

## **Картотека дидактических игр по развитию речи для второй младшей группы**

### **ЧУДЕСНЫЙ МЕШОЧЕК**

Цель: Ориентироваться на род имени существительного при определении предмета по его признакам.

Оборудование: Заяц, морковь, огурец, яблоко, помидор, мешочек.

Ход игры:

Скажем детям примерно следующее: «К нам в детский сад пришел заяц. Зайка-побегайка, что у тебя в мешке? Можно посмотреть? Что это? (Морковка.) Какая морковка? (Длинная, красная.) Кладем морковь на стол. А это что? (Огурец.) Какой огурец? (Аналогичным образом достаем помидор, яблоко и др.)

Теперь заяц с вами хочет поиграть. Он спрятал все овощи, и фрукты в мешочек. Зайка опустит лапу в мешочек, возьмет овощ или фрукт и расскажет вам про него, а вы должны догадаться, что у зайки в лапе. Слушайте внимательно. Она длинная, красная. Что это? (Морковь.) Он зеленый, длинный. Что это? (Огурец.) Оно круглое, красное. Что это? (Яблоко.) Он круглый, красный. Что это? (Помидор.)»

Если дети неправильно ответят на последние два вопроса, повторим, выделяя голосом местоимение: «Послушайте еще раз. Оно круглое, красное. Он круглый, красный.

Теперь найдите и положите в мешочек овощи. Что осталось? (Яблоко.) Яблоки — это фрукты.

Спасибо, заяц, что пришел к нам. До свидания».

### **РАЗНОЦВЕТНЫЙ СУНДУЧОК**

Цель: Учим ориентироваться на окончание при согласовании слов в роде.

Материал: Сундучок, предметные картинки: яйцо, печенье, варенье, яблоко, полотенце и другие предметы, обозначенные существительными среднего и женского рода, по числу детей.

Ход игры: Поставим на стол сундучок с картинками. Предложим детям вынимать картинки по одной, будем задавать при этом вопросы: «Какое яичко? Какая матрешка?» И т. п. Вопросительное местоимение согласуется с существительным и помогает ребенку правильно определить род последнего.

В том случае, если на картинках будут изображены 2—3 предмета, игра приобретет новый смысл: ребенок сможет поупражняться в образовании форм именительного падежа множественного числа существительных.

## ТЕРЕМОК

Цель: Ориентироваться на окончание глагола в прошедшем времени при согласовании его с существительным.

Материал: Деревянный теремок, игрушечные животные: мышка, лягушка, зайчик, лисичка, волк, медведь.

Ход игры: Поставим на ковре теремок. Возле теремка рассадим животных. Будем рассказывать сказку, побуждая детей принимать участие в рассказывании.

— Стоит в поле теремок. Прибежала к теремку ... кто? Правильно, мышка. (Дети подсказывают, ориентируясь на значение глагола и его окончание.) «Кто-кто в теремочке живет?» Никого нет. Стала мышка в теремочке жить.

Прискакала к теремку ... лягушка. И т. д. В заключение подведем итог:

— Послушайте, как мы говорим: лягушка прискакала, а зайка прискакал; лисичка прибежала, а волк прибежал.

## ЧЕГО НЕ СТАЛО?

Цель: Упражняться в образовании форм родительного падежа мно-жественного числа существительных.

Материал: Пары предметов: матрешки, пирамидки (большая и маленькая), ленточки (разного цвета и разного размера—длинная и короткая), лошадки, утята, Буратино, мешок.

Ход игры: Перед детьми появляется Буратино с мешком. Он говорит, что принес ребятам игрушки. Дети рассматривают игрушки. Называют их. Выставляют на столе.

Комментируем:

— Что это? Матрешка. Давай посмотрим, что у матрешки внутри. Еще матрешка. Поставь их рядом. Вова, теперь ты достань игрушку. Что это? (Пирамидка.) Еще пирамидка есть? И т. д.

— Запомните, какие предметы на столе. Здесь пирамидки, матрешки, утята. Буратино с вами поиграет. Он будет прятать игрушки, а вы должны будете говорить, каких игрушек не стало: матрешек, пирамидок, утят или чего-то другого.

На столе остаются три пары предметов: матрешки, пирамидки, лошадки. Дети закрывают глаза. Прячем матрешек, а на их место кладем ленточки. («Кого не стало?») Затем прячем ленточки, а на их место ставим пирамидки. («Чего не стало?») И т. д. Наконец убираем все игрушки и спрашиваем: «Каких игрушек не стало?»

### **ГДЕ НАШИ РУЧКИ?**

Цель: Упражняться в образовании форм родительного падежа мно-жественного числа существительных.

Ход игры: Дети сидят на стульчиках. Обратимся к ним, приглашая интонацией к шутке, игре:

Где наши ручки? Нет наших ручек! (Прячем руки за спину. Дети делают то же самое.) Вот наши ручки! (Показываем руки, играем пальцами.)

— Где наши ножки? Нет наших ножек! (Дети прячут ноги под стул.) Вот наши ножки! (Топают ножками.)

— Где же наши ручки? Чего нет? (Ручек.) Вот наши ручки! - Где же наши ножки? Чего нет? (Ножек.) Вот наши ножки!

Игра повторяется 2—3 раз

### **ЛОТО**

Цель: Упражняться в образовании форм множественного числа существительных (в именительном и родительном падежах).

Материал: Картинки с изображением предметов в единственном и множественном числе (матрешка — матрешки, ведро — ведра, колесо — колеса, кольцо — кольца и др.).

Ход игры: Раздаем детям картинки, оставляя у себя парные. Объясняем условия игры:

— Это игра на внимание. Я буду показывать картинки. На каждой картинке нарисована какая-нибудь игрушка. Тот, у кого окажется картинка с такими же игрушками, должен быстро сказать об этом. Например, у меня колесо. А у Веры колеса. Вера должна быстро сказать: «У меня колеса» или «У меня много колес». Игрушки надо обязательно называть.

Тот, кто замешкается, отдает свою картинку взрослому. Если ребенок быстро и правильно назовет игрушку, отдаем свою картинку ему.

В конце игры проигравшим (у кого на руках нет картинок) предлагаются шуточные задания: попрыгать на одной ножке, вы-соко подпрыгнуть, присесть три раза и т. п. Задания придумываем вместе с детьми.

## ПОРУЧЕНИЯ

Цель: Упражняться в образовании форм повелительного наклонения глаголов скакать, ехать.

Материал: Грузовик, мышка, мишка.

Ход игры: Вносим в комнату грузовик и мышку с мишкой.

Обращаемся к детям:

— Хотите, чтобы мышка и мишка покатались на грузовике? Если хотите, попросите их. Надо сказать: «Мишка, поезжай!» А еще можно попросить мышку и мишку поскакать: «Мышка, поскачи!» (Просьбы сопровождаются действиями с игрушками.)

— Олег, кого ты хочешь попросить, мышку или мишку? О чем ты попросишь?

Игра продолжается до тех пор, пока у детей не иссякнет к ней интерес.

## МИШКА, ЛЯГ!

Цель: Упражняться в образовании форм повелительного наклонения глаголов лежать, петь.

Материал: Плюшевый медвежонок (озвученная игрушка).

Цель: В гости к детям приходит медвежонок. Рассказываем, что он умеет выполнять поручения. Медвежонок можно попросить: «Мишка, ляг на бочок... ляг на спинку... ляг на животик». Еще он умеет петь, только надо попросить: «Мишка, спой!» (Рас-сказ сопровождается действиями с игрушкой.)

По желанию детей медвежонок выполняет разные задания. Если ребенок затрудняется сформулировать задание, задаем наводящие вопросы: «Ты хочешь, чтобы мишка лег? На животик или на спинку? Давай скажем вместе: мишка, ляг на животик».

Можно давать медвежонку и другие задания: поезжай (с горки), поскачи, попляши, напиши письмо и др.

## ПРЯТКИ

Цель: Правильно использовать в речи предлоги с пространственным значением (в, на, около, под, перед).

Материал: Грузовик, мишка, мышка.

Ход игры: В гостях у детей снова мишка и мышка. Гости стали играть в прятки. Мишка водит, а мышка прячется. Предлагаем детям закрыть глаза. Говорим:

— Мышонок спрятался. Откройте глаза. Мишка ищет: «Где же мышонок? Он, наверное, под машиной?» Нет. Где же он, ребята? (В кабине.) Вон он куда забрался!

Закройте снова глаза, мышонок опять будет прятаться. (Сажаем мышонка на кабину.) Где же мышонок? Ребята, подскажите мишке!

Аналогичным образом дети отыскивают вместе с мишкой мышонка, который прячется под машиной, около машины, перед машиной.

## ПОТЕРЯЛИСЬ

Цель: Соотнести название животного с названием детеныша.

Материал: Игрушечный домик, животные (игрушки): утка и утенок, курица и цыпленок, коза и козленок, корова и теленок, лошадь и жеребенок.

Ход игры: Расставим по комнате взрослых животных. На ковре в домике находятся их детеныши. Предложим детям узнать, кто живет в домике.

- Давайте посмотрим. Кря-кря-кря — кто это? Утка? Достаем игрушку из домика. Утка большая или маленькая? Маленькая? Это, ребята, утенок. Маленький утенок. А утка — его мама. Помогите утенку найти его маму-утку. Вася, возьми утенка. Поищи утку.

- А это чей голос — пи-пи-пи? Кто это? (Достаем цыпленка.) Кто мама у цыпленка? Как кудахчет курица? Как отзывается цыпленок? Поищи, Оля, курицу, маму цыпленка.

Аналогичным образом обыгрываются остальные персонажи. Когда у всех малышей найдутся мамы, взрослых и детенышей сажают вместе. Пусть дети рассмотрят их, произнесут слова: утка— утенок, курица — цыпленок и др. Затем животные уезжают на машине в гости к другим детям.

## ЧЕЙ ГОЛОС?

Цель: Различать взрослых животных и детенышей по звукоподражаниям, соотносить названия взрослого животного и его детеныша.

Материал: Игрушки: мышка и мышонок, утка и утенок, лягушка и лягушонок, корова и теленок.

Ход игры: В гости к детям приходят и приезжают звери. Звери хотят поиграть. Дети должны отгадывать, чей голос услышали.

- Му-у-у — кто так мычит? (Корова.) А кто мычит тоненько? (Теленок.)

Ква-ква— чей это грубый голос? А кто квакает тоненько? Лягушка большая и квакает грубым голосом. А ее детеныш квакает тоненько. Кто детеныш у лягушки?

Аналогично обыгрываются остальные игрушки. После игры дети могут поиграть с игрушками. Чтобы получить игрушку, ребенок должен правильно позвать ее («Лягушонок, иди ко мне!», «Утенок, иди ко мне!»).

## **ДОМИКИ**

Цель: Употреблять названия детенышей животных.

Материал: Поднос с игрушками: бельчатами, зайчатами, утятами, мышатами и др.— по количеству детей, строительный материал.

Ход игры: Вносим в комнату поднос с игрушками. Говорим, что дети должны построить для малышей домики. Каждый сначала должен решить, для кого он будет строить домик, и правильно попросить у взрослого: «Дайте мне, пожалуйста, утенка (бельчонка)».

В случае необходимости нужно подсказать слово целиком или только его начало и попросить малыша повторить название.

На ковре раскладываем строительный материал. Дети строят для своих животных домики, играют.

## **ПОРУЧЕНИЯ**

Цель: Называть детенышей животных.

Материал: Игрушки: бельчонок и котенок.

Ход игры: Подражаем мяуканью кошки. Спрашиваем у детей: «Кто это мяукает? Где?» Выходим вместе с ними в соседнюю комнату. - Ребята, к нам пришли гости! Смотрите, они совсем маленькие. Это не просто белочка и киска. Это котенок и бельчонок. Животные хотят с вами поиграть. Им можно давать поручения. Если попросить правильно, бельчонок попрыгает. Бельчонок, поскачи! Вот как скачет! А котенка можно попросить: котенок, спой! Вот как поет котенок! Кого вы хотите попросить? О чем?

После игры животные прощаются с детьми и уходят (уезжают).

## **ДРУЖНЫЕ РЕБЯТА**

Цель: Соотносить названия взрослых животных с названиями их детенышей, активизировать в речи названия детенышей животных.

Материал: Белка и лиса.

Ход игры: Объясним детям содержание игры:

— Сейчас мы поиграем в игру «Дружные ребята». Встаньте в пары. Теперьстройтесь в две колонны. Первая колонна - бельчата, вторая - лисята. Вот ваши домики (ставим в разных концах комнаты стулья, на которые сажаем белку и лису). Если услышите танцевальную музыку, танцуйте и бегите — резвитесь на лужайке. При команде «Опасно!» бегите домой к своим мамам. Выигрывает тот, кто скорее соберется.

Игра повторяется 3—4 раза.

## КАЧЕЛИ

Цель: Соотнести слова стихотворения с собственными движениями.

Ход игры: Дети стоят. Взрослый читает стихотворение, а дети сопровождают чтение ритмическими движениями.

Все лето качели

Качались и пели,

И мы на качелях

На небо летели.

(Дети качают руками вперед-назад, слегка пружиня ноги в коленях.)

Настали осенние дни.

Качели остались одни.

(Уменьшая ход качелей, дети пружинят в коленях и уменьшают взмах руками до постепенной остановки.)

Лежат на качелях

Два желтых листка.

И ветер качели

Качает слегка.

(В. Данько. Качели.)

(Дети выполняют легкое покачивание вытянутыми вперед руками влево-вправо.)

## ПЕРЕПРЫГНИ ЧЕРЕЗ РОВ

Цель: Образовывать повелительную форму глагола с помощью приставок.

Ход игры: Игроки распределяются на две команды, которые выстраиваются одна напротив другой. На площадке перед каждой командой взрослый рисует две параллельные линии на расстоянии 50 см одна от другой — это ров. На слова:

Если хочешь

Если хочешь

Ловким быть,

Быть здоров.

Если хочешь

Перепрыгни через ров! —

Сильным быть.

(По Я. Сатуновскому.)

все прыгают. Выигрывает та команда, в которой больше детей сумели перепрыгнуть через ров, не наступив на линию. Игра продолжается. Проигравшая команда на те же слова де-лает вторую попытку перепрыгнуть через ров. Можно предложить детям прыгать с закрытыми глазами.

## ПОЕЗД

Цель: Закреплять умение соотносить слово с действием, которое оно обозначает.

Ход игры: Дети стоят друг за другом, положив руки на плечи впереди стоящего. Взрослый-водящий произносит:

Чух, чух, пых-чу,

Пых-чу, вор-чу (произносится 2 раза).

Ко-ле-са-ми верчу, вер-чу (произносится 2 раза),

Чу! Чу! Стоять на месте не хочу!

Ко-ле-са-ми стучу, стучу.

Са-дись скорее, Прокачу!

(Е. Карганова. Поезд.)

На слова «Стоять на месте не хочу» «поезд» начинает медленно двигаться, постепенно прибавляя скорость. Затем дети выполняют движения в соответствии с текстом стихотворения. На слова «Колесами стучу, стучу»—топают ногами, на слова «Колесами верчу, верчу»—делают круговые движения руками перед собой. На слова «Чу! Чу!» «поезд» останавливается.

## ГДЕ МЫ БЫЛИ, МЫ НЕ СКАЖЕМ

Цель: Активизировать глагольную лексику, соотносить слово с действием, которое оно обозначает.

Ход игры: Водящий отходит в сторону, а дети договариваются, какую деятельность они будут изображать. На вопросы водящего «Где вы были? Что вы делали?» дети отвечают: «Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем» и показывают различные движения (стирка белья, рисование и др.). Водящий должен по движениям правильно назвать действие, употребляя форму глагола второго лица множественного числа. Например: «Вы пилите дрова». При правильном ответе дети убегают, а водящий их догоняет. Пойманный становится водящим.

(Эта игра доступна не всем детям младшего дошкольного возраста. Она более популярна у старших дошкольников.)

## КУРОЧКА РЯБУШЕЧКА

Цель: Упражняться в произнесении звукоподражания.

Ход игры: Из детей выбирают курочку-рябушечку, надевают ей на голову шапочку. По сигналу водящего начинается диалог:

— Курочка-рябушечка,

- Куда идешь?

— На речку.

— Курочка-рябушечка, Зачем идешь?

— За водой.

— Курочка-рябушечка, Зачем тебе вода?

— Цыплят поить. Они пить хотят.

На всю улицу пищат — Пи-пи-пи!

(Русская народная песенка.) После слов «На всю улицу пищат» дети-цыплята убегают от курочки и пищат (пи-пи-пи). Дотронувшись до пойманного ребенка, курочка произносит: «Иди к колодцу пить водицу». Пой-манные дети выходят из игры. Игра повторяется с выбором новой курочки-рябушечки.

## МОЛЧАНКИ

Цель: Образовывать глаголы приставочным способом.

Ход игры: Перед началом игры дети хором произносят:

Первенчики, червенчики.

Зазвенели бубенчики.

По свежей росе.

По чужой полосе.

Там чашки, орешки,

Медок, сахарок, Молчок!

(Русская народная песенка.) После слова «молчок» все должны замолчать и замереть. Ведущий (взрослый) наблюдает за детьми. Если кто-то рассмеется, заговорит или пошевелится, то дает ведущему фант.

В конце игры дети выкупают фанты, выполняя действия по команде (залезь под стол и вылезь обратно; подпрыгни на месте два раза; выйди из комнаты и войди обратно; отодвинь стульчик и снова задвинь; выгляни в окошко; присядь и встань; подбрось мячик; перепрыгни через веревочку и т. п.).

В эту игру с интересом играют дети среднего дошкольного возраста. С младшими детьми лучше разыгрывать фант сразу, как только кто-то из играющих рассмеется или заговорит; коман-ды придумывает взрослый. Более старшие дети придумывают команды сами.

## **ДОБАВЬ СЛОВО**

Цель: Находить нужное по смыслу слово (глагол).

Материал: Кукла Гена.

Ход игры: Игра начинается с беседы о том, как дети помогают родителям, что умеют делать. Далее скажем детям, что к ним в гости пришел Гена. Он тоже любит помогать родным: бабушке, дедушке, папе, маме, братику и сестричке. А что именно умеет делать Гена, дети должны будут сейчас угадать.

Гена.

Я умею постель (глагол подбирают дети) убирать. Я умею пол ... (подметать). Я умею пыль ... (вытирать). Я умею посуду ... (мыть, полоскать). Я умею постель ... (застилать). Я умею цветы ... (поливать). Я помогаю стол ... (накрывать). Я помогаю тарелки ... (расставлять) Я помогаю вилки ... (раскладывать) Я помогаю крошки ... (сметать) Я помогаю комнату ... (убирать)

При повторном проведении игры дети от хороших высказываний переходят к индивидуальным (глагол называет тот, к кому непосредственно обратится Гена).

## **НЕВИДИМКИ**

Цель: Образовывать формы глагола второго лица единственного и множественного числа.

Материал: Куклы, шапка-невидимка, ширма, музыкальные инструменты (игрушки), кукольная мебель.

Ход игры: В гости к детям приходит Невидимка. Он говорит, что у него есть шапка-невидимка. Когда ее наденешь, сможешь быть невидимым. Показывает шапку, надевает ее и сразу же прячется за ширму. Затем Невидимка рассказывает и показывает, что он любит и умеет делать (танцевать, петь, читать стихи, бегать, прыгать, играть на музыкальных инструментах, сидеть, стоять, ходить и пр.).

Невидимка надевает свою шапку, прячется за ширму и выполняет одно из названных действий. Дети угадывают, что Невидимка делает, задавая ему вопросы: «Ты спишь?», «Ты делаешь зарядку?» и т. п. Выигрывает тот, кто угадает; он же получает право быть Невидимкой.

Когда игра станет хорошо знакомой детям, можно будет выбирать двух Невидимок, тогда они будут образовывать форму множественного числа глаголов.

## **НАЗОВИ, ЧТО СДЕЛАЛ УМЕЙКА**

Цель: Составлять (дополнять) предложения с однородными сказуемыми.

Материал: Бумага, ножницы и др. (по усмотрению взрослого).

Ход игры: В гости к детям приходит Умейка, который все умеет делать (ребенок должен быть подготовлен заранее). Взрослый дает ему задание так, чтобы никто не слышал: «Подойди к столу, возьми бумагу, отрежь полоску и отдай Сереже». Умейка начинает выполнять задание, а дети в это время внимательно следят за ним. Потом они называют все, что делал Умейка. Выигрывает тот ребенок, который правильно перечислил все действия, выполненные Умейкой. Ребенок-победитель получает право заменить гостя.

Задания Умейке могут быть самые разные: беги к двери, попрыгай и побег обратно; подойди к столу, возьми книгу и отдай ее Вадиму; возьми машину, поставь в гараж; выйди из комнаты и войди обратно; подойди к кубику и перепрыгни через него; возьми мяч и подбрось его вверх; уложи куклу спать.

## **КТО БОЛЬШЕ ДЕЙСТВИЙ НАЗОВЕТ**

Цель: Активно использовать в речи глаголы, образовывать различные глагольные формы.

Материал: Картинки: предметы одежды, самолет, кукла, собака, солнце, дождь, снег.

Ход игры: Приходит Неумейка и приносит картинки. Задача детей подобрать слова, которые обозначают действия, относящиеся к предметам или явлениям, изображенным на картинках. Например: что можно сказать о самолете, что он делает? (Летит, гудит, взлетает, поднимается, садится...);

что можно делать с одеждой? (Стирать, гладить, надевать, зашивать, чистить...);

что можно сказать о дожде? (Идет, моросит, льет, капает, хлещет, шумит, стучит по крыше...);

что можно сказать о снеге? (Идет, падает, кружится, летает, ложится, блестит, тает, переливается, скрипит...);

что можно делать с куклой? (Укладывает спать, кормить, катать в коляске, лечить, водить гулять, одевать, наряжать, купать...);

что делает собака? (Лает, грызет кости, виляет хвостом, подпрыгивает, скулит, ходит, бегаёт, охраняет...);

что можно сказать о солнце? (Светит, греет, восходит, заходит, печет, поднимается, опускается, сияет, улыбается, ласкает...).

Такую игру можно проводить на разные темы: «Предметы домашнего обихода», «Явления