказ готов, попросите ребенка вслух рассказать его. Обратите внимание на четкость и связанность изложения.

Обсуждение: после рассказа обсудите с ребенком, что ему понравилось в этом упражнении, какие трудности возникли, и есть ли что-то, что он хотел бы добавить или изменить в сюжете.

Рекомендации: поощряйте ребенка добавлять дополнительные детали и эмоции в каждое предложение для оживления рассказа.

Задавайте наводящие вопросы, чтобы помочь ребенку лучше понять последовательность событий.

Постепенно усложняйте задания, увеличивая количество картинок или вводя более сложные сюжеты.



«Составь два рассказа»

Цель: Учить различать сюжеты разных рассказов.

Ход игры:

Перед ребёнком кладут вперемешку два набора серийных картинок и просят выложить сразу две серии, а затем составить рассказы по каждой серии.



«Почемучкины вопросы»

Цель: Развивать у детей связную речь, мышление.

Ход игры:

1. Почему птицы улетают на юг?
2. Почему наступает зима?
3. Почему ночью темно?
4. Почему зимой нельзя купаться в реке?
5. Почему летом жарко?
6. Почему медведь зимой спит?
7. Почему заяц зимой белый?
8. Почему дома нельзя играть с мячом?
9. Почему из трубы идет дым?
10. Почему в доме делают окна?

«Потому что...»

Правила игры «Потому что...»

Цель: развить у детей навыки связной речи и логического мышления, помогая им понимать причинно-следственные связи.

Ход игры:

Начало игры: взрослый объясняет правила игры и цель — учиться строить логические цепочки и объяснять причины событий.



Задание ребёнку: взрослый произносит предложение, прикреплённое к ситуации, и задаёт наводящий вопрос. Пример: «Собака идёт на кухню. Она выпивает молоко кошки. Кошка недовольна».

Вопрос: «Объясни, почему кошка недовольна?»

Ответ ребёнка: ребёнку надо логически обосновать своё объяснение. Например, можно ответить: «Кошка недовольна, потому что собака выпила её молоко, и теперь у неё нет еды».

Продолжение игры: взрослый предлагает новые ситуации и задаёт вопросы, чтобы ребёнок мог практиковать свои навыки объяснения. Можно использовать повседневные события из жизни ребёнка для большей вовлечённости.



«Закончи предложение»

Цель: Развивать у детей умение строить предложения со словами-предметами, словами-признаками, словами-действиями.

Ход игры:

Детям предлагается продолжить и закончить начатое взрослым предложение, опираясь на наводящие вопросы.

Например, взрослый начинает предложение так: «Дети идут ... (Куда? Зачем?)» Или более усложненный вариант: «Дети идут в школу, чтобы ...» Этот вариант помимо обогащения грамматического опыта может служить своеобразным тестом, позволяющим выявить тревожность ребенка по отношению к различным жизненным ситуациям.

Рекомендации: в помощь детям можно использовать карточки « Незаконченное предложение»

ВАЗУ ПОСТАВИЛИ НА...



В САЛАТ ПОЛОЖИЛИ ЗЕЛЁНЫЙ...



В НЕБЕ ЯРКО СВЕТИТ...

ПОД ДУБОМ ЛЕЖИТ...



ОВОД НАДЕЛ НОВЫЙ...

«Составь рассказ»

Правила игры "Составь рассказ"

Цель: научить детей составлять небольшие рассказы о людях различных профессий, развивая их творческое мышление и навыки устной речи.

Ход игры:

Подготовка: педагог подготавливает картинки с изображениями людей различных профессий. Каждая картинка должна четко иллюстрировать деятельность или атрибуты конкретной профессии

Составление рассказов: дети выбирают из предложенных педагогом картинок ту, по которой они хотят составить свой рассказ. каждый ребенок составляет небольшой рассказ о выбранной профессии.

Рекомендации: можно использовать раздаточный материал с ключевыми подсказками- символами, словами или фразами, чтобы помочь детям при составлении рассказов.



Правила игры "Если бы..."

Цель игры: развивать у детей связную речь, воображение, а также высшие формы мышления, такие как синтез, прогнозирование и экспериментирование.

Количество участников: игра может проводиться как в малой группе (3-5 человек), так и в большом коллективе.

Материалы: бумага и карандаши (по желанию), чтобы дети могли зарисовывать свои идеи.

Ход игры:

Педагог объясняет детям цель игры и предлагает пофантазировать на различные темы. При необходимости разъясняет значение слова «фантазировать».

Предлагаются темы для обсуждения, например:

«Если бы я был волшебником, то ...»

«Если бы я стал невидимым ...»

«Если весна не наступит никогда ...»

Начало игры: один из участников начинает фразу с заданной темы, а затем добавляет свою идею.

Пример: «Если бы я был волшебником, то я бы научился летать». Каждый следующий участник добавляет свою версию продолжения или развивает предложенную мысль Это может быть как продолжение мысли предыдущего участника, так и совершенно новая идея.

Фиксация идей: дети могут на листочках зарисовывать свои идеи. Это поможет лучше сформулировать и запомнить мысли.

Обсуждение и подведение итогов: обсуждаются самые интересные и необычные предложения. Педагог делает акцент на том, что все идеи ценные и интересные по-своему.

Рекомендации для педагога:

- поощряйте всех детей принимать участие и выражать свои мысли без страха ошибки или критики.
- если дети испытывают затруднения, задавайте наводящие вопросы или небольшие подсказки, чтобы помочь им развить свою мысль.

Дополнения: в игру можно внести элемент конкуренции, вводя мини-номинации, такие как «Самая сказочная идея» или «Самая логичная версия».

«А я бы...»

Правила игры «А я бы...»

Цель: развивать творческое воображение у ребенка и учить его свободному рассказыванию.

Материалы: книга со сказками или рассказами, удобное место для обсуждения.

Ход игры:

Подготовка: выберите сказку или рассказ для прочтения. Это может быть любая известная или новая для ребенка история, которая вызовет у него интерес. Убедитесь, что у вас есть достаточно времени для обсуждения после прочтения.

Чтение сказки:

-прочтите ребенку выбранную сказку вслух, делая акцент на незнакомых словах и ключевых моментах и персонажах;

-поощряйте ребенка задавать вопросы, если что-то не понятно.

Введение в игру: после завершения чтения объясните ребенку суть игры, скажите: «Представь себе, что ты попал в эту сказку и стал одним из её главных персонажей. А я бы...»

Свободное рассказывание: попросите ребенка выбрать персонажа, которым он хотел бы стать.

Задайте наводящие вопросы, чтобы помочь ему представить, что бы он сделал на месте этого персонажа.

Например: «Если бы ты был [имя персонажа], что бы ты сделал в такой ситуации? Почему?».

Поощряйте ребенка развивать свою историю, добавляя новые элементы или изменяя сюжет; поддерживайте беседу, задавая дополнительные вопросы,

Обсуждение и подведение итогов: обсудите, какие новые варианты развития сюжета появились в его

рассказе и что особенно понравилось в его версии истории.



ИГРЫ С АВТОРСКИМ ПОДХОДОМ

«Кто где живет?»

Правила игры «Кто где живет?»

Цель игры: развитие памяти, логического мышления, и внимания, а также расширение знаний об окружающем мире.

Подготовка к игре:

- карточки многоцветного использования, с возможностью рисовать и стирать нарисованное.

-

Ход игры:

Детям предлагаются карточки из двух столбцов: с изображениями животных и мест их обитания.

Задача игроков: - правильно сопоставить каждое животное с его местом обитания, чертя линии между карточками или выкладывая их рядом.

Правила:

- играть честно и не подглядывать в работу соседей.

- уважительно относиться к другим игрокам и выслушивать объяснения ведущего.

- использовать маркеры и карточки аккуратно, чтобы они оставались в хорошем состоянии для последующих игр.

Время выполнения: детям предоставляется определенное время для выполнения задания. Время может варьироваться в зависимости от возраста и уровня подготовки участников.

Обсуждение и подведение итогов: после окончания времени игроки обосновывают свой выбор. Если карточки соотнесены правильно, ведущий поздравляет

игроков. Если есть ошибки, ведущий показывает правильные ответы и объясняет правильные сочетания, дополнительные интересные факты о животных и их местах обитания.



«Отгадай словечко»

Правила игры "Отгадай словечко"

Цель игры: развитие логического мышления и фонематического восприятия у детей.

Необходимые материалы: ламинированные карточки с изображениями и схемой слова.

Ход игры:

Раздайте каждому ребенку по одной карточке.

На карточке должно быть несколько изображений, расположенных над схемой слова (например, картинка осла, собаки и акулы для создания слова "оса").

Начало игры:

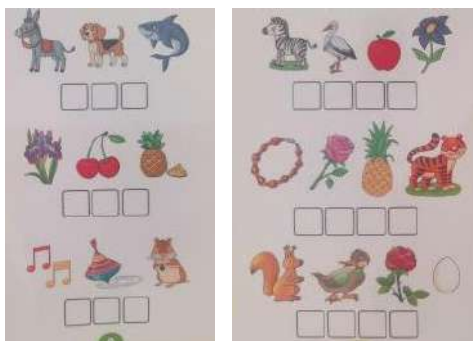
- ребенок внимательно рассмотрит изображения на карточке;
- ребёнок называет каждое изображение на карточке;

- определяет первый звук каждого изображения;
- из первых звуков каждого названного изображения составляет новое слово, следуя указанной схеме на карточке.

Следующий раунд: повторите процесс с новыми карточками или поменяйте карточками детей, чтобы они попробовали составить другие слова.

Рекомендации:

- убедитесь, что изображения четко различимы и соответствуют возрасту участников.
- поощряйте детей делиться своими предположениями и помогайте им, если они испытывают затруднения.
- игра может быть адаптирована для детей разных возрастов путем изменения количества изображений или сложности слов.



Проведи и напиши»

Правила игры «Проведи и напиши»

Цель игры: закрепление зрительного образа буквы.

Развитие умения определять правильно и неправильно напечатанные буквы.

Необходимые материалы:

- ламинированные многоразовые карточки с заданиями
- маркеры на водной основе, которые можно использовать на многоразовых карточках, и тряпочки для стирания

Правила игры:

Подготовка к игре: раздайте каждому ребенку одну ламинированную карточку и маркер на водной основе.

Убедитесь, что карточки чистые и готовы для выполнения задания (остатки предыдущих записей стерты).

Объяснение задания: на каждой карточке изображены буквы, которые нужно правильно соединить по нарисованной "ниточке".

Соединив буквы, дети должны внимательно посмотреть и определить, образуют ли они слово.

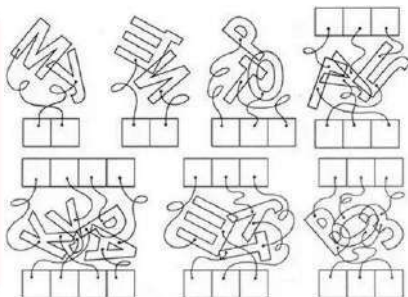
Процесс игры: дети начинают выполнение задания, проводя своей «ниточкой» от одной буквы к другой.

После завершения соединений участники должны прочитать получившееся слово.

Проверка: после выполнения задания дети могут проверить свое решение с помощью педагога или между собой. Педагог может обсудить с детьми получившиеся слова, проверить правильность соединений.

Обсуждение: По завершении задания обсудите с детьми, какие буквы были сложнее всего найти или соединить.

Обратите внимание на слова, в которых буквы были соединены неправильно, и совместно определите ошибки.



«Прочитай и угадай»

Правила игры «Прочитай и угадай»

Цель игры: развить навыки восприятия прочитанного и совершенствовать навыки чтения у детей.

Материалы:

- ламинированные многоразовые карточки. Каждая карточка содержит набор слов и соответствующие картинки
- маркеры на водной основе.

Количество игроков: игра подходит как для индивидуальных занятий с ребенком, так и для небольших групп (2-4 человека).

Подготовка к игре: раздайте каждому участнику по одной ламинированной карточке. Убедитесь, что у детей есть маркеры для написания на ламинированной поверхности.

Ход игры:

Ребенок внимательно рассматривает карточку, читая написанные на ней слова.

Задача игроков: - необходимо соотнести слова с картинками. Соединить слово с картинкой.

Проверка: ведущий игры (педагог или родитель) обсуждает с ребенком его выбор, задавая вопросы о том, почему было выбрано именно это слово.

Следующий раунд: дайте ребенку другую карточку, чтобы повторить процесс.

Заключение игры: игра продолжается до тех пор, пока интерес у ребенка не ослабнет или пока не будут использованы все карточки. В конце игры можно провести общее обсуждение, подчеркнув, какие слова и картинки запомнились больше всего и почему.

Рекомендации:

- для повышения интереса можно вести учет угаданных слов и награждать ребенка за достижения.
- регулярно меняйте карточки, чтобы игра оставалась интересной и разнообразной.
- обсуждайте как верные, так и неверные ответы, чтобы сделать процесс обучения максимально полезным.



«Пройди лабиринт»

Правила игры «Пройди лабиринт»

Цель: укрепление органов дыхания, мышечной силы диафрагмы.

Необходимые материалы:

- карандаши или фломастеры (для построения лабиринта);
- трубочки (для каждого участника);
- легкий мячик (подойдут шарики из пенопласта, маленькие пластиковые или резиновые шарики).

Ход игры:

Подготовка: участники коллективно строят лабиринт на ровной поверхности, используя карандаши или фломастеры. Лабиринт может быть произвольной формы, но должен иметь четкий вход и выход.

Убедитесь, что все участники знают порядок прохождения лабиринта и его границы.

Задача — перемещать мячик через лабиринт, дую в трубочку.

Правила: каждый участник получает трубочку и мячик. Побеждает тот, кто быстрее всех пройдет лабиринт, не сбив стенки и не выйдя за его пределы.

При выходе мячика за пределы лабиринта или касании руками, участник должен вернуть мячик на старт и начать заново.

Игра начинается по сигналу. Участники по очереди проходят лабиринт.

Нельзя касаться мячика руками или какими-либо другими предметами, кроме как с помощью трубочки.

Рекомендации: контролировать дыхание, чтобы надув был непрерывным и равномерным.

не допускается бег или резкие движения, так как это может нарушить равновесие мячика.

Игра закончится, когда все дети пройдут лабиринт, или по истечении заранее установленного времени. Эта игра способствует развитию дыхательных навыков и укреплению диафрагмы, а также улучшает концентрацию и координацию.



Чек - лист

«Создание дидактических игр по развитию речи у детей с нарушениями речи»

Подготовительный этап

Определение целей и задач: установите конкретные цели, которых вы хотите достичь с помощью игры (например, улучшение артикуляции, расширение словарного запаса, развитие грамматических навыков).

Изучение и анализ целевой аудитории: узнайте уровень речевого развития детей, их возрастные особенности и степень нарушений. Учтите индивидуальные потребности и интересы.

Консультация со специалистами: обсудите идеи с логопедом или дефектологом, чтобы получить профессиональные рекомендации и подтверждение правильности выбранного направления.

Разработка игры

Выбор темы и сюжета: выберите тему, которая будет интересна детям и соответствовать их возрасту.

Определение структуры игры: разработайте сценарий игры, включая все этапы: начало, развитие действия, кульминация и завершение.

Создание игрового материала: подготовьте визуальный и тактильный материал (карточки, игрушки, картинки), который будет использоваться в игре.

Разработка правил: оформите правила игры, чтобы они были понятны и легки для восприятия детьми.

Проектирование механики игры: определите, какие речевые навыки будут тренироваться и как именно это будет происходить в игровом процессе.

Тестирование и адаптация: проведите пробное занятие, используя игру, наблюдайте за реакцией детей и их вовлеченностью.

Сбор обратной связи: обсудите результаты с коллегами и отметьте, интересно детям или нет и как дети справляются с заданием, что вызывает трудности или неинтересно.

Корректировка и улучшение: внесите необходимые изменения в игру: визуальные и тактильные элементы на основе собранной от детей и коллег информации.

Внедрение в образовательный процесс: проведите интеграцию игры в регулярные занятия по развитию речи.

Отслеживание прогресса: регулярно оценивайте эффективность игры, ведите записи об изменениях в речевых навыках детей.

Постоянное обновление: разрабатывайте новые сюжетные линии и задания, чтобы поддерживать интерес и постоянно стимулировать речевое развитие.

Этот чек-лист является ориентировочным и может быть адаптирован в зависимости от конкретных условий и потребностей образовательного учреждения. Удачи в разработке ваших авторских игр

Список использованной литературы.

- <https://infourok.ru/kartoteka-didakticheskikh-igr-po-razvitiyu-rechi-v-starshey-gruppe-1047254.html>
- <https://nsportal.ru/detskiy-sad/razvitierechi/2014/02/02/sbornik-didakticheskikh-igr-po-razvitiyu-rechi-v-starshey>
- Дидактические игры и упражнения для развития речи дошкольников. ФГОС Микхиева Н.Ю. Детство-Пресс 2016
- Е.С.БУКЕНЕВИЧ.А.Л.ЛАГУНОВИЧ
««Картотека дидактических игр и упражнений по развитию речи дошкольников»
- С.В.Шкляр «Картотека дидактических игр и упражнений по развитию речи дошкольников»