

## ИГРЫ С МАШИНОКой

### РАЗВИТИЕ СЛОВАРЯ

#### «Назови»

Ребенок называет слова, которые соответствуют цвету машины

#### «Доставка»

Ребенок называет товары для определенного магазина, в которые везет машина (продукты, мебель и др.)

#### «Загрузи слова в машину»

Ребенок называет слова по определенному заданию

#### «Кто быстрее проедет»

Ребенок называет слова и передвигает машину по дорожке, победит тот, кто первый доедет к финишу

### ФОРМИРОВАНИЕ ГРАММАТИЧЕСКОГО СТРОЯ РЕЧИ

#### «Подарки для Маши и Миши»

Ребенок называет слова, отвечая на вопрос чей подарок он везет в машине.

#### «Мой, моя, мое»

Перевозим с машинках слова (можно с использованием картинок или мелких игрушек) по родам (красная машинка-женский род, синяя - мужской, желтая – средний)

### РАЗВИТИЕ СВЯЗНОЙ РЕЧИ

#### «Семья машинок»

Ребенку предлагают выбрать несколько машинок, ассоциация их с членами семьи, затем составить рассказ о семье машинок. Что говорит мама, что сын и т.д.

#### «Расскажи, что видит машина в пути»

Ребенок составляет рассказ от лица машины, которая едет по дороге, и рассказывает, что видит машина.

#### «Составь предложение с предлогом»

Ребенок составляет предложения с предлогами, выполняет манипуляции с машинкой.

### ВОСПИТАНИЕ ЗВУКОВОЙ КУЛЬТУРЫ РЕЧИ

#### «Звуковая дорожка»

На листе А-4 нарисовать дорожку. С одной стороны дорожки поставить машину, а с другой – домик к которому она должно подъехать (гараж и т. д.). Ребенок должен прокатить машинку по дорожке и одновременно тянуть звук. Дорожек может быть несколько, и для каждого звука своя машинка.

#### «Большие и маленькие слова»

Называем и кладем в грузовик большие слова(2,3,4 слога) и маленькие слова (1 слог)

#### «Прокати звук»

По импровизированной дорожке ребенок везет машину и производит заданный звук.



При подборе игр можно опираться на следующие рекомендации:

1. Наличие признаков: цвет (красный, зеленый, синий, желтый), форма, величина игрушки или ее деталей (элементов).
2. Возможность объединения предметов в одно целое, выделение начала, середины, конца игрушки.
3. Возможность выполнения манипуляций (действий) с игрушкой или частями игрушки.
4. Связь с реальными предметами и явлениями.
5. Наличие нескольких элементов или игрушек.
6. Возможность создания образа или сюжета.



Телефон: (3854)306612  
Эл. почта: ulybka-85@mail.ru

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад № 92» (корпус 2)



## ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ РЕЧИ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГРУШЕК



Автор разработки:  
Юношьева И. В.,  
старший воспитатель

## ИГРЫ С КУКЛОЙ

### РАЗВИТИЕ СЛОВАРЯ

#### «Устроим кукле комнату»

Педагог дает задание: У куклы Кати есть комната, в комнату нужно добавить мебель (посуду, игрушки, одежду). Ребенок должен называть предметы по заданию, можно использовать слова на определенный цвет.

#### «Пропавшее слово»

Педагог зачитывает предложение, пропуская слово-действие, дети должны назвать нужное слово, подходящее по смыслу.

### ФОРМИРОВАНИЕ ГРАММАТИЧЕСКОГО СТРОЯ РЕЧИ

#### «Скажи наоборот»

Педагог называет фразу, а ребенок говорит слово противоположного значения. (кукла большая - кукла маленькая), далее по частям тела куклы.

#### «Чего нет у куклы Кати?»

Ребенок должен назвать, чего нет у куклы Кати (у куклы Кати нет шубы, шапки, валенок)

#### «Один-много»

Ребенок называет, что у Кати одно, чего много (У куклы Кати одни туфли, у куклы Кати одно платье)

### РАЗВИТИЕ СВЯЗНОЙ РЕЧИ

#### «Одень куклу по погоде/накорми/искупай куклу»

Ребенок одевает куклу и рассказывает, что он делает и почему одевает определенную одежду, соблюдая порядок одевания/аналогично с другими действиями

#### «Составление рассказа «Кукла Катя на прогулке»

Ребенок составляет рассказ, опираясь на свой личный опыт.

#### «Составление предложений «Что умеет кукла Катя»

Ребенок составляет предложения используя слова – действия.

#### «Составление предложения с предлогами»

Ребенок составляет предложения с предлогами, выполняет манипуляции с куклой.

### ВОСПИТАНИЕ ЗВУКОВОЙ КУЛЬТУРЫ РЕЧИ

#### «Придумай имя, в котором есть звук....»

Ребенок называет имена, в которых есть заданный звук в начале, середине, конце слова.

#### «Цепочка слов» (у каждого ребенка по кукле)

Дети называют имена кукол по порядку на заданный звук (А-Арина, Алина, Алена, Александра, Амелия, Аманда), можно усложнить: каждый следующий называет имя на последний звук (по принципу игры в города).

#### «Бумажные куклы»

Педагог дает задание: одень куклу по заданному звуку (используя характеристику звука) твердый – синее платье, мягкие звуки – зеленое платье, красное платье – гласный звук.

## ИГРЫ С ПОП-ИТ

### РАЗВИТИЕ СЛОВАРЯ

#### «Умные слова»

Дети продавливают кружок фиолетового цвета, если услышать «зимнее слово»: мороз, жара, сугроб, снеговик, валенки, ручки, лед, вьюга, капель, снег, Новый год, Снегурочка, дождь, Дед Мороз.

#### «Времена года»

Педагог дает инструкцию по цвету кнопок: синий – зима, зеленый – весна, желтый – лето, красный – осень. Ребенок называет слово (предмет/признак/действие) по временам года и нажимает кружок.

#### «Назови цветные предметы»

Ребенок нажимает красные (другие по цветам) предметы и нажимает кнопку.

#### «Назови как можно больше слов на заданную тему»

Педагог называет тему, а ребенок на эту тему называет как можно больше слов. И нажимает кнопку.

#### «Летает не летает»

Ребенок называет животное и нажимает кнопку (летает-синяя, и т.д.)

### ФОРМИРОВАНИЕ ГРАММАТИЧЕСКОГО СТРОЯ РЕЧИ

#### «Скажи наоборот»

Воспитатель предлагает детям назвать слова противоположные по значению к заданному слову. Когда воспитатель называет слово дети продавливают кружок на верхнем ряду Поп Ит, дети называют противоположное слово и продавливают кружок под ним: Мягкий-твердый, сладкий – горький, и т.д.

#### «Мой, моя, моё»

Получив инструкцию по цветам (красный моя, синий – мой, желтый – моё), ребенок называет слова по родам и нажимает кнопку.

### РАЗВИТИЕ СВЯЗНОЙ РЕЧИ

#### «Сделай рисунок»

Ребенок делает рисунок по схеме или замыслу и рассказывает о нем.

#### «Сколько слов в предложении»

Ребенок составляет предложение и нажимает столько кнопок, сколько слов в предложении проговаривая каждое слово.

### ВОСПИТАНИЕ ЗВУКОВОЙ КУЛЬТУРЫ РЕЧИ

#### "Выдели слово»

Воспитатель произносит слова и предлагает детям продавливать кружок голубого цвета на игрушке Поп Ит, если услышат слова в которых есть звук «З» (песня комарика).

#### «Каких звуков больше»

На слова которые начинаются на гласный звук, нажимает красный кружок, на слова которые начинаются на согласный звук синий кружок, потом подсчитываем нажатые кружки.

#### «Сколько звуков в слове»

Ребенок нажимает столько кружков, сколько звуков в слове.

## ИГРЫ С КОНСТРУКТОРОМ

### РАЗВИТИЕ СЛОВАРЯ

«Цветные ассоциации» Ребенку предлагается деталь, определенного цвета. Ребенок должен назвать цвет детали и перечислить, какие предметы бывают такого же цвета

«Сколько слов - столько деталей» Ребенок называет слова на заданную тему и получает детали конструктора, затем из полученных деталей он должен выложить постройку.

«Огромный, средний, маленький» Ребенок должен выбрать из конструктора 3 детали по заданию и положить перед собой, далее он называет слова на заданную тему (большие- сумища, средние- сумка, маленькие- сумочка).

### ФОРМИРОВАНИЕ ГРАММАТИЧЕСКОГО СТРОЯ РЕЧИ

«Фантастический зверь» Ребенок должен рассказать о частях тела фантастического животного (см. игру на развитие связной речи) (У моего зверя волчий хвост, заячи уши и т.д.)

«Дерево родственных слов» Ребенок строит из деталей конструктора, добавляя детали по количеству названных родственным слов.

«Достань деталь из коробки» Ребенок достает из коробки детали конструктора и по цвету синий, красный, желтый – называет слово определенного рода.

«Большой-маленький» Ребенок достает из коробки детали конструктора и по размеру детали называет слова (кровать - кровать).

### РАЗВИТИЕ СВЯЗНОЙ РЕЧИ

«Фантастический зверь» Ребенок составляет из деталей конструктора необычное животное и рассказывает о нем.

«Лесенка предложений» Ребенок строит лесенку верх- одна деталь, низ – 5 деталей и составляет предложения с определенным количеством слов.

«Построй сказку» Детям предлагают из деталей конструктора построить сюжет и рассказать историю.

### ВОСПИТАНИЕ ЗВУКОВОЙ КУЛЬТУРЫ РЕЧИ

«Придумай» Ребенку дается задание выложить определенную полоску из деталей конструктора, она соответствует схеме слова, ребенок должен придумать слово к схеме.

«Произнеси звук» Ребенок произносит заданный звук по количеству элементов.

«Чемодан» Ребенок «складывает в чемодан» слово с определенным звуком.

«Начало-середина-конец» Прикрепляем детали на полоску конструктора в зависимости от места звука в слове.

«Образуй слог» Соединяем детали и произносим слог: синий+красный МА, зеленый+красный МЯ

«Составь предложение» Ребенок должен составить схему предложения, используя короткие и длинные детали, используя возможные детали для первого слова в предложении.