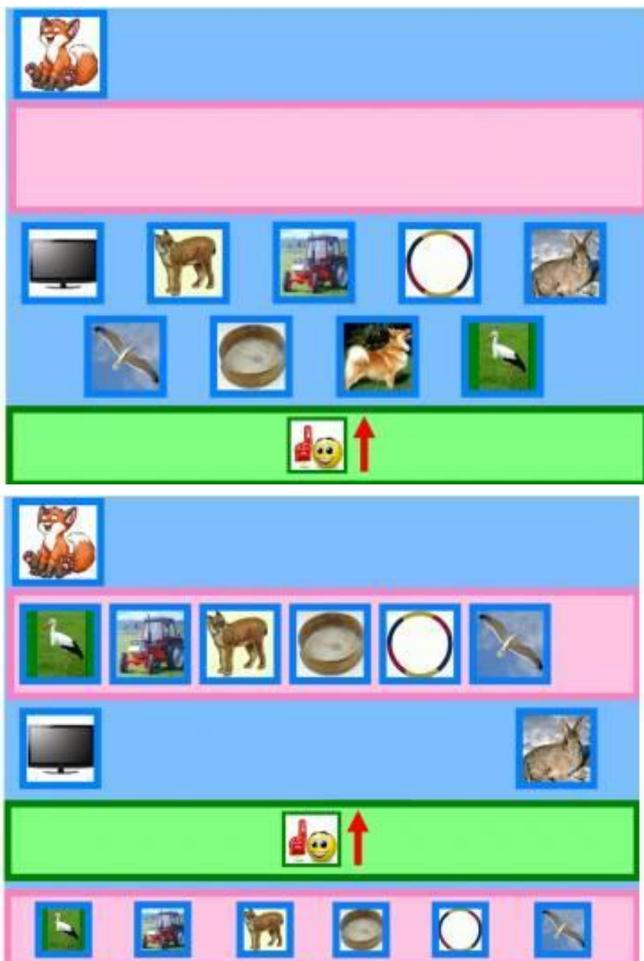


Дидактические игры для детей 5 – 7 лет по развитию речи.

Игра «Цепочка»

Цель: Закреплять умение подбирать слова с заданным звуком, выделять первый и последний звук в слове.

Ход: На ИД представлена одна картинка, с которой надо начинать цепочку и еще несколько. Педагог предлагает выделить последний звук в демонстрируемом слове и выбрать среди множества картинок слово, которое начинается на этот звук. Затем перенести стилусом выбранную картинку к первой и таким образом продолжить цепочку. В конце задания открывается смайлик-проверка, под ним правильно составленная цепочка картинок. Ребенок сравнивает две цепочки.

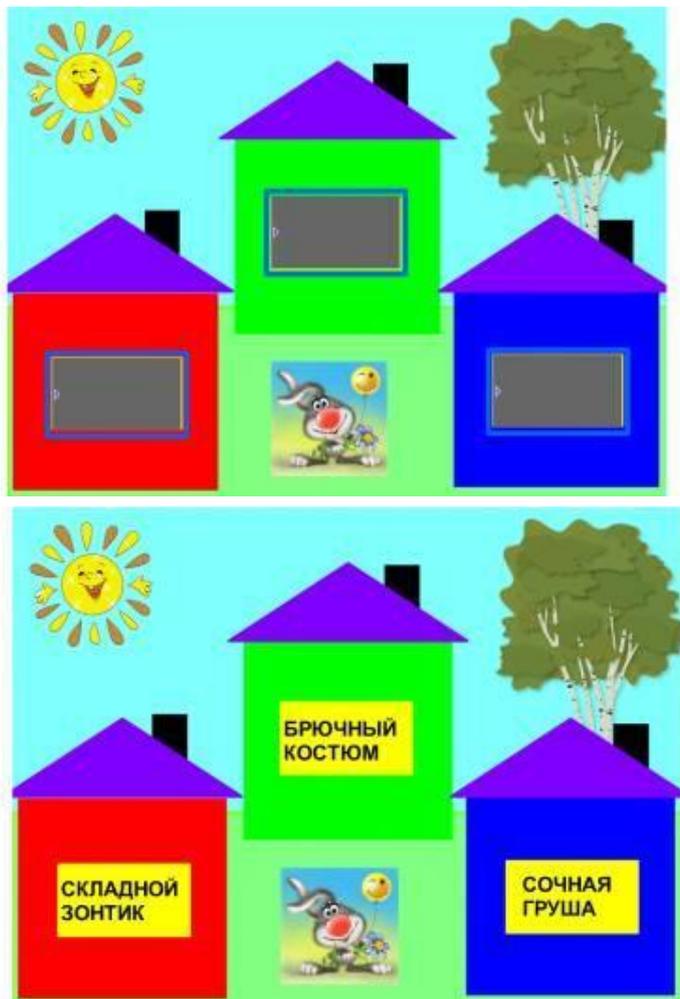


Игра «Кто в домике живет?»

Цель: Упражнять в объяснении значения слов.

Ход: На ИД находятся несколько домиков, с закрытыми окнами-шторками. В них «живут» слова (музей, подснежник, ливень, ложь, соревнование, бассейн, телогрейка, дворец). Детям предлагается выйти к доске, открыть любое окошко-

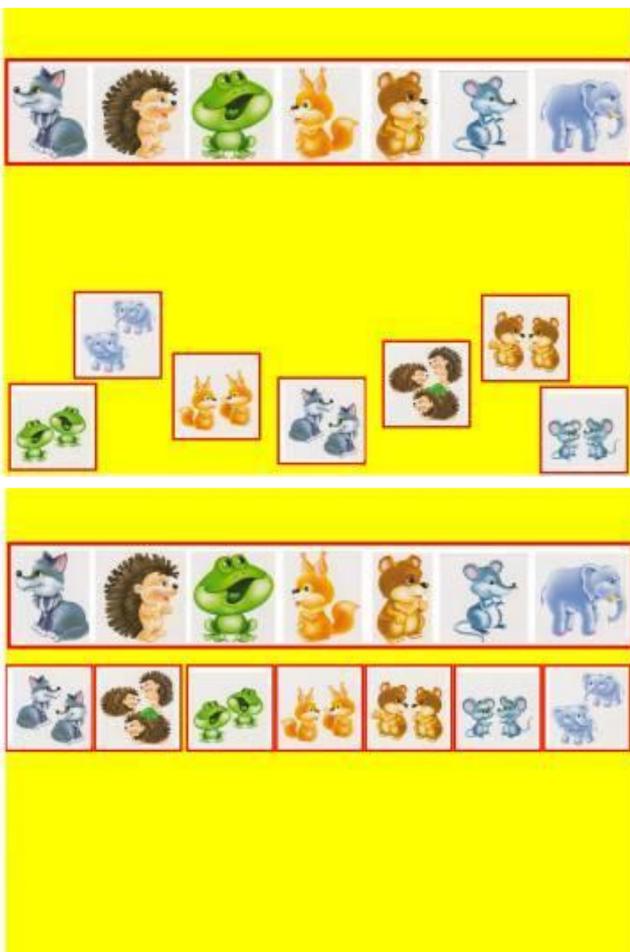
шторку, прочитать слово, которое им досталось и объяснить его значение («музей – это место, где собраны картины и туда приходят люди, чтобы на них посмотреть» и т.д.)



Игра «Назови детенышей»

Цель: Упражнять в образовании названий детенышей диких животных в именительном и родительном падежах множественного числа.

Ход: На ИД представлены картинки животных и их детенышей. Ребенку предлагается выбрать одно животное, найти его детенышей, перенести их к нему и сказать кто у кого есть» («У волка - волчата, у волка много волчат». «У ежа - ежата, у ежа много ежат» и т.д.).



Игра «Лисенок считает»

Цель: Упражнять в образовании форм родительного падежа множественного числа неодушевленных существительных

Ход: На экране сюжетная картинка с лисенком. Ребятам предлагается задать лисенку, который умеет считать вопросы типа: «Сколько, у тебя носов, хвостов, лап, глаз, бровей, ушей, ртов, усов, щек». На правильно заданный вопрос лисенок отвечает (записан голос – включается педагогом с помощью гиперссылки), неверный ответ – молчит.



Игра «Назови одним словом».

Цель: Упражнять в образовании сложных слов.

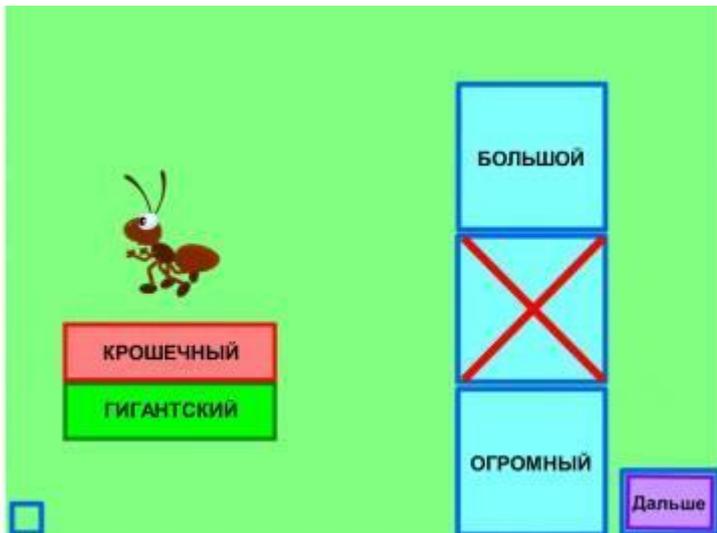
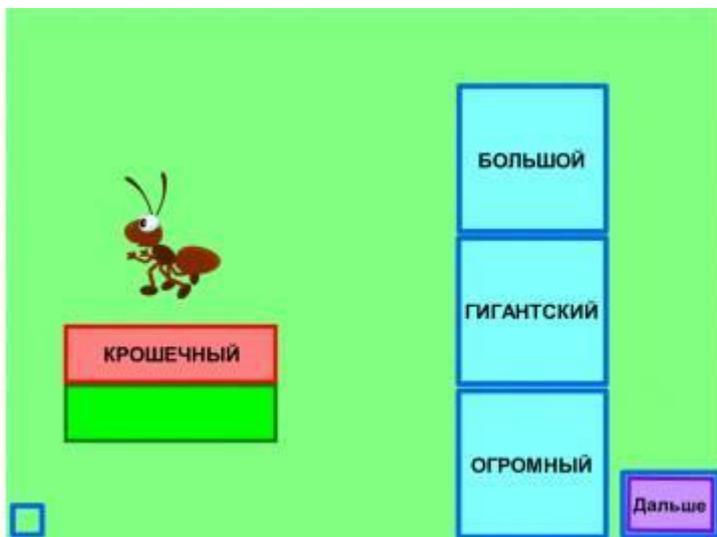
Ход: На доске в два столбика расположены слова(подходящие слова смещены относительно друг друга). Дети находят пары слов, соединяют стилусом или маркером и составляют из них сложные слова. (*Длинные уши – длинноухий, большие глаза – большеглазый, короткий хвост – короткохвостый, острые зубы – острозубый...*) При правильном ответе - слова поощрения.



Игра «Наоборот»

Цель: Закреплять умение подбирать слова противоположные по смыслу

Ход: На экране – предметная картинка и слово ее характеризующее на красном фоне. Из трех предложенных слов ребенок должен выбрать точно подходящее противоположное по смыслу к исходному и перенести его на зеленое поле. Если ответ правильный слово переносится и раздаются поощрительные слова типа: «Это верный ответ», «Ты правильно ответил» и т.д. Если ответ неправильный -слово зачеркивается красным крестом. В игре 10 листов.



Игра «Подбери слова-родственники».

Цель: учить подбирать однокоренные слова, упражнять в чтении слов, развивать внимание.

Ход: На доске представлены две картинке с изображением леса и реки и группа слов.

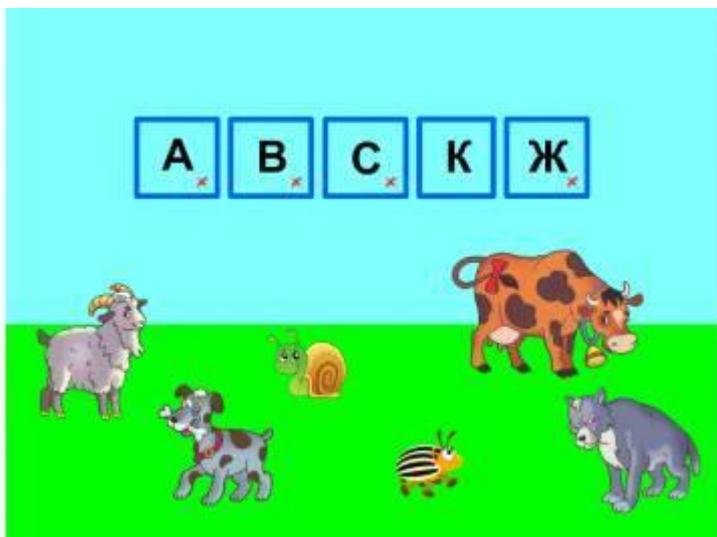
Двое детей, работая на ИД одновременно, соединяют с помощью цветного маркера однокоренные слова и соответствующую им картинку. После правильного выполнения смайлики на картинке начинают прыгать.



Игра «Кто внимательный?»

Цель: Закреплять умение определять наличие звука в слове («к», «р», «л», «м»), произносить отчетливо выделяя определенный звук в слове.

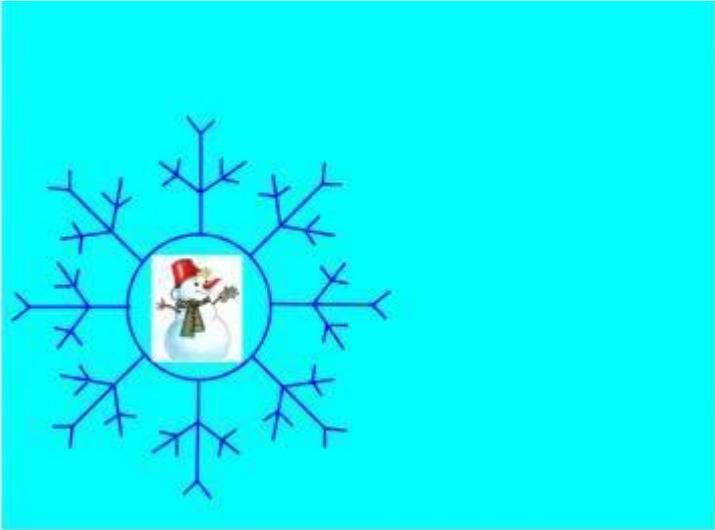
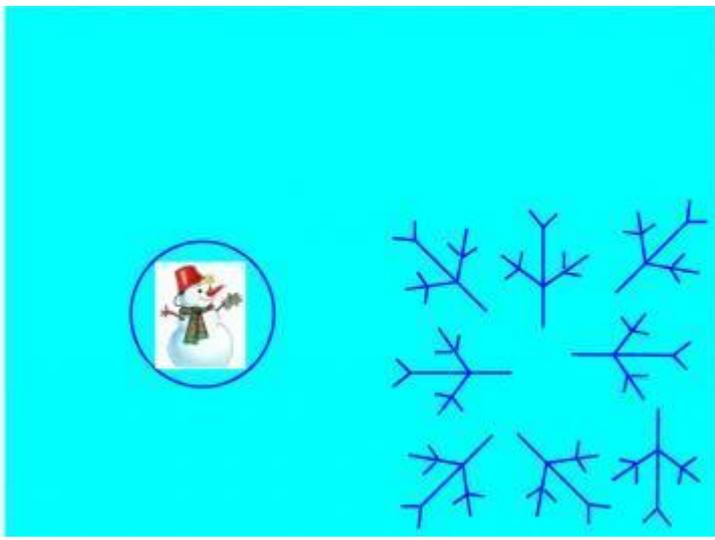
Ход: На доске несколько картинок, необходимо определить какой звук встречается во всех словах, и выбрать его, нажав стилусом. Правильный ответ – на экране останется только верный звук и появляется надпись – «молодец», «умница», «правильно» и т.д. Неправильный выбор – буква, обозначающая данный звук зачеркивается.



Игра «Снежинки»

Цель: Упражнять в подборе слов – определений к одушевленным и неодушевленным предметам, активизация словаря.

Ход: На доске элементы снежинки, в центральной части предметная картинка (снеговик, Дед Мороз, подарок, елочная игрушка, елка). К ней надо подобрать слова-определения, На каждое слово ведущий (взрослый, ребенок) перемещает лучик снежинки. Мотивация - слов надо придумать столько, чтобы снежинка составила полностью.

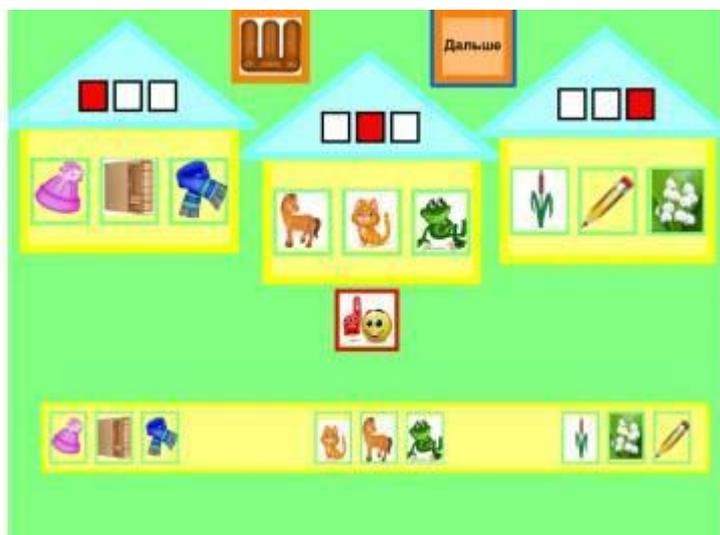
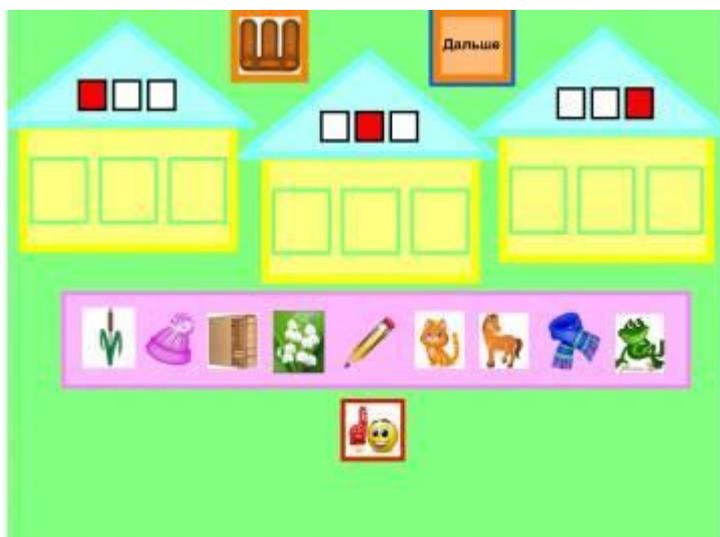


Игра «Засели домики»

Цель: Закреплять умения выделять заданные звуки в слове («ш»), определять их местоположение (начало, середина, конец слова).

Ход: Педагог предлагает выделить в слове звук «ш», определить его местоположение и ориентируясь на схему на крыше, заселить в соответствующий домик.

По завершении работы, необходимо сдвинуть смайлик-проверку, за которым находится правильный ответ, и проверить себя. Аналогично проводится работа со звуками "с", "ж", "з".



Игра «Кого можно увидеть?»

Цель: Учить образовывать формы винительного падежа множественного числа одушевленных существительных, совпадающие с родительным.

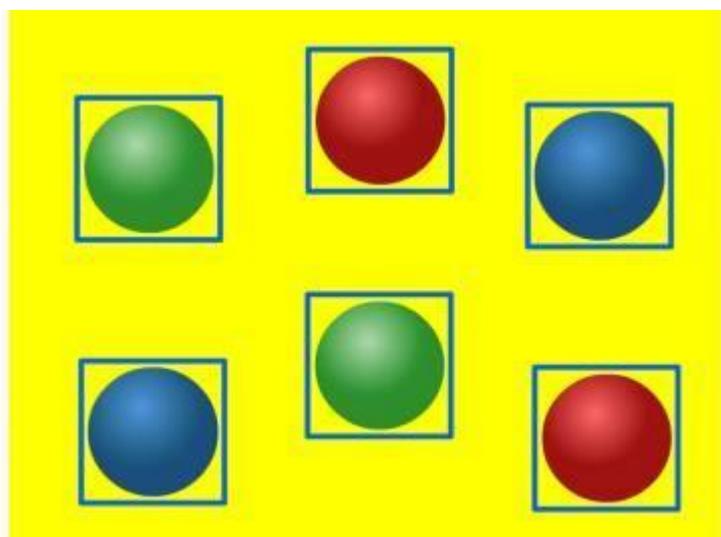
Ход: На доске находится три картинки (на двух листах – 6 картинок), закрытых шторками (лес, море, пустыня, север, горы, поле). Все дети закрывают глаза. Ребенок должен открыть одну шторку, посмотреть, что изображено и закрыть шторку обратно. Далее он детям рассказывает - кого там можно увидеть («там можно увидеть, волков, лис, кабанов, рысей, зайцев и т.д. Что это:»). Ребята должны догадаться и ответить («Это лес»). Ребенок-ведущий открывает шторку и демонстрирует ответ.



Игра: «Загадки – описания»

Цель: Упражнять в составлении небольшого рассказа описания, выделяя характерные признаки.

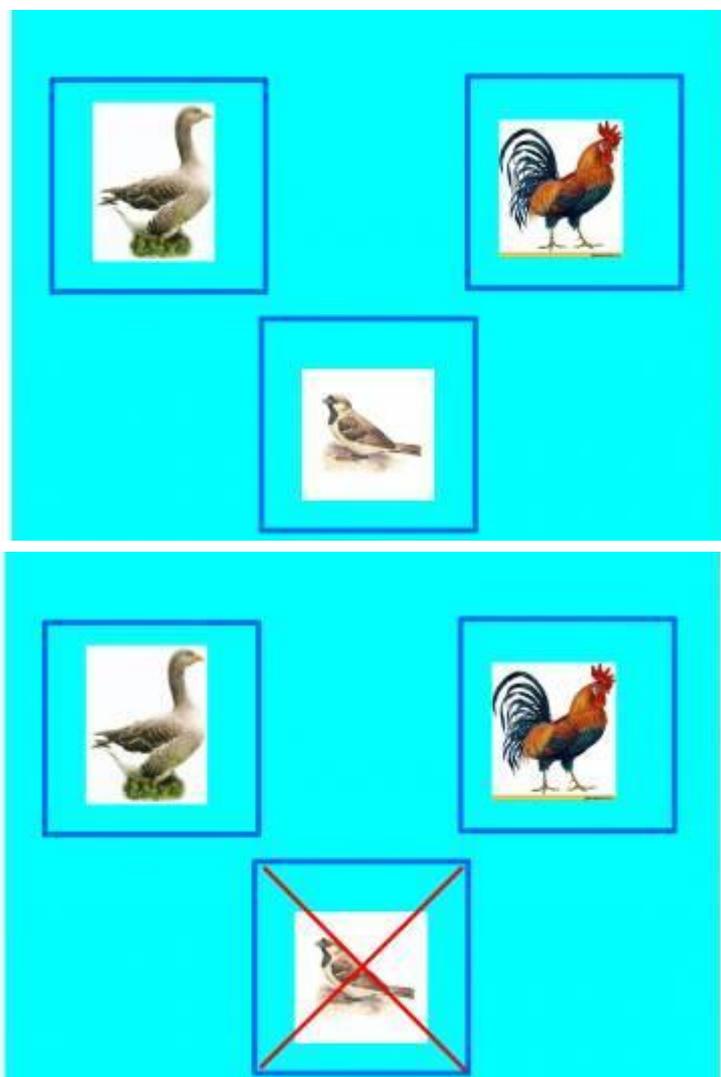
Ход: На доске под «шторками» спрятаны картинки зимней тематики (снегирь, новогодняя елка, санки, подарки, ледянка, варежки). Вызывается один ребенок, другие закрывают глаза. Ребенку у доски предлагается в это время открыть одну шторку, посмотреть картинку, снова закрыть. Затем придумать, и загадать детям загадку-описание Дети отгадывают. Если правильно, ребенок открывает шторку и демонстрирует отгадку.



Игра «Что лишнее?»

Цель: Упражнять в умении строить сложные предложения, развивать речь-рассуждение, доказывать свои точку зрения.

Ход: на ИД расположены три картинки. Детям предлагается подумать, какой предмет здесь лишний и объяснить - почему. Ребенок выбирает картинку и кликает на нее стилусом (если ответ правильный она сама зачеркивается, если неправильный – то нет). Ребенок объясняет почему он сделал такой выбор («Здесь лишняя картинка свиньи, потому что у этого домашнего животного нет рогов и оно не дает молока, а у коровы и козы есть рога и они могут давать молоко» и т.д.).



Игра «Подбери пару и объясни»

Цель: Упражнять в умении подбирать пару по аналогии и объяснять свой выбор, развивать речь-рассуждение.

Ход: Педагог предлагает детям посмотреть на картинку и установить связь между первой парой картинок, и, исходя из этого, подобрать картинку во второй паре из трех предложенных (перенести ее к стрелке на пустое место) и объяснить свой ответ. («Собака живет в будке, а птица в гнезде, поэтому я подберу к слову «птица», слово «гнездо» и т.д.). Если слово подобрано ребенком верно, его можно перенести, если ошибся, картинка зачеркивается крестиком и ее перенести невозможно. В игре 4-5 заданий.

Игра «Мой, моя, моё, мои»

Цель: Учить ориентироваться на окончания слов при определении родовой принадлежности существительных.

Ход: Детям предлагается рассмотреть картинки, и разложить их на четыре группы, в зависимости от того, какое слово можно к ним подставить: мой, моя, моё, мои («мой заяц, мои санки, моя лиса, моё облако» и т.д. дети по очереди выходят к доске и распределяют картинки. Работа каждого ребенка оценивается. Правильный ответ – поощрительные слова – «Молодец», «Умница» и т.д.

Игра «Подбери слово»

Цель: Закреплять умение согласовывать прилагательные с существительными в разных падежах.

Ход: Предлагается 3 листа заданий поочередно: ручей – река (муж. и жен. род), подушка – одеяло (жен. и сред. род), блюдце и чашка (средю и женю род). Ребенок должен прочитать слова и выбрать картинку, к которой они подходят, кликнув стилусом (на ИД) или мышкой (на компьютере) на квадрат над ней. При правильном ответе – появится зеленый круг. При неправильном – красный.

Д/и «Рифмовочки»

Цель: Упражнять детей в подборе слов, сходных по звучанию.

Ход игры: На ИД по кругу расположены картинки с изображением слов, сходных по звучанию. В центре – рулетка. Ребенку предлагается ее запустить, кликнув по ней стилусом. И к слову, напротив, которого она остановилась подобрать рифму.

Игра «Загадки от зайчат»

Цель: Упражнять детей в умении отгадывать загадки и доказывать правильность своего ответа, в построении сложных предложений.

Ход: На доске несколько картинок зайчат. Ребенку предлагается выбрать одного, кликнуть на него стилусом и прослушать загадку, которую ему «загадает» зайчонок (звучит запись). Дети отгадывают загадку и доказывают правильность своего ответа (Я думаю (я считаю), что это ..., потому что (так как, значит) ... и т.д.). Далее ребенок открывает шторку и проверяет правильность отгадки.

Игра «На дворе»

Цель: Упражнять детей различать звуки «с» и «ц», отчетливо и внятно произносить слова с ними, выделять эти звуки в словах.

Ход: На доске картинка с двумя заборами и несколько картинок с животными, в названии которых есть звуки «с» и «ц». Детям предлагается определить наличие одного или второго звука в слове, отчетливо произнести с выделением этого звука и поместить в свой двор.