

*Карточка дидактических игр  
по речевому развитию  
для детей 6-7 лет*



## Картотека дидактических игр по развитию речи.

### 1. «Найди ошибку».

Цели: развивать слуховое внимание, учить отчётливо произносить многосложные слова громко.

Ход игры: воспитатель показывает игрушку и называет заведомо неправильное действие, которое якобы производит это животное. Дети должны ответить, правильно это или нет, а потом перечислить те действия, которые на самом деле может совершать данное животное. Например: «**Собака читает. Может собака читать?**» Дети отвечают: «**Нет**». А что может делать собака? Дети перечисляют. Затем называются другие животные.

### 2. «Доскажи слово».

Цели: развивать слуховое внимание; учить отчётливо произносить многосложные слова громко.

Ход игры: воспитатель произносит фразу, но не договаривает слог в последнем слове. Дети должны закончить это слово.

Ра-ра-ра – начинается иг...  
Ры-ры-ры – у мальчика ша...  
Ро-ро-ро — у нас новое вед...  
Ру-ру-ру – продолжаем мы иг...  
  
Ре-ре-ре – стоит дом на го...  
Ри-ри-ри – на ветках снега...  
Ар-ар-ар – кипит наш самов...  
Ры-ры-ры – детей много у го...

### 3. «Так бывает или нет?».

Цель: развивать логическое мышление, умение замечать непоследовательность в суждениях.

**Ход игры: Воспитатель объясняет правила игры:**

- Я буду рассказывать историю, в которой вы должны заметить то, чего не бывает.

*«Летом, когда солнце ярко светило, мы с ребятами вышли на прогулку. Сделали из снега горку и стали кататься с неё на санках. Наступила весна Все птицы улетели в тёплые края. Медведь залез в свою берлогу и решил проспать всю весну...»*

### 4. «Какое время года?».

Цели: учить соотносить описание природы в стихах или прозе с определенным временем года; развивать слуховое внимание, быстроту мышления.

Ход игры: дети сидят на скамейке. Воспитатель задаёт вопрос: *«Когда это бывает?»* и читает текст или загадку о разных временах года.

#### 5. *«Где что можно делать?»*.

Цель: активизация в речи глаголов, употребляющихся в определённой ситуации.

Ход игры: воспитатель задаёт вопросы, дети отвечают на них. Что можно делать в лесу? (*гулять; собирать грибы, ягоды; охотиться; слушать пение птиц; отдыхать*). Что делают в больнице? Что можно делать на реке?

#### 6. *«Какая, какой, какое?»*.

Цели: учить подбирать определения, соответствующие данному примеру, явлению; активизировать усвоенные ранее слова.

Ход игры: воспитатель называет какое-нибудь слово, а играющие по очереди называют как можно больше признаков, соответствующих данному предмету.

Белка – рыжая, пушистая, большая, маленькая, красивая...

Пальто – тёплое, зимнее, новое, старое...

Мама – добрая, ласковая, нежная, любимая, дорогая...

Дом – деревянный, каменный, новый, панельный...

#### 7. *«Закончи предложение»*.

Цель: учить дополнять предложения словом противоположного значения.

Ход игры: воспитатель начинает предложение, а дети его заканчивают, только говорят слова с противоположным значением.

Сахар сладкий, а перец -... (*горький*).

Летом литья зелёные, а осенью — ... (*жёлтые*).

Дорога широкая, а тропинка ... (*узкая*).

8. *«Узнай, чей лист»*. Цель: учить узнавать растение по листу (*назвать растение по листу и найти его в природе*).

Ход игры: на прогулке собрать опавшие листья с деревьев, кустарников. Показать

детям, предложить узнать, с какого дерева и найти сходство с не опавшими листьями.

### 9. «Отгадайте, что за растение».

Цель: описать предмет и узнать его по описанию.

Ход игры: воспитатель предлагает одному ребёнку описать растение или загадать о нём загадку. Другие дети должны отгадать, что это за растение.

### 10. «Что сажают в огороде?».

Цели: учить классифицировать предметы по определённым признакам (*по месту их произрастания, по их применению*), развивать быстроту мышления, слуховое внимание.

Ход игры: Дети, вы знаете, что сажают в огороде? Давайте поиграем в такую игру: я буду называть разные предметы, а вы внимательно слушайте. Если я назову то, что сажают в огороде, вы ответите «**да**», если же то, что в огороде не растёт, вы скажите «**нет**». Кто ошибается, тот, выходит из игры.

### 11. «Кто (что) летает?».

Цель: закрепить знания о животных, насекомых, птицах.

Ход игры: Дети стоят в кругу. Выбранный ребёнок называет какой-нибудь предмет или животное, причём поднимает обе руки вверх и говорит: «**Летит**». Когда называется предмет, который летает, все дети поднимают обе руки вверх и говорят «**летит**», если нет, руки не поднимают. Если кто-то из детей ошибается, он выходит из игры.

### 12. «Что это за насекомое?».

Цели: расширять и уточнять представления о жизни насекомых; описывать насекомых по характерным признакам; воспитывать заботливое отношение ко всему живому.

Ход игры: Дети делятся на две подгруппы. Одна подгруппа описывает насекомое, а другая должна угадать, кто это.

Можно использовать загадки. Затем свои вопросы задаёт другая подгруппа.

### 13. «Прятки».

Цели: найти дерево по описанию; отработать предлоги: за, около, перед, рядом, из-за, между, на...

Ход игры: по заданию воспитателя часть детей прячется за деревьями и кустарниками. Ведущий по инструкции воспитателя ищет (*найди, кто спрятался за высоким деревом, низким, толстым, тонким*).

#### 14. «*Дети и волк*».

Цель: учить понимать и употреблять в речи глаголы прошедшего времени и глаголы повелительного наклонения.

Ход игры: Выбирается «*волк*». Дети собирают в лесу землянику и грибы, говорят:

Дети по лесу гуляли,

Землянику собирали.

Много ягодок везде -

И на кочках, и в траве.

Но вот сучья затрещали...

И глазища засверкали...

Дети, дети, не зевайте,

Волк за елью – убегайте!

Дети разбегаются, «*волк*» ловит. Пойманный ребёнок становится «*волком*», и игра начинается сначала.

#### 15. «*Бывает – не бывает*» (с мячом).

Цель: развивать память, мышление, быстроту реакции.

Ход игры: воспитатель произносит словосочетание и кидает мяч, а дети должны быстро ответить.

Иней летом... (*не бывает*).

Снег зимой... (*бывает*).

Мороз летом... (*не бывает*).

Капель летом ... (*не бывает*).

#### 16. «*Третий лишний*».

Цель: закреплять знания детей о многообразии растений.

Ход игры: воспитатель называет по три растения (*деревья и кустарники*), одно из которых «*лишнее*». Например, клён, липа, сирень. Дети должны определить какое из

них *«лишнее»* и хлопнуть в ладоши.

### 17. *«Игра в загадки».*

Цель: расширять запас существительных в активном словаре.

Ход игры: Дети сидят на скамейке. Воспитатель загадывает загадки. Отгадавший ребёнок выходит и сам загадывает загадку. За отгадывание и загадывание загадок дети получают по одной фишке. Выигрывает тот, кто наберёт наибольшее количество фишек.

### 18. *«Подскажи словечко».*

Цель: развивать находчивость, быстроту реакции.

Ход игры: воспитатель начинает фразу, а дети заканчивают её. Кто ошибается, тот отдаёт фант. Выигрывает тот, кто сохранил все фанты.

Воспитатель: у стрекозы прозрачные крылышки, а у бабочки? (*Цветные, непрозрачные*).

Ворона каркает, а сорока? (*Сорока стрекочет*).

### 19. *«Что это за птица?».*

Цели: уточнять и расширять представления о жизни птиц; описывать птиц по характерным признакам; воспитывать заботливое отношение к птицам.

Ход игры: Дети делятся на 2 подгруппы. Дети одной подгруппы описывают птицу, а другой должны угадать, что это за птица. Можно использовать загадки. Затем свои вопросы задаёт другая подгруппа.

### 20. *«Знаешь ли ты...».*

Цели: обогащать словарный запас детей названиями животных; закрепить знание моделей.

Ход игры: заранее нужно подготовить фишки. Воспитатель выкладывает в первый ряд – изображения зверей, во второй – птиц, в третий – рыб, в четвёртый – насекомых.

Играющие поочередно называют сначала зверей, затем птиц и т.д. и выкладывают при правильном ответе фишку в ряд. Выигрывает выложивший больше фишек.

