|  |
| --- |
| Картотека*дидактических игр**по образовательным областям**в старшей группе* |

|  |  |
| --- | --- |
|    **Речевое развитие**«Какое слово заблудилось?». | Цель игры – формировать умение подбирать точные по смыслу слова.Взрослый читает стихотворение, а ребенок должен заметить смысловые несообразности и подобрать нужные слова.Куклу, выронив из рук, Маша мчится к маме:Там ползет зеленый лук (жук) с длинными усами.Врач напомнил дяде Мите: «Не забудьте об одном:Обязательно примите десять цапель (капель) перед сном».Жучка будку (булку) не доела. Неохота, Надоело.Забодал меня котел (козел), на него я очень зол.**«Шутка».**Цель игры – ребенок должен заметить как можно больше небылиц.У нас в переулке есть дом с чудесами,Сходите, взгляните – увидите сами:Собака садится играть на гармошке,Ныряют в аквариум рыжие кошки,Носки начинают вязать канарейки,Цветы малышей поливают из лейки,Старик на окошке лежит, загорает,А внучкина бабушка в куклы играет.А рыбы читают веселые книжки,Отняв потихонечку их у мальчишки. |

|  |  |
| --- | --- |
|   **Речевое развитие**«Что слышно?» | Цель: развитие слухового внимания.Оборудование: предметы, издающие знакомые детям звуки; ширма.Описание: Ведущий предлагает детям послушать и запомнить то, что происходит за дверью или ширмой. Затем он просит рассказать, что они слышали. Побеждает тот, кто больше и точнее определит источники звука.Инструкция: «Сейчас мы поиграем в игру «Что слышно?» и узнаем, кто самый внимательный. Нужно в полной тишине в течение некоторого времени (засекаю его я) внимательно слушать, что происходит за дверью (ширмой). По окончании данного времени (1—2 минуты) необходимо назвать как можно больше услышанных звуков. Чтобы каждому была дана возможность сказать, надо называть услышанные звуки в порядке своей очереди. Повторять звуки при назывании нельзя. Победит тот, кто больше всех назовет таких звуков».Примечание. Можно играть как с группой детей, так и с одним ребенком. Очередность в игре может быть установлена с помощью считалки. Предметы, которые могут быть использованы для игры: барабан, свисток, деревянные ложки, металлофон, детское пианино, емкости с водой для ее переливания и создания звуков льющейся воды, стеклянные предметы и молоточек для стука по стеклу и т.д. |

|  |  |
| --- | --- |
|   **Речевое развитие**«Слушай звуки!» |  Цель: развитие произвольного внимания.Оборудование: фортепьяно или аудиозапись.Описание: Каждый ребенок выполняет движения в соответствии с услышанными звуками: низкий звук — становится в позу «плакучей ивы» (ноги на ширине плеч, руки слегка разведены в локтях и висят, голова наклонена к левому плечу), высокий звук — становится в позу «тополя» (пятки вместе, носки врозь, ноги прямые, руки подняты вверх, голова запрокинута назад, смотреть на кончики пальцев рукИнструкция: «Сейчас мы поиграем в игру «Слушай звуки!» и узнаем, кто из вас внимательно умеет слушать звуки фортепьяно. Есть низкие звуки (прослушивание) и высокие звуки по звучанию (прослушивание). Играть будем так: если вы услышите низкие звуки фортепьяно, то должны будете встать в позу «плакучей ивы» (показ с комментариями). Давайте все станем в позу «плакучей ивы». Вот так. Ну а если вы услышите высокие звуки фортепьяно, то должны будете принять позу «тополя» (показ с комментариями). Давайте мы все примем эту позу «тополя». Будьте внимательны! Начинаем играть».Примечание. Необходимо чередовать звуки, постепенно увеличивая темп. |

|  |  |
| --- | --- |
|   **Речевое развитие**«Узнай по голосу-1». | Цель: развитие слухового внимания, формирование умения узнавать друг друга по голосу**.**Оборудование: платок или повязка для завязывания глаз.Описание: Стоя по кругу, дети выбирают водящего, который, находясь в центре круга с завязанными глазами, старается узнать детей по голосу. Угадав игрока по голосу, водящий меняется с ним местами.Инструкция: «Сейчас мы с вами поиграем в интересную игру «Узнай по голосу». Для этого необходимо встать в круг и выбрать водящего, который с повязкой на глазах будет внимательно слушать голоса играющих. Тот, кому я дам знак, произнесет любое слово своим голосом. Водящий должен угадать игрока по голосу. Если он угадает игрока, то должен поменяться с ним местами: игрок становится водящим, а водящий — игроком. Если же не угадает, то продолжает быть водящим до тех пор, пока не узнает по голосу очередного игрока. Начнем игру». |