**КАРТОТЕКА**

**ДИДАКТИЧЕСКИХ**

 **ИГР**

**ДЛЯ СТАРШЕГО**

 **ДОШКОЛЬНОГО**

**ВОЗРОСТА**

**ОБРАЗОВАТЕДЬНАЯ ОБЛАСТЬ – РАЗВИТИЕ РЕЧИ**

**ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ**

**ДЛЯ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЛАСТЬ:**

**РАЗВИТИЕ РЕЧИ**

**Задачи:**

* Обеспечивают количественное накопление необходимого для полноценного общения словарного запаса;
* Помогают в понимании значений слов и их правильного употребления с другими словами;
* Позволяют освоить обобщающие значения слов, основанные на выделении общих характерных признаков предметов, действий или явлений;
* Улучшают образность мышления и ее выражение словесным описанием, благодаря использованию специальных речевых построений;
* По мере развития познавательных возможностей дидактические игры по развитию речи помогают расширять объективное понятийное содержание слов;
* Некоторые игры с задачами этического содержания, наряду с совершенствованием словарного запаса, обучают задаткам социальной этики и морали;
* Стимулируют работу воображения, активируя и обогащая словарь дошкольника в занимательной игровой форме;
* Развивают логическое и образное мышление, необходимое для решения поставленных игровых задач;
* Способствуют не только пополнению словарного запаса, но и активно вводят новые слова в повседневное общение.

**Дидактическая игра №1 «Расскажем сказку вместе»**

***Задачи:*** Продолжать формировать у детей навыки речевого общения, стремиться к тому, чтобы дети вступали в подлинное общение, т.е. действовали эмоционально.

***Оборудование:*** Картинки с изображением последовательных эпизодов сказок.

***Ход игры:*** Ребенок последовательно выставляет на фланелеграфе эпизоды одной сказки (в случае затруднения возможна помощь педагога). Затем, когда все эпизоды сказки разложены, ребенок рассказывает сказку, при этом указывает на каждый эпизод сказки, подкрепляя его текстом сказки.

**Дидактическая игра №2 «Волшебные очки»**

***Задачи:*** Развитие творческих речевых умений, творческого воображения; овладение понятием времени.

***Оборудование:*** Оправа очков без стекол или самодельная маска без стекол.

***Ход игры:***Ведущий рассказывает про времена года, как они влияют на природу, животных, людей. Затем говорит: «Вот волшебные очки, они показывают будущее. Через 3 месяца, когда наступит весна, мы посмотрим через них и что мы увидим?»…(Лето) и т.д.

**Дидактическая игра №3 «Сундучок со сказкой»**

***Задачи:*** Развитие связной речи, фантазии, творческого мышления.

***Оборудование:*** 8 – 10 различных фигурок, коробочка.

***Ход игры:*** Ведущий предлагает вынимать произвольно фигурки из коробки. Надо придумать, кем или чем этот предмет будет в сказке. После того как первый играющий сказал 2 – 3 предложения, следующий вынимает другой предмет и продолжает рассказ. Когда история закончилась, предметы собирают вместе и начинается новая история. Важно, чтобы каждый раз получилась законченная история, и чтобы ребенок в разных ситуациях придумал разные варианты действий с одним и тем же предметом.

**Дидактическая игра №4 «Волшебная труба»**

***Задачи:*** Развитие словаря, воображения, познавательной функции; освоение ребенком противоположных качеств предметов.

***Оборудование:*** Журнал или лист бумаги, свернутый в трубочку.

***Ход игры:***Ведущий показывает «волшебную трубу» и говорит, что если посмотреть через нее на предмет, то он поменяет свои свойства на противоположные. Ведущий просит малыша посмотреть через трубу на предметы и рассказать, как они изменились.

**Дидактическая игра №5**  **«Помоги Колобку»**

***Задачи:*** Развитие связной речи, творческого воображения, мышления, памяти; определение последовательности событий.

***Оборудование:*** Карточки с сюжетом из сказки «Колобок» (изготавливаются из двух книжек-малышек – по карточке на каждый сюжет).

***Ход игры:*** Ведущий напоминает ребенку сказку про Колобка, показывает карточки. Затем картинки перемешивают, ребенок вытаскивает любую из них и продолжает рассказ с того места, которому соответствует картинка.

Если ребенок справился, предложите ему рассказать сказку в обратном порядке, как будто пленка прокрутилась назад. Если есть возможность, покажите на видеомагнитофоне, что это значит.

**Дидактическая игра №6 «Поиграем в репку»**

***Задачи:*** Развитие речи и творческого воображения; обучение символическому проигрыванию сюжета; цветовое обозначение героев сказки; усвоениепоследовательности событий.

***Оборудование:*** Кружки: желтый (репка), зеленый (бабка), коричневый (дед), красный (внучка), черный (Жучка), белый (кошка), серый (мышка).

***Ход игры:***Ведущий рассказывает сказку-путаницу. Начинает с «Репки», включает персонажи из других сказок. Ребенок замечет ошибки и в результате пересказывает «Репку».

Вначале можно разрешить пользоваться картинками-подсказками. Когда ребенок ответил, попросите его придумать какую-нибудь сказку с этими новыми персонажами. Дети, успешно справившиеся с заданием, придумывают истории из двух-трех предложений, замечают почти все ошибки.

**Дидактическая игра №7 «Помоги Колобку»**

***Задачи:*** Воспитание добрых чувств; развитие воображение, творческого мышления, связной речи.

***Оборудование:***Сказка «Колобок», карточки, изготовленные из двух книжек-малышек, разноцветные кружки: желтый (Колобок), серый (волк), белый (заяц), коричневый (медведь), оранжевый (лиса).

***Ход игры:***Ведущий просит детей напомнить ему сказку о Колобке, используя картинки или разноцветные кружочки. Попросите малышей придумать, как можно спасти Колобка. Пусть дети придумают, что будет с Колобком, если он спасется от лисы, с кем он будет дружить, где будет его дом. Эти и другие наводящие вопросы помогут малышу придумать интересную историю.

**Дидактическая игра №8 «Старая сказка на новый лад»**

***Задачи:*** Развитие речи, воображения, творческого мышления.

***Оборудование:*** сказка «Три медведя», кружочки, обозначающие медведей (коричневые разных размеров), красный кружок (девочка).

***Ход игры:***Ведущий вспоминает с ребенком сказку, используя картинки.

Попросите ребенка придумать «сказку наоборот»: медведи заблудились и попали к девочке. Что они стали бы делать, как повели бы себя? Ведущий предлагает с помощью кружочков разыграть новую сказку.

**Дидактическая игра №9 «Придумай необычное существо»**

***Задачи:*** Развитие словотворчества, воображения.

***Оборудование:*** Набор карточек с изображением различных предметов, растений, птиц, животных, цветов, героев сказок и т.п.

***Ход игры:***Дать ребенку сразу две карточки. Пусть малыш придумает такой персонаж, в котором бы соединились свойства сразу двух персонажей. Например, при сложении животных динозавра и свиньи получаем других несуществующих животных: свинозавра или дининью. Таким образом, можно складывать разные слова (дуб + роза = дубороза, стрекоза + козел = стрекозел и т.п.). Не ограничивайте фантазию малыша, впрочем, как и свою! Свойства могут браться от разных растений, птиц, зверей, предметов и пр., лишь бы при этом назывался источник.

**Дидактическая игра №10 «В мире сказок»**

***Задачи:*** Вызывать у детей потребность в общении, развивать зрительное внимание.

***Оборудование:*** 6 больших листов лото с изображением 6 персонажей сказок, 36 маленьких карточек с такими же изображениями.

***Ход игры:*** Играть можно вдвоем или в небольших группах. Вначале педагог должен убедиться, что дети знают всех персонажей, изображенных на карточках. Поэтому в 1-ой части игры дети называют персонажей.

Вторая часть игры проводится следующим образом: ребенку выдается лист лото, затем ведущий игрок из маленьких карточек, положенных вниз картинкой, выбирает одну из них и показывает изображение, называет персонаж. Ребенок, у которого находится лист лото с данным изображением, берет маленькую карточку и накрывает изображение на большой карточке. Выигравшим считается тот, кто первым закроет все изображения на листе лото.