**Дидактическая игра как средство активизации познавательной деятельности дошкольников по развитию речи**

**Цель:** Совершенствование познавательной деятельности дошкольников по развитию речи, с использованием дидактической игры.

**Задачи:**

1. Побуждать детей к общению друг с другом и комментированию своих действий.

2. Способствовать закреплению навыков пользования инициативной речью.

3. Совершенствовать разговорную речь.

4. Обогащать словарь.

5. Формировать грамматический строй речи.

**Актуальность дидактической игры.**

Игра необходима на занятиях и в режимных моментах для снижения психических и физических нагрузок. Уделяется особое внимание дидактической игре, так как она способствует расширению представлений об окружающей действительности, совершенствованию внимания, памяти, наблюдательности и мышления. А так же способствует развитию речи.

Важно вовремя исправлять недостатки речи, так как труднее это сделать впоследствии, когда они укрепятся. 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.

Главное назначение игр – развитие ребёнка, коррекция того, что в нем заложено и проявлено. Благодаря использованию дидактических игр процесс обучения проходит в доступной и привлекательной форме для детей дошкольного возраста.

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

Совершенствуя речевой аппарат, необходимо начинать с артикуляционных упражнений, проговаривания всевозможных скороговорок, честоговорок, рифмованных строчек.

Мы знаем, как дети любят загадки, с каким восторгом они стараются их разгадать. Поэтому в занятия включается множество загадок. Ведь главное в загадках, то, что они развивают воображение. 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.

 Структура дидактических игр по развитию речи определяется принципом взаимосвязи различных разделов речевой работы:

- работы над смысловой стороной слова,

- обогащения и активизации словаря,

- формирования грамматического строя речи,

- воспитания звуковой культуры речи,

- развития элементарного осознания языковых явлений.

Именно взаимосвязь разных речевых задач создаёт предпосылки для наиболее эффективного усвоения речевых умений и навыков.

Каждая игра решает так же и воспитательные задачи. У детей развивается культура речевого общения в широком смысле этого понятия, нравственные качества, формируются этические представления и нравственные чувства.

Данные методические рекомендации важны не только для воспитания звуковой культуры речи детей и подготовки их к обучению грамоте, но они способствуют и обще речевому развитию детей, помогают овладеть всем богатством родного языка.

Ребёнок начинает осознанно относиться к речи взрослых и сверстников в повседневном общении, самостоятельно оценивать те или иные особенности художественной речи, языка произведений художественной литературы и фольклора.

Кроме того, знакомство со звуковой стороной слова воспитывает интерес к родному языку. А это чрезвычайно важно для того, чтобы дети, став школьниками, с любовью изучали родной язык как предмет, постижение которого духовно обогащает человека. Без этого невозможно преодолеть многие недостатки при изучении родного языка и литературы в школе.

 Развитие речи ребёнка в дошкольном возрасте способствует в дальнейшем благополучному обучению в школе.

**Дидактическая игра как средство активизации познавательной деятельности дошкольников по развитию речи**

Дидактическая игра способствует развитию познавательных процессов у дошкольников. Данное утверждение действенно, если соблюдены условия: творческое руководство педагога, как основа вовлеченности детей в игру; в игре присутствуют яркие проблемные ситуации и нетрадиционные формы работы; родители вовлечены в игровую деятельность дома.

Ведущую роль в познавательной деятельности человека играют психические процессы: ощущение, восприятие, внимание, память, мышление. Несмотря на то, что каждому из этих процессов отводится свое место, все они тесно взаимодействуют друг с другом. Без внимания невозможно восприятие и запоминание нового материала. Без восприятия и памяти станут неосуществимыми операции мышления. Поэтому развивающая работа, направленная преимущественно на совершенствование отдельного процесса, будут влиять и на уровень функционирования познавательной сферы в целом.

Дидактическая игра - одна из форм обучающего воздействия взрослого на ребенка. В то же время игра - основной вид деятельности детей. Таким образом, дидактическая игра имеет две цели: одна из них обучающая, которую преследует взрослый, а другая - игровая, ради которой действует ребенок. Важно, чтобы эти две цели дополняли друг друга и обеспечивали усвоение программного материала.

Дидактическая игра - средство обучения, поэтому она может быть использована при усвоении любого программного материала и проводится на индивидуальных и групповых занятиях воспитателем.

В дидактических играх используются такие условия, в которых каждый ребенок получает возможность самостоятельно действовать в определенной ситуации или с определенными предметами, приобретая собственный действенный и чувственный опыт. Это особенно важно для проблемных детей, у которых опыт действий с предметами значительно обеднен, не зафиксирован и не обобщен.

Благодаря дидактической игре можно так организовать деятельность ребенка, что она будет способствовать формированию у него умения решать не только доступные практические, но и не сложные проблемные задачи. А полученный при этом опыт даст возможность понимать и решать знакомые задачи в наглядно-образном и даже в словесном плане.

При отборе дидактических игр прежде всего преследуются коррекционные цели и учитываются речевые особенности детей дошкольного возраста.

Важным моментом в психическом развитии ребенка является формирование мышления. Именно в этот возрастной период возникают не только основные формы наглядного мышления - наглядно-действенное и наглядно-образное, но и закладываются основы логического мышления - способность к переносу одного свойства предмета на другие, способность к анализу, синтезу и др.

В играх, способствующих формированию мышления, выделяются два направления: от восприятия к мышлению и от наглядно-действенного к наглядно-образному и логическому мышлению.

Несомненно, успешному проведению дидактических игр способствует умелое педагогическое руководство ими. Для ребенка эмоциональная сторона организации игры - важное условие. Воспитатель своим поведением, эмоциональным настроем должен вызывать у него положительное отношение к игре. Необходима доброжелательность взрослого, благодаря которой и появляется сотрудничество, обеспечивающее желание ребенка действовать вместе и добиваться положительного результата.

Роль воспитателя в дидактической игре двойственна: с одной стороны, он руководит познавательным процессом, организует обучение детей, а с другой - выполняет роль участника игры, партнера, направляет каждого ребенка на выполнение игровых действий, а при необходимости дает образец поведения. Участвуя в игре, взрослый одновременно следит за выполнением правил.

Важным условием результативного использования дидактических игр в обучении является соблюдение последовательности в их подборе. Прежде всего, должны учитываться следующие дидактические принципы: доступность, постепенность выполнения заданий, повторяемость.

**Приемы и методы руководства дидактическими играми:**

- привлечения внимания к игре (загадки, считалки, сюрпризы, т.д.)

- краткость и ясность речи воспитателя

- активное участие воспитателя в игре

- коммуникативная направленность

**Организация дидактической игры:**

1. Подготовка к проведению дидактической игры
2. Проведение дидактической игры
3. Анализ

В настоящее время утверждаются новые подходы к формированию познавательной деятельности:

1. Социально - психологический, направлен на формирование потребности к познавательной деятельности, чтобы ребенок хотел этим заниматься, получал удовольствие от занятий. Для этого воспитатель использует игровые методы и приемы, яркое оборудование, привлекающее глаз ребенка.

2. Интеллектуальный, предполагающий получение комплекса теоретических знаний. Дети получают знания в доступной форме. В своей работе воспитатель должен использовать пальчиковый массаж. Дети, массируя пальцы, воздействуют на биологически активные точки, которые улучшают работу головного мозга.

3. Здоровье - сберегающий, который заключает в себе развитие физических качеств, двигательных умений и навыков, а так же использование физического потенциала. Тело для растущего человека - особая реальность, которой ему предстоит овладеть.

Дидактические игры - одно из средств воспитания и обучения детей дошкольного возраста.

В теории и практике дошкольного воспитания существует следующая классификация дидактических игр:

1. С игрушками и предметами.
2. Настольно-печатные.
3. Словесные.

Характерные особенности дидактических игр заключаются в том, что они создаются взрослыми с целью обучения и воспитания детей. Однако, созданные в дидактических целях, они остаются играми. Ребенка в этих играх привлекает, прежде всего, игровая ситуация, а играя, он незаметно для себя решает дидактическую задачу.

Каждая дидактическая игра включает в себя несколько элементов, а именно:

- дидактическую задачу,

- содержание,

- правила,

- игровые действия.

Основным элементом дидактической игры является дидактическая задача. Она тесно связана с программой занятия.

Содержанием дидактической игры является окружающая действительность.

Большая роль в дидактической игре принадлежит правилам. Они определяют, что и как должен делать в игре каждый ребенок, указывают путь к достижению цели.

Игровое действие - это проявление активности детей в игровых целях. Если проанализировать дидактические игры с точки зрения того, что в них занимает и увлекает детей, то окажется, что детей интересует, прежде всего, игровое действие. Оно стимулирует детскую активность, вызывает у детей чувство удовлетворения.

Дидактическая задача, завуалированная в игровую форму, решается ребенком более успешно, так как его внимание, прежде всего, направлено на развертывание игрового действия и выполнение правил игры. Незаметно для себя, без особого напряжения, играя, он выполняет дидактическую задачу.

Благодаря наличию игровых действий дидактические игры, применяемые на занятиях, делают обучение более занимательным, помогают повысить произвольное внимание детей, создают предпосылки к более глубокому овладению знаниями и навыками.

В каждой дидактической игре дидактические задачи, игровые действия и правила игры взаимосвязаны.

**Правила работы с дидактическими играми:**

1. Педагогу следует стать человеком, с которым интересно играть.
2. Дать детям почувствовать преимущества коллективной жизни.
3. Игры следует вводить в образовательный процесс постепенно (сроки освоения одной игры - 1-3 недели) и разумно (систематическое приучение детей к исполнению правил и инструкций вообще).
4. Познакомиться со структурой описания игр:

- подробное описание цели;

- перечень задач, ориентированных на социальное развитие дошкольников;

- описание материалов и оборудования, необходимых для проведения игры;

- советы по организации игрового пространства;

- изложение правил и хода игры;

- задачи, которые должен держать в зоне своего внимания педагог;

- примеры учебных заданий;

- примеры предпочтительных выходов из нестандартных ситуаций.

5. Использовать игры для решения задач социального развития.

6. Использовать игры для разрешения конкретной педагогической ситуации.

7. Сделать занятие разнообразным и радостным для детей.

8. Научиться подбирать формы предъявления учебных заданий (видеть, как дети реагируют на то или иное задание и быстро перестраиваться в зависимости от их реакции).

В работе с детьми игра становится не просто универсальным, а оптимальным средством, которое влияет на развитие и активизацию психических процессов, независимо от того, в каких условиях организуется (в детском саду или дома).

 **«Назови одним словом»**

**Цель:** Закрепить обобщающие наименования: мебель, транспорт, посуда, фрукты, одежда и другие.

**Правило игры:**

Воспитатель перечисляет предметы, а ребёнок заменяет их одним обобщающим словом. Например: мама, папа, дочь, сын- семья.

**«Назови животного»**

**Цель:** Закрепить знания о животных, уметь называть и различать животных и их детёнышей.

**Правило игры:**

Показать картинки с изображением животных и попросить назвать животных и их детёнышей.

**«Про мам и их малышей»**

**Цель:** Проверить, как дети согласуют существительные с прилагательными и числительными; как образуют существительные по аналогии.

**Правило игры:**

Воспитатель показывает картинку и рассказывает, ребёнок помогает, подсказывает нужное слово, заканчивает фразу.

«Мяу!» - мяукнула мама- кошка, и к ней сразу же примчался рыжий… (котёнок, котёночек).

За ним прибежали остальные… (котята, котятки).

Утка пересчитала своих… (утят, утяток).

Не досчиталась одного… (утёнка, утёночка), пошла искать его.

У лисицы трое лисят.

У волчицы четверо… (волчат).

У медведицы двое… (медвежат). У барсучихи трое… (барсучат).

 **«Угадай чьё?»**

 **Цель:** Умение образовывать от существительных притяжательные прилагательные, отвечающие на вопросы чей, чья, чьё?

**Правило игры:**

Воспитатель предлагает ребёнку:

1. Изображения разных частей тела (голова, ухо, нос, лапы) одного и того же животного, например медведя. Затем выясняет, чьи это части тела, какого животного. Или спрашивает: «Про что можно сказать…»

Медвежье…

Медвежья…

Медвежьи…

2. В косвенных падежах (воспитатель показывает картинку, затем закрывает и задаёт вопрос, например: «Чего не стало?»

**«Опиши, что видишь»**

**Цель:** Умение согласовывать существительные в роде, числе и падеже.

**Правило игры:**

Воспитатель показывает картинку с изображением какого- либо предмета, а дети подбирают к нему определение, согласуя в роде, числе и падеже. За каждый правильный ответ ребёнок получает фишку. Побеждает тот, кто наберёт больше фишек.

**«Умей рассказать, что увидел»**

**Цель**: Умение составлять описание, повествование, рассуждение.

**Правило игры:**

Воспитатель раздаёт каждым трём детям по 1 картинке и просит их рассказать по этой картинке в следующей очерёдности: один ребёнок рассказывает об увиденном, описывая картинку, другой - рассуждая, третий - повествуя.

**«Знаешь ли ты сказку?»**

Цель: Умение пересказывать литературное произведение, передавать диалог действующих лиц, характеристику персонажей.

**Правило игры:**

Воспитатель раскладывает на столе картинки из разных сказок, затем начинает рассказывать какую – то из них детям, останавливаясь через несколько предложений. Дети по данному началу определяют сказку, её название, находят к ней картинку. Вспоминают продолжение сказки, используя в своём рассказе характеристику действующих лиц, их диалоги.

 **«Моя любимая сказка»**

**Цель:** Умение развивать сюжетную линию в серии картин, соединяя части высказывания разными типами связей.

**Правило игры:**

Воспитатель раскладывает картинки в смешанном порядке и предлагает детям разгадать головоломку: определить, в какой последовательности должны лежать картинки и почему. Дети рассматривают картинки, высказываются, раскладывают картинки по порядку.

**«Давайте помечтаем»**

**Цель:** Продолжать упражнять детей в согласовании слов в предложении, формировать умение создавать формы условного наклонения.

**Правило игры:**

Воспитатель предлагает детям помечтать о том, какие бы подарки они хотели увидеть под ёлкой в Новый год. Ребята рассказывают, а воспитатель следит за тем, чтобы они употребляли правильно глаголы в условном наклонении.

**«Третий лишний»**

**Цель:** Закрепить представление детей о домашних и диких животных, умение дифференцировать обобщающие понятия. Учить различать и называть характерные особенности диких и домашних животных.

**Правило игры:**

Воспитатель раздаёт каждому ребёнку по три картинки. Одну из них они должны убрать. Первая пара детей меняется картинками и так далее. Пока все дети не выполнят задание.

Например: кошка, корова, волк.

Медведь, заяц, собака.

**« Найди пару»**

**Цель:** Проверить, как дети умеют употреблять разные значения многозначных слов, вырабатывать умение выполнять правила игры.

**Правило игры:**

Воспитатель раскладывает на столе картинки, а дети находят картинки, сходные по какому- либо признаку.

**«Подбери слово»**

**Цель:** Проверить, как дети умеют подбирать антонимы и синонимы к заданным словам.

**Правило игры:**

Воспитатель называет слово, а дети говорят близкое по значению или противоположное по значению слово.

Например: друг- приятель- товарищ- враг.

Огромный- большой- маленький- крошечный- гигантский.

Ходить- шагать- бегать- лежать- сидеть- прыгать- шествовать.

**«Поход в зоопарк»**

**Цель:** Учить согласовывать прилагательные с существительными, формировать умение подбирать точные по смыслу слова в речевой ситуации.

Правило игры:

Воспитатель говорит, что они сегодня совершат поход в зоопарк, посмотрят, какие животные там живут и как они выглядят.

Воспитатель показывает детям картинку, они подбирают к ним прилагательные, характеризующие животного: окраска, величина, форма различных частей тела, цвет глаз и так далее.

**«Домашние животные».**

**Цели:** Развивать связную речь, учить связному монологическому высказыванию, активизировать словарь детей по лексической теме.

**Правило игры:**

Воспитатель предлагает детям дополнить рассказ, постараться объяснить, для чего то или иное животное нужно человеку.

Однажды на скотном дворе разразился спор. Домашние животные решали, кто из них нужнее человеку.

— Я — самая нужная, — мычала корова, — потому что ...

Нет я, — блеяла овца, — я ...

А я, — визжала свинья, — ...

Вы про меня забыли! — заржал конь. — Без меня человек не сможет ...

Спорь, не спорь, — вставила собака. — Я всё же нужнее ...

**«Праздник у животных»**

**Цели:** Уточнять представления детей о том, чем питаются домашние животные, развивать связную речь.

**Правило игры:**

На столе предметные картинки с изображением угощений для разных животных. У детей — изображения этих домашних животных. Дети должны найти угощение для своих животных.

У меня коза. Для козы сено. Коза жует сено.

**«Расставь по загонам»**

**Цели:** Совершенствовать навык слогового анализа слов.

**Правило игры:**

Воспитатель помещает на магнитную доску изображения домашних животных и три загона, объясняет, что в первый загон можно «загнать» животных, названия которых состоят из одного слога, во второй загон — из двух слогов, в третий — из трёх слогов. Дети по одному выходят к доске, выбирают животных, чётко произносят их названия по слогам и ставят рисунки в соответствующие «загоны».

Слова: кот, бык, коза, овца, баран, свинья, кролик, корова, лошадь.

**«Отгадай слово»**

**Цели:** Совершенствовать фонематические процессы, учить выделять первый и последний звук в слове.

**Правило игры:**

Воспитатель раскладывает на столе картинки с изображением домашних животных и предлагает детям отгадать, какое слово задумано по первому и последнему звуку. Тот ребёнок, который отгадал, получает картинку. В конце игры подсчитывается результат. Например: Первый звук [с], последний — [а] (собака).

**«Назови слово»**

**Цели:** Совершенствовать фонематические процессы, учить определять количество и последовательность гласных звуков в слове.

**Правило игры:**

Воспитатель выставляет перед детьми схемы слов с обозначенными на них гласными звуками, дети отгадывают название животного по схеме.

\_ О А — кошка

\_ О \_ А \_ — лошадь

\_ Ы — бык

\_ А \_ А \_ — баран

**«Составь два рассказа»**

**Цель:** Научить различать сюжеты разных рассказов.

**Правило игры:**

Перед ребёнком кладут вперемешку два набора серийных картинок и просят выложить сразу две серии, а затем составить рассказы по каждой серии.

**«Поиск пропавших деталей»**

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

**Правило 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».

**«Четвёртый лишний»**

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

**Правило 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.

**«Верно ли это?»**

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

**Правило 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)

**«Найди лишнее слово»**

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

**Правило 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.

3. Игры для развития грамматического строя речи

**«Подними цифру»**

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

**Правило 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.

**«Зачем нам эти вещи»**

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

**Правило 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».

**«Составь фразу»**

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

**Правило игры:**

Предложить детям придумать предложения, используя следующие слова:

забавный щенок полная корзина

спелая ягода веселая песня

колючий куст лесное озер

**«Напишем кукле письмо»**

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

**Правило 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 непроизвольную память.

**«Доскажи словечко»**

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

**Правило 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: Он сказал: «Ты злодей,

Вчера в половине шестого. Пожираешь людей,

Я видел двух свинок. Так, за это мой меч –

Без шляп и … (ботинок) Твою голову с … (плеч)

 \*\*\* \*\*\*

Постой, не тебе ли Муравей, муравей

На прошлой неделе. Не жалеет … (лаптей)

Я выслал две пары

Отличных … (калош)

 \*\*\* \*\*\*

Робин Бобин Барабек. Где убийца, где злодей?

Скушал сорок … (человек) Не боюсь его … (когтей)

**«Кого я вижу, что я вижу»**

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

**Правило 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.

**«Прятки»**

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

**Правило 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.

**«Объясните, почему…»**

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

**Правило 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)

**«Один и много»**

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

**Правило 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

 **«Добавь слова»**

**Цель:** Научить составлять распространенные предложения.

**Правило игры:**

«Сейчас я скажу предложение. Например, «Мама шьёт платье». Как ты думаешь, что можно сказать о платье, какое оно? (шёлковое, летнее, легкое, оранжевое). Если мы добавим эти слова, как изменится фраза?» Мама шьёт шёлковое платье. Мама шьёт летнее платье. Мама шьёт лёгкое платье. Мама шьёт оранжевое платье.

 Предложения для игры:

Девочка кормит собаку.

Пилот управляет самолётом.

Мальчик пьёт сок.

**«Распутай слова»**

 **Цель:** Учить составлять предложения, используя данные слова.

**Правило игры:**

 Слова в предложении перепутались. Попробуйте расставить их на свои места. Что получится?

Предложения для игры:

1. Дымок, идёт, трубы, из.

2. Любит, медвежонок, мёд.

3. Стоят, вазе, цветы, в.

4. Орехи, в, белка, дупло, прячет.

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.

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.