

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ДИАЛОГИЧЕСКОЙ РЕЧИ ДЕТЕЙ (для детей старшего дошкольного возраста)

«Отвечай быстро»

Цель: Закрепить умение детей внимательно слушать собеседника.

Ход игры:

Воспитатель, держа мяч, становится в круг вместе с детьми и объясняет правила игры:

— Сейчас я назову какой-либо цвет и брошу кому-нибудь из вас мяч. Тот, кто поймает мяч, должен назвать предмет этого цвета, затем он сам называет любой цвет и бросает мяч следующему игроку.

— Зеленый, — говорит воспитатель и бросает мяч одному из детей.

— Лист, — отвечает ребенок и, говоря «голубой», бросает мяч следующему.

«Волшебный ключ»

Цель: Закрепить умение детей использовать в речи различные варианты выражения просьбы-разрешения.

Ход игры:

Игра организуется в ходе проведения режимных процессов. Например, воспитатель приглашает детей мыть руки (на прогулку, в спальную комнату и т.п.). Встает в дверном проеме и, улыбаясь, говорит: «Дверь закрыта на замок. Кто ключ найдет, тот и дверь откроет». Вспомните пословицу: «Добрые слова замки открывают». «Кто добрые слова скажет, для того и дверь откроется».

Дети проговаривают просьбу, а воспитатель стимулирует их к употреблению разных вариантов формул просьбы: «Так уже Маша говорила. А по-другому можешь замок открыть?».

Примерные формулы выражения просьбы-разрешения:

- Разрешите пройти.
- Разрешите, пожалуйста.
- Позвольте пройти.
- Пропустите меня, пожалуйста.
- Вы не могли бы пропустить меня?
- Если можно, пропустите, пожалуйста.
- Извините, я могу пройти?

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ НА РАЗВИТИЕ МОНОЛОГИЧЕСКОЙ РЕЧИ (для детей старшего дошкольного возраста)

«Мишкины картинки»

Программное содержание. Упражнять детей в умении подбирать образные слова для характеристики объекта и его действий, объяснять связь предметной картинки элементами модели.

Материал: предметно-схематические модели для описания объектов; картинки отражающие особенности внешнего вида, образ жизни и поведение животных; игровой персонаж Мишка.

Описание игры. Воспитатель говорит: «Мишка получил письмо, вот оно. (Показывает элементы модели.) Письмо в картинках. Мишка не может его прочитать. Поможем Мишке? О ком это письмо? (По первой картинке дети узнают, что письмо о кошке.) Теперь надо прочесть, что написано о кошке, что нарисовано, на этой картинке. (Показывает вторую карточку модели.) Найдите эти факты на картинках, разложенных на столе».

Играющие отбирают те картинки, которые, по их представлению, соответствуют элементам модели. Выигрывает тот, кто подобрал больше картинок и придумал более точные и образные слова для письма.

Затем воспитатель объединяет все выбранные детьми картинки в ряд под карточкой (элементом модели) и вместе с детьми читает письмо,

адресованное Мишке, начиная с первой картинки (с изображения кошки). Аналогично подбираются и выкладываются картинки к следующим карточкам-моделям.

Подводя итог, обращается внимание на то, как много фактов может обозначить одна карточка.

«Магазин игрушек»

Цель. Учить составлять описательные рассказы по схеме; группировать предметы по одному признаку, развивать речь, творческое воображение.

Материал. Игрушки: мяч, машинка, пирамидка, цыплёнок, петушок, колобок, шарик, домик, лягушка; схема описания игрушки (Ткаченко).

Ход занятия. «Ребята, хотите пойти в магазин? Этот магазин необычный. Он игрушечный. В нём можно купить любую игрушку. В нашем магазине надо рассказать продавцу об игрушке, которую вы хотите купить, и продавец сразу вам её отдаст. Посмотрите, как много игрушек в нашем магазине. Все игрушки разного цвета. Давайте рассмотрим игрушки по цвету: Красный мяч – красная машина. Жёлтый цыплёнок – жёлтый колобок. Зелёная игрушка – зелёная пирамидка. Синий шарик – синий домик». (Делаем вывод, что все игрушки разного цвета, и каждая игрушка имеет свой цвет).

«А ещё чем отличаются игрушки? (Одни игрушки большие, другие маленькие). Группируем игрушки по величине. А ещё все игрушки можно разделить по форме. Круглый мячик, шарик, колобок, цыплёнок. Треугольные: пирамидка. Прямоугольные: кубик, машина. Сложная форма: домик. А ещё, все игрушки сделаны из какого – либо материала. Игрушка из дерева – деревянная, игрушка из железа – железная, игрушка из резины – резиновая, игрушка из пластмассы – пластмассовая. А ещё игрушками можно по – разному играть». Дети рассказывают, как можно играть с игрушками.

«Вот мы с вами и составили схему (показываем). Чтобы описать игрушку, надо рассказать: какого она цвета, какой формы, какого размера, из какого материала сделана, как ею можно играть. Мы рассмотрели все игрушки в нашей витрине. Попробуйте догадаться, какую игрушку я сейчас себе куплю: она зелёного цвета, маленькая, круглая, сделана из резины, она прыгает и квакает. Вы догадались? (Это лягушка). Теперь вы знаете, как купить игрушку в нашем магазине. Надо рассказать о ней. Продавцы в этом магазине тоже будут необычные – это будите вы сами. Кто из вас первым пойдёт покупать игрушку?»

Дети рассказывают об игрушках (пользуются схемой) «продавец» отгадывает, что это за игрушка, и покупатель становится «продавцом» следующей игрушки. Магазин закрывается, когда все игрушки будут «проданы».

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ПО ПОДГОТОВКИ К ОБУЧЕНИЮ ГРАМОТЕ (для детей старшего дошкольного возраста)

«Волшебные звуки»

Цель: развивать слуховое внимание, научить звуко-буквенному анализу.

Взрослый договаривается с ребятами, что звуки «у» и «н» они будут считать волшебными. Если дети услышат первый звук, они должны схватить себя за ухо, если второй – за нос. После этого взрослый рассказывает историю, в которой эти звуки встречаются часто, или просто произносит ряд слов, а ребята внимательно слушают и выполняют нужные действия.

«Продолжи слово»

Цель: развить речь, звуко-буквенный анализ, сообразительность, реакцию, пополнить словарный запас.

Дети делятся на две команды, которые встают друг против друга. Игрок первой команды, стоящий первым слева, берет мяч, называет любой слог и кидает мяч первому игроку второй команды. Тот должен назвать свой слог или несколько слогов так, чтобы вместе с первым слогом они составили целое слово, затем назвать свой слог, бросая мяч второму игроку первой команды и т.д.

Например, если первый игрок назвал слог НО, второй может сказать РА (чтобы получилось слово «нора») и назвать свой слог, допустим, тоже РА. Тогда третий ребенок, получивший мяч, может продолжить, сказав «кета», и начать новое слово. Тот, кто допустил ошибку, выбывает из игры.