

**Рецензия  
на методическую разработку  
"Использование дидактических игр  
для развития речи детей 4-6 лет"  
педагогов дополнительного образования  
МБОУ ДО ДДТ "Созвездие" МО г.Краснодар  
Муравьевой О.В. и Редько Е.В.**

Представленная на рецензию методическая разработка содержит теоретические и практические материалы по развитию речи дошкольников в возрасте от 4 до 6 лет.

Цель методической работы заключается в том, чтобы повысить речевой уровень детей с помощью дидактической игры.

Методическая разработка состоит из пояснительной записки, целей и задач, актуальности, основной части (практической), заключения и списка литературы.

Актуальность методической разработки не вызывает сомнения, так как дидактическая игра развивает речь детей, пополняет и активизирует словарь, формирует правильное звукопроизношение, развивает связную речь, умение правильно выражать свои мысли. Совершенствуя речевой аппарат, занятия начинаются с артикуляционных упражнений, проговаривания всевозможных скороговорок, чистоговорок, рифмованных строчек и игр.

Особенность методической разработки заключается в том, что для каждого возраста подобраны игры с учетом особенностей детей. Все игры классифицированы и направлены на развитие фонетико-фонематической речи, грамматического строя речи, звуко-буквенного анализа и лексического значения слов.

Методическая разработка изложена грамотно и логично, подробно описываются дидактические игры. Материалы изложены в простой и доступной форме для педагогов, воспитателей, работающих с детьми дошкольного возраста.

Практическое применение данной информации способствует интересному проведению занятий по развитию речи с дошкольниками.

Данная методическая разработка может быть использована педагогами дополнительного образования, воспитателями детских садов для проведения занятий по развитию речи, актерскому мастерству, вокалу.

**15.03.2023**

Рецензент:

кандидат педагогических наук,  
доцент кафедры дошкольной педагогики и психологии  
ФГБОУ ВО «Кубанский  
государственный университет»



Д.А. Кураева

Подпись Д.А. Кураевой заверяю, секретарь ФППК \_\_\_\_\_

В.В. Бычкова

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОД КРАСНОДАР  
ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА «СОЗВЕЗДИЕ»**

**Методическая разработка  
для педагогов дополнительного образования  
«Использование дидактических игр для развития  
речи для детей 4-6 лет»**

**Автор- составитель  
Педагог дополнительного образования  
Муравьева Оксана Владимировна  
Редько Елена Викторовна**

Краснодар  
2023

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Игра на занятиях необходима для снижения психических и физических нагрузок. Во избежание повышенной утомляемости детей, педагог проводит занятия в игровой форме, т.е. играя - обучает. Во все занятия включаются дидактические игры по развитию речи, занимательные упражнения, фонетические, лексические, грамматические и подвижные игры.

Очень важно вовремя исправлять недостатки речи, так как труднее это сделать впоследствии, когда они укрепятся. Ведь дошкольный возраст – это время энергичного развития речи и, в частности, овладение правильным звукопроизношением.

Невмешательство в процесс формирования детской речи влечет за собой отставание в развитии ребенка.

Особое внимание уделяется дидактической игре, так как она имеет большое значение для воспитания. Кроме речевого развития, в игре осуществляется познавательное развитие, так как дидактическая игра способствует расширению представлений об окружающей действительности, совершенствованию внимания, памяти, наблюдательности и мышления.

**Актуальность.** Игра развивает язык, а язык организует игру. Главное назначение игр – развитие ребёнка, коррекция того, что в нем заложено и проявлено, выход ребёнка на творческое, экспериментальное поведение.

Благодаря использованию дидактических игр процесс обучения проходит в доступной и привлекательной для детей дошкольного возраста игровой форме.

Дидактическая игра развивает речь детей: пополняет и активизирует словарь, формирует правильное звукопроизношение, развивает связную речь, умение правильно выразить свои мысли.

Главное место в игре отводится работе со звуком, буквой, предложением. Опыт показывает, что необходимо достаточно времени уделять звуковому восприятию слова, формируя фонетический и речевой слух ребёнка. У многих детей есть дефекты произношения. Наличие даже слабовыраженных дефектов в фонематическом развитии создаёт серьёзные препятствия для успешного усвоения ребёнком программного материала по чтению и письму, так как оказываются недостаточно сформированными практические обобщения о звуковом составе слова.

Совершенство речевой аппарат, игры и занятия начинаются с артикуляционных упражнений, проговаривания всевозможных скороговорок, частогоговорок, рифмованных строчек.

Мы знаем, как дети любят загадки, с каким восторгом они стараются их разгадать. Поэтому в занятия включается множество загадок. Совсем не важно, что некоторые из них не отгадываются детьми самостоятельно. Ведь главное в загадках, то, что они развивают воображение, помогают освоить умение характеризовать кого-либо или что-либо. Формируют быструю реакцию на слово. Крайне необходимо постоянно проводить словарную работу. Всегда нужно стремиться пополнять словарный запас детей синонимами, антонимами в процессе лексико-грамматических игр.

**Основная цель** методической работы заключается в том, чтобы повысить речевой уровень детей с помощью дидактической игры.

Использование дидактических игр способствует решению следующих **задач**:

- побуждать детей к общению друг с другом и комментированию своих действий;
- способствовать закреплению навыков пользования инициативной речью;
- совершенствовать разговорную речь;
- обогащать словарь;
- формировать грамматический строй языка и т.д.

### **Методическая разработка адресована:**

Педагогам дополнительного образования, для использования дидактических игр на занятии с дошкольниками.

Для полноценной реализации методической разработки необходимы: оснащенный столами, стульями учебный кабинет, видеоаппаратура, телевизор, компьютер, раздаточный и наглядный материал, пособия, музыкальный центр, диски или флешки с музыкальным сопровождением.

### **Методическая разработка построена на принципах:**

- Доступность.
- Стимулирование познавательных процессов.
- Последовательность и системность.
- Познание через игровую деятельность.
- Взаимодействие с семьёй.

**Методы** используемые при реализации методической разработки: наглядный, практический, игровой, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный.

**Технологии** используемые при реализации методической разработки: КТД, здоровьесберегающая, информационно-коммуникационная, личностно-ориентированная, проектная, частично-поисковая.

В основной части методической разработки приведены конкретные игры по следующей классификации: игры для развития фонетико-фонематической стороны речи, игры на совершенствование звукового анализа слова, игры для развития грамматического строя речи, игры для развития лексической стороны речи (формирования словаря), игры для развития связной речи.

## Игры для развития фонетико-фонематической стороны речи

### 1. «Японская печатная машинка»

Игра направлена на воспроизведение ритмического рисунка (ритма) при отхлопывании, отстукивании или подаче звука на любом инструменте (бубен, погремушка, ксилофон).

### 2. «Поиграем в сказку»

Взрослый предлагает ребёнку вспомнить сказку «Три медведя». Затем, меняя высоту голоса, просит отгадать, кто говорит: Михайло Иванович (низкий голос), Настасья Филипповна (голос средней высоты) или Мишутка (высокий голос). Одна и та же реплика произносится поочередно различным по высоте голосом, в трёх вариантах:

- Кто сидел на моем стуле?
- Кто ел из моей чашки?
- Кто спал в моей постели?
- Кто же был в нашем доме? И т.п.

### 3. «Испорченный телефон»

**Цель:** развивать у детей слуховое внимание.

**Игровые правила.** Передавать слово надо так, чтобы рядом сидящие дети не слышали. Кто неправильно передал слово, т.е. испортил телефон, пересаживается на последний стул.

**Игровое действие:** шепотом передавать слово на ухо рядом сидящему игроку.

**Ход игры.** Дети выбирают ведущего при помощи считалочки. Все садятся на стулья, поставленные в ряд. Ведущий тихо (на ухо) говорит какое-либо слово рядом сидящему, тот передает его следующему и т.д. Слово должно дойти до последнего ребёнка. Ведущий спрашивает у последнего: «Какое ты услышал слово?» Если тот скажет слово, предложенное ведущим, значит, телефон исправен. Если же слово не то, ведущий спрашивает всех по очереди (начиная с последнего) какое они услышали слово. Так узнают, кто напутал, «испортил телефон». Провинившийся занимает место последнего в ряду.

### 4. «Светофор»

Взрослый дает ребёнку два кружка – красный и зелёный и предлагает игру: если ребёнок услышит правильное название того, что изображено на картинке, он должен поднять зелёный кружок, если неправильное – красный. Затем показывает картинку и громко, медленно, чётко произносит звукосокращения:

Баман	ваван	альбом	альпом
Паман	даван	айбом	альмом
Банан	баван	аньбом	альном
Банам	ванан	авьбом	аблем
Витамин	витанин	клетка	къекта
Митанин	митавин	къетка	кветка
Фитамин	фитавин	клетта	тлекта

## Игры на совершенствование звукового анализа слова.

### **1. Подумай, не торопись.**

**Цель:** развивать слуховое внимание.

**Ход игры:** Педагог предлагает детям несколько заданий на сообразительность и одновременно проверяет, как они научились слышать и выделять определенные звуки в словах.

Подбери слово, которое начинается на последний звук слова **стол**. (ласточка, лавка...).

Вспомни название птицы, в котором был бы последний звук слова **сыр** (воробей, ворона...).

Подбери слово, чтобы первый звук был **к**, а последний – **ш** (карандаш, камыш...).

Какое получится слово, если к **но-** прибавить один звук? (нож, нос...).

Составь такое предложение, в котором все слова начинались бы со звука **м** (мама мыла Машу).

Придумай собаке кличку, чтобы второй звук был **у**, а последний **к** (Шустрик, Кузнечик...).

Найди в комнате предметы, в названии которых второй звук **у** (бумага, дудочка, лук...).

### **2. Придумаем сказку про слова.**

**Цель:** закреплять произношение разных звуков.

**Ход игры:** Педагог, предложив детям придумать сказки про слова и звуки, зачитывает им для примера сказку, сочиненные другими детьми. Например: «Жили-были два котенка и мама-кошка. Одного котенка звали именем, в котором были звуки **м** и **р**. Как его звали? (Мур, Мурзик...) хорошо, пусть будет Мур, а у другого в кличке был звук **п**. правильно Пух. Пошли они на рыбалку, поймали рыбу, в названии ее есть звук **с**. Да, это был сом. Пошли домой. Встретили зверька, название его короткое, со звуком **ж**. это был еж. Поздоровались с ним, пошли дальше. Много еще они увидели интересного, а когда пришли домой, мама-кошка обрадовалась рыбке. Пуху подарила игрушку, в названии которой есть звук **м** (машина), а Муру то, что имеет в названии звук **м** и **к**. Правильно, мышку. Мур и Пух были рады и весело играли».

Другой пример: «Жил-был портной. У него был стол и стул. Стол волшебный: он мог говорить. На стол клали очень много тяжелого. Когда портной ушел, стол говорит стулу: «Давай обменяемся звуками, чтобы ты стал столом, а я стулом, чтобы я отдохнул, а ты поработал, потому что на тебя портной тяжести не кладет, а на мне утюги ночью оставляет». Они обменялись. Стол отдал ему звук **о**, стул отдал звук **у**. Стол стал стулом, а стул – столом»

## Игры для развития лексической стороны речи (формирования словаря)

### 1. «Переезжаем на новую квартиру»

**Цель:** научить детей различать предметы, сходные по назначению и похожие внешне, помочь запомнить их названия; активизировать в речи детей соответствующий словарь.

#### **Игровой материал:**

1. Предметные картинки (парные): чашка-стакан, кружка-чашка, масленка-сахарница, чайник-кофейник, кастрюля-сковородка, платок-косынка, шапка-шляпа, платье-сарафан, свитер-безрукавка, брюки-шорты, носки-гольфы, чулки-носки, перчатки-варежки, туфли-босоножки, тапочки-сандалии, ранец-портфель, люстра-настольная лампа.

### 2. Коробочки для складывания картинок.

**Ход игры:** играют 6 детей. Педагог вручает каждому ребёнку 2-3 пары картинок, например: чашка-стакан, платок-косынка, ранец-портфель. Рассказывает: «Дети, мы получили новую квартиру. Надо собрать все вещи и упаковать их для переезда. Сначала я буду упаковывать посуду. Вы мне будете помогать. Передавайте мне только ту вещь, которую я назову. Будьте внимательны – многие вещи внешне похожи. Не спутайте, например, кружку с чашкой, чайник с кофейником. Собранную посуду я сложу в синюю коробку».

Педагог называет по одному предмету из каждой пары, например, кофейник. Если ребёнок ошибается (предъявляет чайник), картинка остается у него.

К концу игры у детей не должно остаться ни одной картинки. Проигравшим считается тот, у кого остались картинки.

### 3. «Вершки-корешки»

**Дидактическая задача:** Упражнять детей в классификации овощей (по принципу: что у них съедобно – корень или плоды на стебле).

**Игровые правила.** Отвечать можно только двумя словами: вершки и корешки. Кто ошибся, платит фант.

**Игровое действие.** Разыгрывание фантов.

**Ход игры.** Педагог уточняет с детьми, что они будут называть вершками, а что – корешками: «Съедобный корень овоща будем называть корешками, а съедобный плод на стебле – вершками».

Педагог называет какой-нибудь овощ, а дети быстро отвечают, что в нем съедобно: вершки или корешки. Тот, кто ошибается, платит фант, который в конце игры выкупается.

### 4. «Фрукты – овощи»

**Цель игры:** дифференциация сходных понятий.

**Ход игры.** В начале игры ведущий напоминает детям, какие растения мы называем фруктами, какие – овощами. Для фруктов выбирается картинка «Сад», а для овощей – «Огород». Эти картинки выкладываются на разных краях стола. Предметные картинки, изображающие фрукты и овощи, лежат на столе стопкой изображенными вниз. По очереди дети берут из стопки по одной картинке,

называют её, а также объясняют, к какой группе она относится. Объяснение должно быть полным: «Помидор – это овощ, потому что он растёт на огороде». Если ребёнок дал неправильный ответ, картинка возвращается на место, а если ребёнок верно назвал картинку и отнёс её к нужному понятию, он забирает её себе. Игра заканчивается после того, как все картинки будут находиться у детей. Выигрывает тот, у кого окажется больше картинок.

Игра «Фрукты-ягоды» проводится так же, только перед игрой уточняются данные понятия и выбираются другие картинки-символы: кустик для ягод и дерево для фруктов.

## **5. «Новоселье»**

**Цель:** дифференциация понятий «одежда» и «обувь».

**Ход игры.** Создаётся следующая игровая ситуация: «У куклы Кати новоселье. Ей надо собрать свои вещи для переезда на новую квартиру. Помогите уложить вещи правильно, чтобы на новом месте ей было легко отыскать все свои платья и туфли. Одежду будем складывать в одну коробку, а обувь – в другую». Затем ребёнку дается два набора предметных картинок и две коробочки, на каждой помещён свой символ: для одежды платье, для обуви – сапожки.

## **6. Лото «В мире растений»**

**Цель игры:** Закрепление слов-обобщений: цветы, деревья, овощи, фрукты, ягоды; активизация словаря по данным темам.

**Описание игры.** Лото состоит из шести больших карт, в середине которых дана сюжетная картинка, изображающая данную группу растений в природе. По краям расположены предметные картинки, относящиеся к какому-нибудь одному родовому понятию, например, цветы или деревья. Кроме больших карт есть маленькие карточки с такими же предметными картинками.

**Ход игры.** Игра проходит по общему правилу игры в лото. Когда все маленькие карточки будут розданы, каждый играющий должен назвать одним словом всю группу своих слов - названий растений.

## **Игры для развития грамматического строя речи**

### **1. «Размытое письмо»**

**Цель:** Упражнять в составлении распространенных упражнений.

**Материал.** Игрушечный мишка.

**Организация.**

**Педагог:** Медвежонок получил письмо от брата. Но дождём размыло некоторые слова. Надо ему помочь прочитать письмо. Вот это письмо: «Здравствуй, Мишутка. Я пишу тебе из зоопарка. Как-то раз я не послушался маму и забрался так далеко, что ... я долго блуждал по лесу и ... Выйдя на поляну, я попал ... Я попал в яму, потому что ... Там было так глубоко, что... Пришли охотники и ... Теперь я живу в... У нас есть площадка для ... На площадке для молодняка есть много ... Мы играем с ... За ними ухаживают... Они нас любят, потому что... Скоро к нам приедет дрессировщик из... Надеюсь попасть в ... Как здорово уметь... Жди следующего письма из ... До свидания. Топтыгин».

Читая письмо, педагог интонацией побуждает детей дополнять предложения.

## **2. «Живые слова»**

**Цель:** Упражнять в составлении предложений по структурной схеме.

**Организация.** Каждый ребёнок изображает слово. Педагог: - Пусть Слава изображает слово «медвежонок»; Аня – слово «любит». Какое третье слово выберем? (Мёд) Прочитали предложение: «Медвежонок любит мёд». Поменяем местами второе и третье слово. Что получилось? (Медвежонок мёд любит). Пусть теперь первое слово станет последним. Что получится? (Мёд любит медвежонок). Заменяем слово «мёд» другим. Катя будет теперь словом «кувыркаться». Прочитайте предложение (Кувыркаться любит медвежонок). А теперь? (Медвежонок любит кувыркаться).

Составьте свои предложения со словом «медвежонок». (Медвежонок косолапый, Медвежонок любит малину, Медвежонок спит...)

## **3. «Дополни предложение»**

**Дидактическая задача:** Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.

**Игровые правила.** Нужно найти и сказать такое слово, чтобы получилось законченное предложение. Добавлять нужно только одно слово.

**Игровые действия.** Бросание и ловля мяча.

**Ход игры.** Педагог говорит несколько слов предложения, а дети должны дополнить его новыми словами, чтобы получилось законченное предложение, например: «Мама купила... - ...книжки, тетради, портфель», - продолжают дети.

## **4. «Придумай предложение»**

**Дидактическая задача:** Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.

**Игровое правило.** Передавать камешек другому играющему можно только после того, как придумал предложение с названным ведущим словом.

**Ход игры.** Дети и педагог становятся в круг. Педагог объясняет правила игры:

- Сегодня мы будем придумывать предложения. Я скажу какое-либо слово, а вы быстро придумаете с этим словом предложение. Например, я скажу слово «близко» и передам Даше камешек. Она возьмет камешек и быстро ответит «Я живу близко от детского сада». Затем она назовёт свое слово и передает камешек рядом сидящему. Слово в предложении должно употребляться в той форме, в какой его предлагает загадывающий. Так по очереди по кругу камешек переходит от одного играющего к другому. Если дети затрудняются при ответе, воспитатель помогает им.

## Игры для развития связной речи

### 1. «Кто больше заметит небылиц?»

**Дидактическая задача:** Учить детей замечать небылицы, нелогические ситуации, объяснять их; развивать умение отличать реальное от выдуманного.

**Игровые правила.** Кто заметит в рассказе, стихотворении небылицу, должен положить перед собой фишку, а в конце игры назвать все замеченные небылицы.

**Игровое действие.** Использование фишек. (Кто больше заметил и объяснил небылиц, тот и выиграл).

**Ход игры.** Дети, садятся так, чтобы на столе можно было откладывать фишки, Педагог объясняет правила игры:

- Сейчас я прочту вам отрывок из стихотворения Корнея Чуковского «Путаница» В нем будет много небылиц. Постарайтесь их заметить и запомнить. Кто заметит небылицу, положит фишку, заметит ещё одну небылицу, положит вторую фишку рядом и т.д. Кто заметит больше небылиц, тот и выигрывает. Фишку можно положить только тогда, когда ты сам заметил небылицу.

Сначала читается небольшая часть этого стихотворения, медленно, выразительно, акцентируются места с небылицами.

После чтения педагог спрашивает детей, почему стихотворение называется «Путаница». Затем того, кто отложил меньше фишек, просит назвать замеченные небылицы. Дети, у которых больше фишек называют те небылицы, которые не заметил первый отвечающий. Повторять сказанное нельзя. Если ребенок положил больше фишек, чем небылиц в стихотворении, педагог говорит ему, что он не выполнил правила игры, и предлагает быть более внимательным в другой раз.

Затем читается следующая часть стихотворения. Надо следить за тем, чтобы дети не утомлялись, т.к. игра требует большого умственного напряжения.

### 2. «Где начало рассказа?»

**Цель:** Учить передавать правильную временную и логическую последовательность рассказа с помощью серийных картинок.

**Ход игры.** Ребенку предлагается составить рассказ. Опираясь на картинки. Картинки служат своеобразным планом рассказа, позволяют точно передать сюжет, от начала до конца. По каждой картинке ребёнок составляет одно предложение и вместе они соединяются в связный рассказ.

### 3. «Найди картинке место»

**Цель:** научить соблюдать последовательность хода действия.

**Ход игры.** Перед ребенком выкладывают серию картинок, но одну картинку не помещают в ряд, а дают ребёнку с тем, чтобы он нашёл ей нужное место. После этого просят ребёнка составить рассказ по восстановленной серии картинок.

Наборы серийных картинок для выкладывания

### 4. «Исправь ошибку»

**Цель:** научить устанавливать правильную последовательность действия.

**Ход игры.** Перед ребёнком раскладывают серию картинок, но одна картинка лежит не на своем месте. Ребёнок находит ошибку, кладёт картинку на нужное место, а затем составляет рассказ по всей серии картинок.

### **5. «Какая картинка не нужна?»**

**Цель:** научить находить лишние для данного рассказа детали.

**Ход игры.** Перед ребёнком выкладывают серию картинок в правильной последовательности, но одну картинку берут из другого набора. Ребёнок должен найти ненужную картинку, убрать ее, а затем составить рассказ.

## **Развивающий этап**

### **Игры для развития фонетико-фонематической стороны речи**

#### **1. «Повтори»**

Ребёнку предлагается повторить похожие слова вначале по 2, затем по 3 в названном порядке:

Мак-бак-так	моток-каток-поток
Ток-тук-так	батон-бутон-бетон
Бык-бак-бок	будка-дудка-утка
Дам-дом-дым	натка-ватка-ветка
Ком-дом-гном	клетка-плетка пленка

При восприятии слов необязательно знание понятий. Особенность этого и последующих подборов слов в том, что они доступны по звуковому составу, не содержат труднопроизносимых звуков.

#### **2. «Похоже - не похоже»**

Из каждых четырех названных взрослым слов ребёнок должен выбрать слово, которое по звуковому составу не похоже на остальные три:

Мак-бак-так-банан  
Сом-ком-индюк-дом  
Лимон-вагон-кот-бутон  
Мак-бак-веник-рак  
Совок-гном-венки-каток  
Пятка-ватка-лимон-кадка  
Ветка-диван-клетка-сетка  
Каток-дом-моток-поток

#### **3. «Поймай звук»**

Выделенные в звуковом потоке гласного звука (А, О, У, И, Ы, Э).

Взрослый называет и многократно повторяет гласный звук, который ребенок должен выделить среди других звуков (хлопнуть в ладоши, когда услышит). Затем взрослый медленно, четко, с паузами произносит звуковой ряд, например:

А – У – М – А – У – М – И – С – Ы – О – Э – Р – Ш – Ф – Л – В – З – Ж – Х –  
Ы – А

#### **4. Лото «Назови картинку и найди гласный звук»**

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

**Описание игры.** У детей – карты с нарисованными картинками (по четыре в каждой карте). Ведущий называет любой гласный звук, дети произносят вслух названия своих картинок и находят нужную. Если картинка названа правильно ведущий разрешает закрыть ее фишкой, выигрывает тот, кто раньше всех закроет свои картинки.

Этот же набор лото применяется для узнавания в слове согласных звуков. Игра проводится так же: ведущий называет изолированный согласный звук (в словах-названиях картинок из данного лото можно выделить звуки: Р, К, К, Л, Л, М, Ц, С, С, Т, Б, Н, Ж, Д, Ш, П, Б), а дети должны назвать нужную картинку.

#### **5. «Кто найдёт двадцать предметов, названия которых содержат звук С»**

**Цель:** закрепление умения выделять заданный звук в слове по представлению, развитие зрительного внимания, обучение счету.

**Описание игры.** Дана сюжетная картинка, на которой много предметных картинок, в том числе и содержащих в названии звук С (таких картинок должно быть двадцать)

**Ход игры.** Детям дают рассмотреть картинку и назвать нужные предметы. Выиграет тот, кто назовет больше предметов. Дети накладывают фишки на найденные картинки, а ведущий затем проверяет правильность выполнения задания и определяет победителя.

#### **6. Лото «Назови картинку и найди первый звук»**

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

**Описание игры.** У детей – карты с нарисованными картинками (по четыре на каждой карте). Ведущий называет любой гласный звук, дети произносят вслух названия своих картинок и находят нужную. Если картинка названа правильно, ведущий разрешает закрыть ее фишкой. Выигрывает тот, кто раньше всех закроет свои картинки.

Если игрок правильно определит место звука на каждой картинке, он пройдёт лабиринтом от картинки к картинке и вернется к началу движения (двигаться надо по часовой стрелке с любой картинки). Выигрывает тот, кто раньше вернётся к началу на своем игровом поле.

## Игры для развития лексической стороны речи (обогащение словарного запаса)

### 1. «Собери пять»

**Цель:** научить относить единичные предметы к определенным тематическим группам.

**Ход игры.** Для игры надо заготовить набор предметных картинок, состоящий из нескольких тематических групп (одежда, посуда, игрушки, мебель и т.д.) Играет несколько человек, по количеству тематических групп. Картинки лежат на столе изображениями вниз. Каждый берёт по одной картинке, называет её и родовое понятие, к какому относится данная картинка. Таким образом, устанавливается, какую группу будет собирать каждый участник. Если выбраны одинаковые группы, открывают ещё по одной картинке. Затем ведущий показывает играющим по одной картинке, а они должны просить себе ту или иную картинку: «Мне нужна кукла, потому что я собираю игрушки». Выигрывают тот, кто первый собрал свою группу картинок (количество картинок в каждой группе должно быть одинаковым, например, по шесть картинок).

### 2. «Кто как голос подаёт»

**Цель:** расширение глагольного словаря по данной теме.

**Ход игры.** Ведущий читает детям стихотворение Г Сапгира.

Ветер весеннюю песню донёс  
Песню пролаял охотничий пёс,  
Волк эту песню провыл на опушке,  
Дружно проквакали песню лягушки.  
Бык эту песню, как мог, промычал.  
Рысь промурлыкала,  
Сом промычал.  
Филин прогукал,  
Уж прошипел,  
А соловей эту песню пропел.

Ведущий спрашивает, кто как голос подавал, одновременно показывая предметные картинки с изображениями животных. За каждый правильный ответ дают картинку, выигрывает тот, кто соберёт больше картинок.

### 3. «Эстафета»

**Цель:** активизация глагольного словаря.

**Ход игры.** Играющие стоят в кругу. У ведущего палочка-эстафета. Он произносит какое-нибудь слово и передаёт эстафету рядом стоящему ребёнку. Тот должен подобрать подходящее слово- действие и быстро передать палочку дальше. Когда эстафета вернётся к ведущему, он задаёт новое слово, но палочку передаёт в другом направлении. Если кто-то затрудняется назвать слово или подбирает неподходящее слово, ему дают штрафное очко. После того как игрок набрал три штрафных очка, он выходит из игры. Выигрывает тот, у кого в конце игры будет меньше штрафных очков.

**Ход игры:** собака – лает, кусает, бежит, сторожит, скулит, воет; кошка – мурлыкает, охотится, играет, дремлет, мяукает, царапается.

#### **4. «Наоборот»**

**Дидактическая задача:** Развивать у детей сообразительность, быстроту мышления.

**Игровое правило.** Называть слова только противоположные по смыслу.

**Игровые действия.** Бросание и ловля мяча.

**Ход игры.** Дети и педагог садятся на стулья в кружок. Педагог произносит слово и бросает кому-нибудь из детей мяч, ребенок должен поймать мяч, сказать слово противоположное по смыслу, и снова бросить мяч педагогу. Педагог говорит: «Вперёд». Ребенок отвечает «Назад», (направо - налево, вверх-вниз, под - над, далеко - близко, высоко - низко, внутри - снаружи, дальше - ближе). Можно произносить не только наречия, но и прилагательные, глаголы: далекий - близкий, верхний - нижний, правый - левый, завязать - развязать, намочить - высушить и др. Если тот, кому бросили мяч, затрудняется ответить, дети по предложению воспитателя хором произносят нужное слово.

#### **5. «Кто больше знает»**

**Дидактическая задача:** Развивать память детей; обогащать их знания о предметах, воспитывать такие качества личности, как находчивость, сообразительность.

**Игровое правило.** Вспомнить и назвать, как один и тот же предмет может быть использован.

**Игровое действие.** Соревнование – кто больше назовёт, как можно использовать предмет.

**Ход игры.** Дети вместе с воспитателем садятся на стулья (на ковёр) в кружок. Педагог говорит:

- У меня в руках стакан. Кто скажет, как и для чего его можно использовать?

Дети отвечают:

- Пить чай, поливать цветы, измерять крупу, накрывать рассаду, ставить карандаши.

- Правильно, - подтверждает воспитатель и если нужно, дополняет ответы ребят. Теперь давайте поиграем. Я буду называть различные предметы, а вы вспомните и назовите, что с ними можно делать. Постарайтесь сказать как можно больше. Педагог заранее подбирает слова, которые он предложит детям во время игры.

#### **6. «Скажи по-другому»**

**Дидактическая задача.** Учить детей подбирать синоним-слово, близкое по значению.

**Ход игры.** Педагог говорит, что в этой игре дети должны будут вспомнить слова, похожие по смыслу на то слово, которое он назовёт.

«Большой» - предлагает воспитатель. Дети называют слова: огромный, крупный, громадный, гигантский.

«Красивый» - «пригожий, хороший, прекрасный, прелестный, чудесный».

«Мокрый» - «сырой, влажный» и т.д.

## Игры для развития грамматического строя речи

### 1. «Напишем кукле письмо»

**Цель:** научить определять количество слов в предложении, опираясь на вспомогательные средства.

**Ход игры.** Для игры надо заготовить длинные полоски, обозначающие предложения, и короткие полоски для выкладывания слов. Ведущий произносит предложение, дети выкладывают длинную полоску – «пишут кукле письмо». Второй раз слушают это же предложение и подкладывают под длинной полоской столько коротких полосок, сколько слов в предложении. Затем так же анализируется второе и третье предложения.

После «записи» можно попросить кого-нибудь «прочитать» первое предложение, второе и так далее, чтобы развивать произвольную память.

### 2. «Доскажи словечко»

**Цель:** закрепление употребления в речи существительных в родительном падеже множественного числа.

**Ход игры.** Детям читают вслух знакомые стихотворные строчки, не договаривая последнего слова. (Это слово стоит в родительном падеже множественного числа). Дети добавляют недостающее слово и получают за каждый правильный ответ фишку. Выигрывает тот, кто получит больше фишек.

\*\*\*

Даю вам честное слово:  
Вчера в половине шестого.  
Я видел двух свинок.  
Без шляп и ... (ботинок)

\*\*\*

Постой, не тебе ли  
На прошлой неделе.  
Я выслал две пары  
Отличных ... (калош)

\*\*\*

Робин Бобин Барабек.  
Скушал сорок ... (человек)

\*\*\*

Он сказал: «Ты злодей,  
Пожираешь людей,  
Так, за это мой меч –  
Твою голову с ... (плеч)

\*\*\*

Муравей, муравей  
Не жалеет ... (лаптей)

\*\*\*

Где убийца, где злодей?  
Не боюсь его ... (когтей)

### 3. «Кого я вижу, что я вижу»

**Цель:** различение в речи форм винительного падежа одушевленных и неодушевленных существительных, развитие кратковременной слуховой памяти.

**Ход игры.** В эту игру лучше играть на прогулке, чтобы перед глазами было больше объектов для наблюдения. Играть может несколько человек. Перед началом игры договариваются, что будут называть предметы, находящиеся вокруг. Первый играющий произносит: «Я вижу... воробья» и бросает мяч любому игроку. Тот должен продолжить: «Я вижу воробья, голубя» - и бросает мяч следующему.

Если кто-то не может продолжить перечисление объектов, которых можно наблюдать в данной ситуации, он выходит из игры. Начинается следующий тур, составляется новое предложение, и так далее.

#### 4. «Прятки»

**Цель:** учить понимать и правильно использовать в речи предлоги с пространственным значением (в, на, около, перед, под).

**Материал.** Грузовик, мишка, мышка.

**Ход игры.** В гостях у детей Мишка и Мышка. Зверята стали играть в прятки. Мишка водит, а мышка прячется. Дети закрывают глаза. Мышонок спрятался. Дети открывают глаза. Мишка ищет: «Где же мышонок? Он, наверняка, под машинкой. Нет. Где же он, ребята? (В кабине) И т.д.

#### 5. «Объясните, почему...»

**Цель:** научить правильно, строить предложения с причинно-следственной связью, развитие логического мышления.

**Ход игры.** Ведущий объясняет, что дети должны будут закончить предложения, которые начнет говорить ведущий, используя слово «потому что». Можно подобрать несколько вариантов к одному началу предложения, главное, чтобы они все правильно отражали причину события, изложенного в первой части. За каждое правильно выполненное продолжение игроки получают фишку. Выигрывает тот, кто соберёт больше фишек.

*Незаконченные предложения для игры:*

Вова заболел... (простыл)

Мама взяла зонт... (идёт дождь)

Дети легли спать... (поздно)

Очень хочется пить... (жарко)

Лед на реке растаял... (тепло)

Деревья сильно закачались... (дует ветер)

Стало очень холодно... (пошёл снег)

#### 6. «Один и много»

**Цель:** учить изменять слова по числам.

**Ход игры.** «Сейчас мы будем играть в такую игру: я назову словом один предмет, а вы назовете слово так, чтобы получилось много предметов. Например, я скажу «карандаш», а вы должны сказать «карандаши».

*Слова для игры:*

Книга      ручка      лампа      стол      окно

город      стул      ухо      брат      флаг

ребенок      человек      стекло      трактор      озеро

имя      весна      друг      семя      арбуз

«А теперь попробуем наоборот. Я буду говорить слово, обозначающее много предметов, а вы – один».

*Слова для игры:*

когти      облака      волны      листья

цветы      пилы      молодцы      стебли

## Игры для развития связной речи

### **1. «Отгадай-ка»**

**Цель игры:** обучать детей описывать предмет, не глядя на него, находить в нем существенные признаки; по описанию узнавать предмет.

**Ход игры.** Педагог напоминает детям, как они рассказали о знакомых предметах, загадывали и отгадывали о них загадки и предлагает: «Давайте поиграем. Пусть предметы нашей комнаты расскажут о себе, а мы по описанию отгадаем, какой предмет говорит. Надо соблюдать правила игры: когда будете рассказывать о предмете, не смотрите на него, чтобы мы сразу не отгадали. Говорите только о тех предметах, которые находятся в комнате».

После небольшой паузы (дети должны выбрать предмет для описания, приготовиться к ответу) воспитатель кладет камешек на колени любому играющему. Ребёнок встает и дает описание предмета, а затем передает камешек тому, кто будет отгадывать.

Отгадав, ребёнок описывает свой предмет и передаёт камешек другому играющему, чтобы тот отгадал.

#### **План описания предмета**

Он разноцветный, круглой формы. Его можно бросать вверх, катать по земле, а в группе нельзя им играть, так как можно разбить стекло

### **2. «Нарисуй сказку»**

**Цель:** научить составлять рисуночный план к тексту, использовать его при рассказывании.

**Ход игры.** Ребёнку читают текст сказки и предлагают ее записать с помощью рисунков. Таким образом, ребёнок сам изготавливает серию последовательных картинок, по которым потом рассказывает сказку. Сказка должна быть краткой.

Конечно, можно ребёнку помочь, показать, как схематично нарисовать человека, домик, дорогу; определить вместе с ним, какие эпизоды сказки обязательно надо изобразить, т.е. выделить главные повороты сюжета.

### **3. «Фотограф»**

**Цель:** научить составлять описание картины с опорой на фрагменты данной картины.

**Ход игры.** Взрослый просит ребёнка рассмотреть большую картинку, а также маленькие предметные картинки рядом с ней. «Фотограф сделал много снимков одного листа. Вот это общая картина, а это части той же самой картины. Покажи, где находятся данные фрагменты на общей картине. Расскажи теперь, о чем эта картина. Не забудь описать те детали, которые фотограф снял отдельно, значит, они очень важные».

### **4. «Чего на свете не бывает»**

**Цель:** научить находить и обсуждать ошибки, при рассматривании картинки-нелепицы.

**Ход игры.** Рассмотрев картинку-нелепицу, попросить ребёнка не просто перечислить неправильные места, но и доказать, почему данное изображение

ошибочное. Тогда получится полное описание картины, да еще и с элементами рассуждения.

### **5. «Как ты узнал?»**

**Цель:** учить подбирать доказательства при составлении рассказов, выбирая существенные признаки.

**Ход игры.** Перед детьми находятся предметы или картинки, которые им предстоит описывать. Ребёнок выбирает любой предмет и называет его. Ведущий спрашивает: «Как ты узнал, что это телевизор?» Игрок должен описать предмет, выбирая только существенные признаки, отличающие этот предмет от остальных. За каждый правильно названный признак получает фишку. Выиграет тот, кто наберёт больше всего фишек.

### **6. «А я бы...»**

**Цель:** развитие творческого воображения, обучение свободному рассказыванию.

**Ход игры.** После прочтения ребёнку сказки предложите ему рассказать, что бы он сделал, если бы попал в данную сказку и стал бы одним из главных персонажей.

## **Игры для развития фонетико-фонематической стороны речи**

### **1. «Составь слово»**

**Цель:** учить выделять в словах первый звук и составлять из полученных звуков слова.

**Ход игры.** У детей по одной карте, у ведущего – буквы. Он называет букву, а дети просят себе нужные буквы и накладывают на нужные картинки. Когда все буквы будут собраны, ребёнок должен прочитать получившееся слово. Если он затрудняется сам прочесть слово, взрослый ему помогает, и таким образом обучает его первоначальному чтению.

### **2. «Разгадай ребус»**

**Цель:** закрепить умение выделять первый слог из слова, составлять слова из слогов.

**Ход игры.** Детям дают карточки, на которых изображены по три картинки. На карточке спряталось слово. Его надо составить, выделив из каждого слова-названия первые слоги, а затем из них сложить слово.

#### ***Карточки с предметными картинками для игры:***

Ухо, колокольчик, лыжи - уколы

Ломы, шары, диван - лошади

Гиря, тапочки, ракета - гитара

Совы, лопата, машина - солома

Огурец, пушка, карандаш - опушка

Дома, ромашка, гиря - дороги

Карандаш, тюлень, шары - катюша

Оса, синица, наперсток - осина

Орехи, совы, капуста - осока

Ворона, роза, тарелка - ворота

Оса, куры, нитки - окуни  
Банан, заяц, рыба - базары  
Сова, балалайка, карандаш - собака

### **3. «Из слогов - предложение»**

**Цель:** научить выделять первый слог из слова, составлять по первым слогам слова, а из них - предложения.

**Ход игры.** Ребёнку даётся карточка-ребус, на которой зашифровано целое предложение. Каждое слово в данном предложении помещено на отдельной строчке. Ребёнок выделяет первые слоги каждой картинке, относящейся к одному слову, составляет из них слово и запоминает его. Затем на следующей строчке анализирует следующую группу картинок, составляет второе слово из первых слогов и так далее, пока не расшифрует все слова. Потом называет полученные слова по порядку, образуя предложение.

## **Игры для развития лексической стороны речи**

### **1. «Четвёртый лишний»**

**Цель:** учить устанавливать сходство и различие предметов по существенным признакам, закрепление слов-обобщений.

**Ход игры.** На столе выкладывается по четыре картинки, три из них относятся к одной тематической группе, а четвёртая к какой-нибудь другой группе. Детям дается задание: рассмотрите картинки и определите, какая из них лишняя. Неподходящую картинку переверните, а оставшиеся назовите одним словом».

Каждый участник исключает лишнюю картинку по очереди. Если он ошибается или не выполняет задание, его вариант предлагают выполнить следующему игроку. За каждое правильное выполнение дают фишку. Выигрывает тот, кто наберёт больше фишек.

#### **Ряд картинок для игры:**

1. Рубашка, туфли, брюки, пиджак.
2. Яблоко, крыжовник, смородина, малина.
3. Телевизор, Шкаф, стул, кровать.
4. Кукушка, сова бабочка, сорока.
5. Тарелка, хлеб, кастрюля, ложка.
6. Ромашка, береза, ель, тополь.
7. Помидор, огурец, морковь, слива.
8. Шапка, берет, шляпа, носок.
9. Топор, пила, ручка, рубанок.
10. Медведь, лиса, мишка плюшевый, заяц.

### **2. «Верно ли это?»**

**Цель:** развитие слухового внимания, активизация глагольного словаря.

**Ход игры.** Детям читают стихотворение, содержащее нелепые ситуации. Дети должны ответить на вопрос: «Верно ли это? – после каждого предложения

и доказать, почему они так считают. За правильный ответ получают фишку. Выигрывает тот, кто получит больше фишек.

Верно ли это?

Собирают сыр с кустов.

С зайцами пасут коров.

На лугу доят волов.

В пляс пускается медведь.

Тыквы стали песни петь.

Косят косари леса.

На снегу лежит роса.

Верно ли, что как-то раз

От дождя нас зонтик спас?

Что луна нам ночью светит?

Что конфет не любят дети? Л.Станчев

### 3. «Найди лишнее слово»

**Цель:** упражнять на развитие мыслительных процессов обобщения, отвлечения, выделения существенных признаков.

**Ход игры.** Предложите ребёнку определить слово, которое является лишним. Читайте ребёнку серию слов. Каждая серия состоит из 4 слов. 3 слова в каждой серии являются однородными и могут быть объединены по общему для них признаку, а 1 слово отличается от них и должно быть исключено.

#### **Перечень серий слов:**

1. Старый, дряхлый, маленький, ветхий.
2. Храбрый, злой, смелый, отважный.
3. Яблоко, слива, огурец, груша.
4. Молоко, творог, сметана, хлеб.
5. Час, минута, лето, секунда.
6. Ложка, тарелка, кастрюля, сумка.
7. Платье, свитер, шапка, рубашка.
8. Мыло, метла, паста зубная, шампунь.
9. Береза, дуб, сосна, земляника.
10. Книга, телевизор, радио, магнитофон.

### **Игры для развития грамматического строя речи**

#### 1. «Подними цифру»

**Цель:** научить определять количество слов в предложении на слух.

**Ход игры.** Ведущий произносит вслух предложение, а дети подсчитывают количество слов и поднимают соответствующую цифру. Первоначально для анализа используются предложения без предлогов и союзов.

#### **Предложения для игры:**

1. Алеша спит.
2. Петя кормит кур.
3. Врач лечит больного ребёнка.
4. Мама купила Наташе красивую куклу.
5. Сильный спортсмен легко поднял тяжёлую штангу.

## **2. «Зачем нам эти вещи»**

**Цель:** научить использовать в речи сложноподчинённые предложения цели.

**Ход игры.** Перед игроками лежат разные предметы: мяч, карандаши, книга, кукла, грузовичок, скакалка и другие игрушки. Дети должны выбрать себе любой предмет, но объяснить, для чего он нужен. В предложении должен быть использован союз чтобы: «Я взял карандаш, чтобы рисовать».

## **3. «Составь фразу»**

**Цель:** закрепить умение образовывать предложения из слов.

**Ход игры.** Предложить детям придумать предложения, используя следующие слова:

забавный щенок

полная корзина

спелая ягода

веселая песня

колючий куст

лесное озеро

## **Игры для развития связной речи**

### **1. «Составь два рассказа»**

**Цель:** научить 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.

### **2. «Поиск пропавших деталей»**

**Цель:** научить составлять описание картины с опорой на фрагменты данной картинки.

**Ход игры.** «Фотография испортилась, некоторые фрагменты стерлись с большой картины. Хорошо, что сохранились маленькие снимки. Подставь в нужное место каждый фрагмент и опиши ту картину, которую снимал фотограф».

## **Заключение**

Дидактические игры по развитию речи как форма обучения детей содержит два начала: учебное (познавательное) и игровое (занимательное). Задача педагога заключается в том, чтобы вызвать у детей интерес к игре, подобрать такие варианты игры, где дети смогли бы активно обогатить свой словарь. Дидактическая игра является широко распространённым методом словарной работы с детьми дошкольного возраста.

Таким образом, особенностью дидактической игры по развитию речи и её завершающим концом является результат, которой определяется дидактической задачей, игровой задачей, игровыми действиями и правилами и которой воспитатель предвидит, используя ту или иную игру.

Овладение навыками звуко - слогового анализа имеет первостепенное значение для коррекции и формирования фонетической стороны речи и её грамматического строя, а также для умения произносить слова сложной слоговой структуры. Поэтому очень важно начинать обучение звуковому анализу на основе одновременного изучения звука и его графического изображения- буквы, в результате в сознании детей образовывается стойкая взаимосвязь между произносимым звуком и буквой.

Несомненно, дидактические игры являются мощнейшим средством для развития речи у детей еще и потому, что их можно рекомендовать для использования родителям в домашних условиях. Проведение дидактических игр не требует особых знаний в области педагогических наук и больших затрат в подготовке игры.

Используя рекомендации известных педагогов О.С. Ушаковой, Г.А. Тумаковой, можно развить у детей дошкольного возраста тягу к словотворчеству, к игре со словом, благодаря которой они успешно овладеют родной речью.

### **Список использованных источников**

1. Алексеева М.М., Яшина В.И. Методика развития речи и обучения родному языку дошкольников. - М.: 2000г.
2. Бондаренко А.К. Дидактические игры в детском саду. - М: 1991г.
4. Бондаренко А.К. Словесные игры в детском саду. - М.: 1974г.
5. Бородич А.М. Методика развития речи детей. - М.: 1981 г.
6. Колунова Л.А., Ушакова О.С. Работа над словом в процессе развития речи старших дошкольников // Дошкольное воспитание. 1994г. №9 .
7. Сорокина А.И. Дидактические игры в детском саду. - М.: 1982г.
8. Сохин Ф.А. Развитие речи детей дошкольного возраста. - М.: 1984г.
- 9.Тумакова Г.А. Ознакомление дошкольника со звучащим словом. - М.: 1991г.
10. Ушакова О.С. Занятия по развитию речи для детей 3-5 лет. - М.: 2010г.
11. Ушакова О.С, Струнина Е.М. Влияние словарной работы на связность речи // Дошкольное воспитание. - 1981 г. № 2.
12. Швайко Т.С. Игры и игровые упражнения для развития речи. - М.: 1983г.

## Конспект занятия по речевому развитию с использованием дидактических игр

**Цель:** расширение представления о диких животных.

### **Задачи:**

#### *Обучающие:*

- использовать в речи предлоги и описательные прилагательные;
- упражнять в словообразовании существительных с уменьшительно-ласкательными суффиксами;
- упражнять в подборе антонимов и синонимов.

#### *Развивающие:*

- способствовать развитию эмоциональной лексики;
- развивать самостоятельную связную речь с опорой на дидактический материал;
- развивать речь детей, память, зрительное восприятие, внимание, любознательность;

#### *Воспитательные:*

- воспитывать любовь и бережное отношение к природе.

**Методы и приемы:** словесный (вопросы, загадки, беседа); наглядный (картинки и иллюстрации, игрушка заяц); практический (дидактические игры)

### **Предварительная работа:**

- рассматривание картинок с изображением диких животных
- уточнение представлений о диких животных (беседа)
- чтение рассказов о животных

**Материалы и оборудование:** картинки с изображением диких животных: белки, медведя, лисы, волка, лося; доска, игрушка заяц.

### **Ход занятия:**

*Приветствие* (дети стоят в кругу).

Педагог:

Встанем рядышком, по кругу,

Скажем «Здравствуйте» друг другу.

Ручками похлопаем,

Ножками потопаем.

Если каждый улыбнётся –

Утро доброе начнётся.

Доброе утро, мальчики и девочки!

(дети садятся на стулья)

Педагог: Ребята, слышите, кто-то под дверь стучит и тихонечко шуршит. Сейчас я посмотрю, кто это? (заглядывает за дверь). Ребятки, наши гости просили не называть себя, а попробовать вам отгадать кто они. Если разгадаем все загадки, к нам придёт гость из леса. Послушайте загадки. (По мере угадывания картинки с животными, кроме зайца) выставляются на доску.

### **Загадки.**

1. Очень хитрая она,  
Съела в сказке колобка.  
Кур ворует, петухов.  
Кто назвать её готов. (Лиса)
  
2. Съел он семерых козлят,  
Съесть хотел трёх поросят.  
Он в лесу ночами рыщет,  
Пропитанье себе ищет.  
Страшно слышать пасти щёлк.  
Он, свирепый, серый ... (Волк)
  
3. Кто в корзине Машу нёс  
И сел на пенёк,  
И хотел съесть пирожок.  
Кто зимой в берлоге спит,  
От его рёва лес дрожит? (Медведь)
  
4. Трав копытами касаясь,  
Ходит по лесу красавец.  
Ходит смело и легко,  
Рога раскинув высоко. (Лось)
  
5. Кто по ёлкам ловко скачет  
И взлетает на дубы?  
Кто в дупле орешки прячет,  
Сушит на зиму грибы? (Белка)
  
6. Кто любит морковку  
И прыгает ловко.  
Портит в огороде грядки,  
Убегает без оглядки. (Заяц)

**Педагог:** (заглядывает за дверь и достает игрушечного зайца). Ребятки, наш заяц очень робкий, несмелый, он чего-то боится, его так и называют: «зайчишка-трусишка». А чтобы показать, что мы с вами добрые и никого не

обидим, давайте поиграем в игру «Назови ласково».

### ***Дидактическая игра « Назови ласково»***

(педагог показывает на доске и называет животное, а дети называют его ласково)

Лиса – лисичка, лисонька

Белка – белочка

Волк – волчок

Медведь – медведишка

Лось – лосик

Заяц – зайчик, зайчишка, зайнышка, зайка.

**Педагог:** Молодцы, ребята! Давайте посмотрим на доску и скажем, как можно всех назвать одним словом! (ответы детей) Правильно, животные!

А где живут эти животные? (в лесу)

Их называются « дикие животные» (дети повторяют хором)

### **Физ. минутка:**

Пальчиковая гимнастика «Пальчики- зверюшки»

Пальчик-зайчик, (загибают мизинец на правой руке)

Пальчик-волк, (загибают безымянный палец на правой руке)

Серый волк зубами щёлк,

Пальчик -рыжая лиса,

Лиска -лисонька лиса, (загибают средний палец на правой руке)

Пальчик - ёжик, (загибают указательный палец на правой руке)

Пальчик-мишка, (загибают большой палец на правой руке)

А кулак похож на шишку, (поднимают вверх правую руку, зажатую в кулак).

Педагог: Ребята, мне зайчик на ушко сказал, что все животные хотят с вами поиграть. Игра называется «Скажи наоборот».

### ***Дидактическая игра «Скажи наоборот»***

Лось большой, а зайчик ... маленький.

Белка слабая, а волк ... сильный.

У лисы хвост длинный, а у зайца ... короткий.

Зайчик, трусливый, а медведь ... смелый.

Белка маленькая, а медведь ... большой.

Волк сильный, а зайчик ... слабый.

**Педагог:** Вы немного устали, я вам предлагаю поиграть. Вышли на лужок и сделали кружок. (дети встают в круг)

### ***Дидактическая игра с мячом «Какая? Какой?»***

(Педагог бросает по очереди мяч, а дети подбирают слова, описывающие это животное)

Лиса какая? (хитрая, рыжая, пушистая, красивая)

Заяц какой? (трусливый, длинноухий, маленький, пушистый, серый)  
Медведь какой? (косопалый, неуклюжий, большой, сильный, коричневый)  
Белка какая? (проворная, быстрая, пушистая, рыжая)  
Волк какой? (злой, сердитый, зубастый, страшный, серый)

**Педагог:** Ребята, нашим животным пора домой в лес! Ведь они дикие животные и не могут жить с человеком. Давайте поможем им найти дорогу домой. У каждого животного есть в лесу свой дом, и эти дома разные. Чтобы отправить всех диких животных в лес, нужно правильно назвать дом каждого животного (при правильном ответе воспитатель убирает с доски изображение животного)

***Дидактическая игра «Кто где живёт»***

Лиса живёт в ... норе (убирает изображение лисы).  
Медведь живёт в ... берлоге (убирает изображение медведя).  
Белка живёт в ... дупле (убирает изображение белки)  
Волк живёт в ... логове  
Заяц живёт под ... кустиком.

**Педагог:** А лось живёт в лесу, но у него нет жилища. Он лежит прямо на земле, под деревом.  
Ребята, все животные уже в лесу и говорят вам большое спасибо за помощь. И ещё им очень понравилось с вами играть. Я думаю, что они не раз ещё придут к нам в гости.

**Рефлексия:**

Про каких животных мы с вами сегодня говорили?  
Понравилось вам занятие?  
Что больше всего понравилось?