

**МБДОУ ЦРР ДС станицы Северской МО Северский
район**

Картотека
дидактических игр
по развитию речи
во 2-й младшей группе

Воспитатель:
Коломиец И.Ю.

Что звучит

Цель: Продолжать учить вычленять и узнавать звуки отдельных инструментов. Познакомить детей со звуками окружающего мира, учить их вычленять и узнавать их.

Содержание: *Вариант №1.* Воспитатель показывает музыкальные инструменты поочередно и демонстрирует, как они звучат. Затем предлагает отгадать загадки. Закрывает ширму и действует разными инструментами, а дети распознают, чему принадлежат разные звуки.

Вариант №2. Воспитатель показывает разные предметы и демонстрирует, как они звучат. Закрывает ширму и действует разными предметами, а дети распознают, каким предметам принадлежат эти звуки. Объясняет, что звуков в мире много и все звучат по своему.

Вот так произносят звуки

Цель: Учить детей голосом подражать звукам животных, птиц, насекомых.

Оборудование: "Говорящий куб" - где меняются карточки, на которых изображены то насекомые, то животные, то различные предметы.

Содержание: Ребёнок кидает куб, говорит слова "Кубик ты катись, катись и скорей остановись" Кубик падает, какая картинка окажется сверху (например лягушка, или комар и т.д.), ребёнок произносит звуки

Громко - тихо

Цель: Учить детей менять силу голоса: говорить то тихо, то громко. Воспитывать умение менять силу голоса.

Оборудование: Картинки с изображением больших и маленьких предметов (большая и маленькая машина, барабаны, дудочки, самолёты, и т.д.).

Содержание: Воспитатель оказывает 2 машины и говорит: "Когда едет большая машина, она сигнализирует громко, вот так "БИ,БИ", Повторите. А когда маленькая, то тихо "би-би". Педагог убирает машины и говорит: "будьте внимательны, как только поедет машина, будьте внимательны, не ошибитесь,

большая машина сигналит громко, а маленькая тихо. Аналогично игра проводится с другими предметами.

Лошадки цокают копытцами

Цель: Развивать фонематический слух, развивать речевое внимание детей.

Оборудование: Картинки с изображением лошадки, слона, медведя, поросят, ёжика.

Содержание: воспитатель показывает картинки , дети произносят звуки, которые издают животные, когда идут или бегут. (Лошадки - цок, цок, цок. Слоны - бам, бам, бам. Медведь - топ-топ-топ. Поросята чух-чух-чух. Ёжих пых-пых-пых и т.д.)

Сдуй пёрышко

Цель: Развивать фонематический слух, речевое дыхание. Активизация мышц губ.

Содержание: *1 вариант* Воспитатель предлагает ребёнку взять пёрышко , положить на ладошку и подуть на него так сильно, чтобы оно слетело с ладошки.

2 вариант Можно предложить подуть на маленький кусочек ваты, лежащий на столе на столе и воздухом загнать его в ворота(кубики)

Шар лопнул

Цель: Развитие длительного плавного выдоха. Активизация мышц губ. Автоматизация и дифференциация звуков с-ш.

Содержание: Дети стоят тесным кругом, наклонив голову вниз, имитируя пузырь - шар. Затем, повторяя за педагогом : "Раздувайся пузырь, раздувайся большой, оставайся такой, да не лопайся", дети поднимают голову и постепенно отходят назад, образуя большой круг. По сигналу воспитателя: "Пузырь лопнул, воздух вышел", дети идут к центру, произнося : с-с-с (или ш-ш-ш).

Назови ласково

Цель: Расширение и активизация словарного запаса детей. Учить образовывать слова с суффиксами «чк» - «чн»

Содержание: Воспитатель показывает предметные картинки и предлагает произнести их ласково.

Помоги найти маму

Цель: Закрепить правильное произношение звуков. Упражнять в формировании грамматического строя речи.

Содержание: У всех детей предметные картинки с изображением детёнышей животных.

Воспитатель: "Кто у тебя нарисован, Коля?" (цыплёнок) "Кто у цыплёнка мама?" (курица) . Позови цыплёнок свою маму (пи-пи-пи) и т.д.

Эхо

Правило. Педагог громко произносит любой гласный звук, а ребенок повторяет его, но тихо.

Ход. Педагог громко говорит: «а-а-а», ребенок-эхо тихо отвечает: «а-а-а» и т. д. Можно использовать сочетание гласных звуков: «а-у, у-а, э-а» и т. д.

Игры на развитие грамматического строя речи

Чего не стало?

Цель: Упражняться в образовании форм родительного падежа мно-жественного числа существительных.

Материал: Пары предметов: матрешки, пирамидки (большая и ма-ленькая), ленточки (разного цвета и разного размера—длин-ная и короткая), лошадки, утята (любые игрушки), Гномик.

Ход игры: Перед детьми появляется Гномик с мешком. Он говорит, что принес ребятам игрушки. Дети рассматривают игрушки. На-зывают их. Выставляют на столе.

— Запомните, какие предметы на столе. Здесь пирамидки, матрешки, утята. Петрушка с вами поиграет. Он будет прятать игрушки, а вы должны будете говорить, каких игрушек не стало: матрешек, пирамидок, утят или чего-то другого.

На столе остаются три пары предметов: матрешки, пирамидки, лошадки. Дети закрывают глаза. Прячем матрешек, а на их место кладем ленточки. («Кого не стало?») Затем прячем ленточки, а на их место ставим пирамидки. («Чего не стало?») И т. д. Наконец убираем все игрушки и спрашиваем: «Каких игрушек не стало?»

Вариант 2

Цель: учить детей образовывать существительные родительного падежа единственного числа

Оборудование: сюжетная картинка, цветные картинки в любом количестве.

Ход игры:

Вариант 1. Играют взрослый и ребёнок.

Перед ребёнком лежит сюжетная картинка, например «В гостях у Чебурашки». Сказочный герой Муравей приходит в гости к Чебурашке с подарками. Ребёнок раскладывает подарки по комнате. Ребёнок перечисляет их, рассматривает. Затем даётся время на запоминание ребёнку. После этого предлагается закрыть ребёнку глаза. В это время взрослый убирает одну картинку или переворачивает её дном вверх. Задаёт ребёнку вопрос: «Чего не стало? ». Ребёнок открывает глаза, разглядывает и отвечает, например: «Не стало смородины» и так далее.

Вариант 2. Ребёнок-ребёнок.

Принцип игры тот же. Только играют двое детей. Каждый по очереди является ведущим. Один ребёнок закрывает глаза, второй прячет картинку. И наоборот, меняются ролями. Детям очень интересно угадывать и прятать картинки. Игра проходит быстро и занимательно.

Один – много

Цель: Учить употреблять существительное единственного и множественного числа.

Оборудование: карточки с изображением предметов в единственном и множественном числе.

Ход: У детей карточки с изображением одного предмета и много предметов.

1. Задача детей назвать, что на картинке. Образец: У меня один кубик и много кубиков.
2. Изменить слова так, чтобы они обозначали много предметов. Образец: шар – шары, кубик – кубики.
3. Изменить слова так, чтобы они обозначали один предмет. Образец: деревья - дерево, утята- утенок.

Чудесный мешочек

Цель: В ходе проведения игры дети учатся определять, что это за предмет, по характерным внешним признакам, то есть по форме. Также ее можно использовать для развития речи и воображения.

Оборудование: Непрозрачный мешок. Для малышей его рекомендуется сшить из ярких тканей (чтобы увеличить интерес к происходящему), а для более старших детей – из темной.

Предметы. Они должны соответствовать определенной теме (овощи, геометрические фигуры, животные, буквы или цифры) и иметь ярко выраженные различия формы.

Ход игры. Смысл игры очень прост: необходимо опустив руку в мешок, нащупать предмет и назвать его, не видя, что это конкретно. Чтобы дети не путались, сначала можно класть 1 предмет, а потом, когда они научатся так играть, уже несколько.

Играющим, кроме основного задания, могут быть даны дополнительные:

описать попавшийся предмет (цвет, размер, вкус, материал) или животное (что оно делает, где живет); рассказать, из какой сказки этот предмет или герой; описать его так, чтобы другие дети отгадали его;

назвать слова на данную букву;

Для совсем маленьких деток можно предложить таким образом выбрать игрушку, с которой он потом будет играть. Для этого им сначала показывают предметы, которые кладутся в мешочек, а потом каждый по очереди достает свой.

Что где лежит.

Цели:

- закрепить знание о необходимости поддерживать порядок в группе;
- уточнить знания о расположении предметов в группе;
- закрепить представление о том, что содержание вещей в порядке помогает сохранить здоровье.

Оборудование: предметные картинки с изображением игрушек, посуды, одежды, обуви, книг, фотографии групповой мебели, игровых и других зон по видам детской деятельности.

Содержание игры.

Воспитатель рассматривает с детьми фотографии групповой мебели и зон по видам деятельности, уточняет их назначение. Раскладывает фотографии по столам, раздает детям предметные картинки и предлагает навести порядок - разложить предметы по местам.

Помоги найти маму

Цель: учить различать и называть животных и их детенышей, домашних птиц и их птенцов. Закреплять правильное произношение звуков. Развивать интонационную выразительность.

Оборудование: картинки, изображающие животных и их детенышей, птиц и их птенцов

Ход: Попробуйте показать, например, маму — собаку и предложите выбрать из двух вариантов — щенок и гусенок, например, чья это мама и наоборот. Постепенно добавляйте все больше и больше животных.

У всех детей предметные картинки с детенышами животных. Воспитатель: «Кто у тебя нарисован, Коля? (цыпленок) Кто у цыпленка мама? (курица). Позови, цыпленок, свою маму (пи-пи-пи). Воспитатель имитирует кудахтанье курицы.

Воспитатель: Это коза (показ картинки). Она как кричит? Кто у нее детеныш? Как он кричит? Это овца (показ картинки). Как она блеет? А ее детеныш – ягненок как кричит? и т.д.

Воспитатель раздает детям картинки с изображением животных и птиц. Детеныши гуляют (дети выходят из-за столов), травку щиплют, крошки щиплют. Чья мама или чей папа позовет детеныша. Тот должен покричать – ответить им – и побежать – поставить картинку рядом с ними. Побежали детки к своим мамам.

Воспитатель произносит крик животного или птицы. Ребенок, у которого изображен детеныш или птенец произносит звуки и ставит картинку.

Со старшими детьми можно перевернуть все карточки другой стороной и предложить открывать по две карточки по очереди, кто составит первым больше пар животных и назовет их, тот и выиграл.

Оборудование: картинки, изображающие животных и их детенышей.

«Кто это? Что это?»

Цель: Называть слова, обозначающие одушевленные и неодушевленные имена существительные.

Оборудование: картинки с изображением предметов, животных, людей, птиц.

Ход: Педагог объясняет детям, что все предметы имеют свое название, и называет разные предметы. Вокруг нас много предметов. И о каждом из них можно спросить. Я вас буду спрашивать, а вы отвечайте одним словом: «Что это?» Показывает на картинку с изображением неодушевленного предмета

или на сам предмет. Дети называют предметы. Показывает одушевленный предмет или картинку и спрашивает: «Кто это?».

2. Рассмотреть картинки. Назвать те, которые обозначают живые (неживые) предметы. Поставить к ним вопрос.

3. Педагог называет слова вразброс, обозначающие одушевленные и неодушевленные предметы. Дети ставят к ним вопросы: яблоко – «что это?», собака – «кто это?».

«Кто что делает?»

Цель: Познакомить со словами, обозначающими действие. Учить употреблять в речи глаголы, правильно задавать к ним вопросы.

Оборудование: картинки с изображением различных действий.

Ход: Педагог показывает детям с разными сюжетами. Дети ставят к ним вопросы или называют действие.

1. Ребенку предлагается назвать, что делает на картинке человек (животное).

2. На столе разложены несколько картинок. Предлагается ребенку найти заданное действие. Найди картинку, на которой девочка прыгает. Что делает девочка?

«Назови ласково»

Цель: Познакомить со структурой слова в процессе образования существительных с уменьшительно-ласкательными суффиксами.

Оборудование: картинки с изображением разных по размеру предметов.

Ход: Педагог объясняет детям, что они будут играть в «ласковые имена».

Хоровод водили, ласковыми были,

В кружок вызывали, имя называли.

Выйди, Леночка, в кружок!

Возьми, Леночка, флажок.

Дети называют ласково имя ребенка, передавая флажок ребенку, стоящему рядом.

Детям раздаются картинки с изображением больших и маленьких предметов. Назови предметы по образцу: стол – столик.

«Скажи какой?»

Цель: развитие у детей тактильных ощущений, обогащение и активизация словаря.

Задачами данного пособия являются: развитие тактильной памяти, мыслительных операций, мелкой моторики, импрессивной и экспрессивной речи; фантазии и воображения (все зависит от поставленных задач в дидактической игре) .

Интеграция областей: «Коммуникация», «Познание».

Ход: Детям раздаются карточки с изображением разного настроения людей, состояния предметов.

Ребенок должен назвать определения в сравнении (здесь девочка веселая, а на другой картинке девочка грустная).

Усложнение: ребенку дается задание подобрать несколько определений к предмету (мяч – круглый, резиновый, синий, большой).

«Какое время года?»

Цель: Учить детей разбираться в изменениях погоды по сезонам, поведению растений и животных, а также жизни людей в разное время года.

Задание: необходимо подбирать картинки и предметы, соответствующие времени года.

Правила: вспоминать о том, что бывает и в какое время года; в группе помогать друг другу; в индивидуальном порядке можно играть с родителями и пользоваться их подсказками.

Материал: круглый диск, разделенный на четыре части. Каждую из частей разукрасить или обтянуть тканью, которая по цвету отвечает времени года (белый – зима; зеленый – весна, розовый или красный – лето, а желтый или оранжевый – осень). Такой диск будет символизировать «Круглый год». На

каждую часть нужно подобрать несколько серий картинок с соответствующей тематикой (изменения природы, животные и птицы, люди, работающие на земле, развлекающиеся дети).

Игра «Пускание корабликов»

Цель: развитие артикуляционного аппарата, формирование навыка длительного произношения звука [ф] на одном выдохе и многократного произношения звука [п] на одном выдохе; развивать умение сочетать произнесение звука с началом вдоха.

Для игры нужно подготовить большую миску с водой, сигнальные флажки и несколько бумажных корабликов. Миску нужно поставить на маленький столик, а детей рассадить на стульчики полукругом вокруг стола.

— Сегодня я предлагаю вам попутешествовать на корабликах. Мы с вами живем в... Отметим флажком наше местоположение. (Ведущий устанавливает флажок на одной стороне миски и располагает возле него один кораблик).

— Куда бы вы хотели отправиться? (Дети называют любые города или страны, и педагог устанавливает другой флажок с противоположной стороны миски).

— Нам дует попутный ветер. Он спокойный, но сильный. Попробуем сымитировать его. Нужно сложить губы трубочкой и, не надувая щек на одном выдохе протяжно произнести звук [ф].

— А теперь появился порывистый резкий ветер. Чтобы показать его нужно, на одном выдохе прерывисто произносить несколько раз звуки [п-п-п].

Дети должны по очереди подходить к миске, назвать, куда они хотят отправиться и помочь кораблику добраться к месту назначения.

Игра «Светофор»

Цель: учить воспринимать на слух слова, находить речевые ошибки; правильно произносить слова.

Дети получают два кружочка, которые обозначают сигналы светофора. Зеленый кружочек нужно показывать, если услышишь правильное произношение слова, красные — если неправильное.

Далее ведущий показывает картинку предмета и произносит разные варианты его названия: альбом – айбом – авьбом; банан – банам – баман и т.д. Ребята после каждого слова поднимают соответствующий кружочек.

Желательно перед проведением такой игры провести исследование в группе и определить, какие слова дети произносят неправильно. Затем включить эти слова в игру.

«Молчанки»

Цель: образовывать глаголы приставочным способом.

Перед началом игры дети хором произносят:

Первенчики, червенчики.

Зазвенели бубенчики.

По свежей росе.

По чужой полосе.

Там чашки, орешки,

Медок, сахарок, Молчок!

(Русская народная песенка.) После слова «молчок» все должны замолчать и замереть. Ведущий (взрослый) наблюдает за детьми. Если кто-то рассмеется, заговорит или пошевелится, то дает ведущему фант.

В конце игры дети выкупают фанты, выполняя действия по команде (залезь под стол и вылезь обратно; подпрыгни на месте два раза; выйди из комнаты и войди обратно; отодвинь стульчик и снова задвинь; выгляни в окошко; присядь и встань; подбрось мячик; перепрыгни через веревочку и т. п.).

В эту игру с интересом играют дети среднего дошкольного возраста. С младшими детьми лучше разыгрывать фант сразу, как только кто-то из играющих рассмеется или заговорит; команды придумывает взрослый. Более старшие дети придумывают команды сами.

«Добавь слово»

Цель: находить нужное по смыслу слово (глагол).

Материалы: кукла Гена.

Игра начинается с беседы о том, как дети помогают родителям, что умеют делать. Далее скажем детям, что к ним в гости пришел Гена. Он тоже любит помогать родным: бабушке, дедушке, папе, маме, братику и сестричке. А что именно умеет делать Гена, дети должны будут сейчас угадать.

Гена.

Я умею постель (глагол подбирают дети) убирать. Я умею пол ... (подметать). Я умею пыль ... (вытирать). Я умею посуду ... (мыть, полоскать). Я умею постель ... (застилать). Я умею цветы ... (поливать). Я помогаю стол ... (накрывать). Я помогаю тарелки ... (расставляю) Я помогаю вилки ... (раскладывать) Я помогаю крошки ... (сметать) Я помогаю комнату ... (убирать) При повторном проведении игры дети от хороших высказываний переходят к индивидуальным (глагол называет тот, к кому непосредственно обратится Гена).

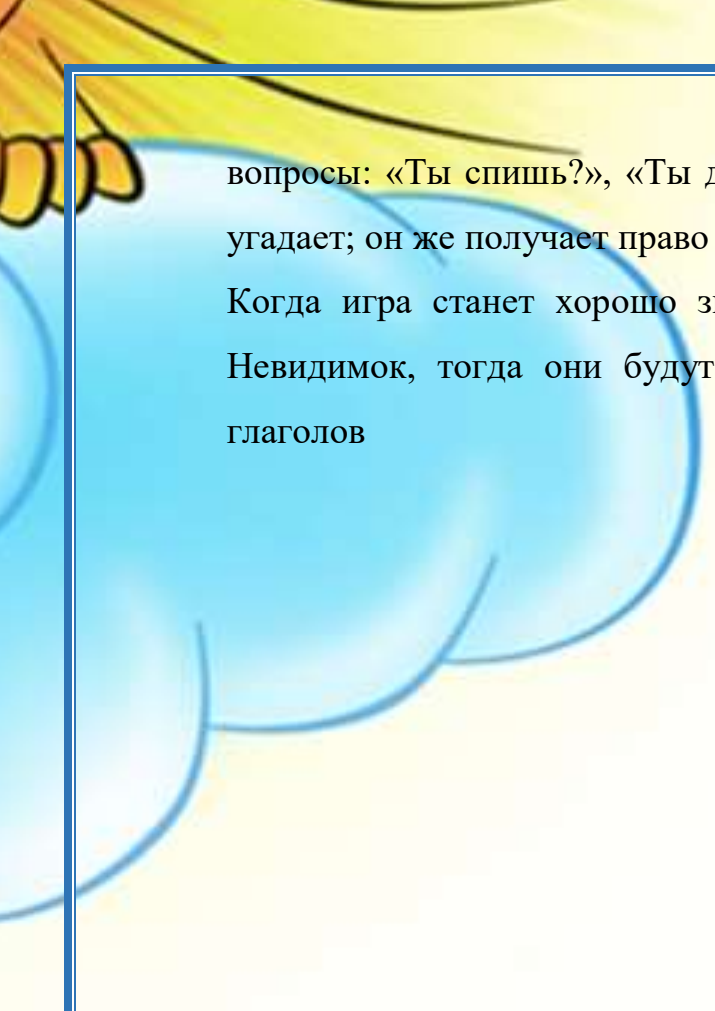
«Невидимки»

Цель: образовывать формы глагола второго лица единственного и множественного числа.

Материалы: куклы, шапка-невидимка, ширма, музыкальные инструменты (игрушки), кукольная мебель.

В гости к детям приходит Невидимка. Он говорит, что у него есть шапка-невидимка. Когда ее наденешь, сможешь быть невидимым. Показывает шапку, надевает ее и сразу же прячется за ширму. Затем Невидимка рассказывает и показывает, что он любит и умеет делать (танцевать, петь, читать стихи, бегать, прыгать, играть на музыкальных инструментах, сидеть, стоять, ходить и пр.).

Невидимка надевает свою шапку, прячется за ширму и выполняет одно из названных действий. Дети угадывают, что Невидимка делает, задавая ему



вопросы: «Ты спишь?», «Ты делаешь зарядку?» и т. п. Выигрывает тот, кто угадает; он же получает право быть Невидимкой.

Когда игра станет хорошо знакомой детям, можно будет выбирать двух Невидимок, тогда они будут образовывать форму множественного числа глаголов