Управление образованием ГО город Ирбит
Городское методическое объединение
«Коррекционно-развивающая работа с детьми
с ограниченными возможностями здоровья»

Дидактические игры для детей с ограниченными возможностями здоровья

Ирбит
2022

Сборник материалов педагогов ДОУ по итогам семинара-практикума «Дидактические игры для детей с ОВЗ»
сост. М.В. Сибирцева. — Ирбит, 2021.—28с.

В сборник вошли материалы по обмену опытом использования дидактических и развивающих игр в работе с детьми с ОВЗ городского методического объединения «Коррекционно-развивающая работа с детьми с ограниченными возможностями здоровья».

Сборник адресован воспитателям дошкольных образовательных учреждений.

«Весёлая рыбалка», МАДОУ «Детский сад № 25» 22

«Футбол», МАДОУ «Детский сад № 25» 23

«Раздели фигуры», МАДОУ «Детский сад № 27» 24

«Лабиринт», МАДОУ «Детский сад № 23» 24

Содержание

«Цветные модули», МБДОУ «Детский сад № 2» 3

RingLDing, МБДОУ «Детский сад № 1» 5

«Камешки Марблс», МБДОУ «Детский сад № 5» 6

«Думай, играй и размышляй», МАДОУ «Детский сад № 6» 8

Игры с фонариком, МАДОУ «Детский сад № 9» 9

«Чудо-пирожки!», МАДОУ «Детский сад № 21» 12

«Продуктовый магазин», МБДОУ «Детский сад № 10» 13

«Чудесный домик», МБДОУ «Детский сад № 11» 14

«Умный паровозик», МБДОУ «Детский сад № 16» 15

«Логокубики», МБДОУ «Детский сад № 19» 16

«Расскажи-ка», МБДОУ «Детский сад № 19» 17

«Прятки», МБДОУ «Детский сад № 20» 18

«Ромашка эмоций», МАДОУ «Детский сад № 21» 20

«Играем - речь развиваем!», МБДОУ «Детский сад № 22» 21

Проблема группы детей с ОВЗ в том, что контингент неоднороден, одновременное усвоение программного материалы затруднено, поэтому важное значение имеет правильный подбор методов и приёмов коррекционного обучения. Использование дидактических игр и игровых приемов для коррекции нарушений в развитии ребёнка является важнейшей предпосылкой при становлении всех видов детской деятельности, способствует личностному росту ребенка с ОВЗ и максимально ранней социальной адаптации.

Игровое пособие «Цветные модули»

Бессонова Е.С., учитель-дефектолог,
МБДОУ «Детский сад
компенсирующего вида № 2»

Игры с цветом в процесс формирования временных представлений у дошкольников с ОВЗ имеют особое значение, так как время – самая сложная категория для восприятия. Время не имеет наглядных форм, не подлежит чувственному созерцанию и материальному ощущению, и чтобы помочь своим воспитанникам «заметить» время, в своей работе стала использовать цвет.

Цель пособия. Формирование временных представлений у дошкольников с ОВЗ.

Данное игровое пособие может быть использовано для детей с задержкой психического развития, тяжёлым нарушением речи, функциональным расстройства зрения (амблиопия и косоглазие), при условии у ребёнка сохранного восприятие цвета (нет патологий - дальтонизм, альбинизм и т.п.)

Начать работу лучше с такой категорией, как времена года. Времена года наиболее контрастны и понятны для детей, имеющих скудность познавательного опыта. Рассматривая иллюстрации с временами года, определили цвет модуля сезона. Так зима стала обозначаться синим (голубым), весна – зелёным, лето – красным, осень – желтым. Изучая характерные признаки основных периодов каждого времени года, дети овладевают понятиями начало, середина и конец сезона,

которое плавно переходит в сезонные месяцы. Например, светло-желтый сентябрь, ярко-жёлтый октябрь, темно-зеленый ноябрь. С цветными модулями по временам года можно начинать работать с 4-5 лет, когда ребенок запомнил основные цвета.

Цветовое обозначение дней недели логично использовать семь цветов радуги. Радужные дни недели используем: в детском расписании, цветной заборчик, в игре «Дни-недельки».

Критерием для обозначения частей суток стал объективный признак – степень освещенности пространства: положение солнца в разное время дня, различную освещенность земли, неба, а также различную окраску всего окружающего в разные части суток. Голубым стали обозначать утро, желтым – день, розовым – вечер, темно-фиолетовым – ночь.

Выбор всех цветных модулей осуществляется, через беседы, игры с использованием большого количества наглядности (как цветных карточек различной формы, так и художественных иллюстраций, пейзажных и сюжетных картинок и т.п.).

Для закрепления умения соотносить временные отрезки с цветом можно использовать игры: «Когда это бывает?», «Займи своё место!», «Что пропущено?», «Неделька стройся!», «Назови соседей», «Что сначала, что потом?».

Играя с данным пособием мы избежим механического, без думного заучивания названий временных промежутков, а сформируем у детей полную картину времени, основанную на зрительных, чувственных ассоциациях. У детей произойдет осмысление цикличности времени.

- На выдохе довести шарик до финиша.

Вариант игры № 2

Цель:
- Настраивает детей на рабочий лад, раскрепощает, способствует развитию интереса.
- Развивает умение не торопясь, добиваться результата.
- Развитие координации

Описание: запускаем шарик и пытаемся провести до конца лабиринта. Напоминаем правила: можно только наклонять коробку в разные стороны, если шарик упал, начинаем сначала.

Вариант игры № 3

Цель:
- Развитие межполушарного взаимодействия.
- Развитие концентрация внимания и усидчивости.
- Развитие мыслительной деятельности и памяти.

Описание: берем два шарика и передвигаем их по лабиринту, сначала проходим лабиринт только **правой** рукой, затем только **левой** рукой, а затем проходим весь лабиринт **двумя** руками одновременно сначала против часовой стрелки, потом – по часовой стрелке.

«Раздели фигуры»

Косарева Л.Р., воспитатель
МАДОУ «Детский сад № 27»

Цель: развитие логическое мышление, умения анализировать, выделять свойства фигур, классифицировать фигуры по заданному признаку у детей с умственной отсталостью и РАС.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки, цветные плоские малые обручи.

Содержание игры: «Перед тобой лежат объемные фигуры - блоки. Нужно разделить все эти фигуры на группы так, чтобы в каждой группе были похожие фигуры».

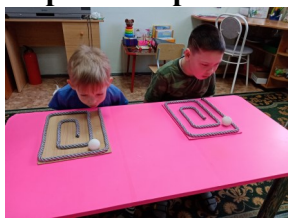
После выполнения задания (группировка может быть проведена по любому из четырех оснований (форма, цвет, размер, толщина), задается вопрос: «Скажи, как ты разделил эти фигуры?» Если ребенок не отвечает, педагог сам делает вывод: «Сюда, - следует указательный жест, - ты положил фигуры ... (например) красного цвета, сюда синего, а сюда желтого. Фигуры разложены по цвету».

В случае, если ребенок не может самостоятельно выделить признак объекта, на основании которого будут группироваться фигуры, ему оказывается помощь.

«Лабиринт»

Большакова К.Н., воспитатель
МАДОУ «Детский сад № 23»

Вариант игры № 1



Цели игры:
- Увеличить объём дыхания, нормализовать его ритм.
- Выработать плавный, экономный выдох.
- Активизировать работу мышц губ.

Описание:
- Воздух набирать через рот.
- Плечи не поднимать.
- Выдох должен быть длительным и плавным.

Дидактическая игра RingLDing

Свечко Н.А., воспитатель,
МБДОУ “Детский сад № 1”

Игра позволяет:

Развивать мелкую моторику руки.

Развивать зрительное восприятие (закрепляем представление о цвете);

Закреплять навыки счета (считаем резиночки на картинке; количество пальчиков, охваченных резинкой; играя, мы учим названия и порядковый номер пальчиков);

Формировать пространственные представления (понятия «ниже - выше», «над - под», ребенок учится располагать резинки в зеркальном отражении, если играть с левой рукой);

Тренировать память (карточка поворачивается лицом на 5 секунд);

Развивать наглядно-образное мышление (ребенок учится сопоставлять реальные объекты с картинкой, располагать в соответствии с образцом);

Способствует развитию внимания (ребенок находит ошибки в расположении резинок на пальцах другого).

Категория детей: дети с ТНР.

Цель: быстрее всех надеть на пальцы резиночки так, как показано на карточках с заданиями.

Для игры нужны:

• 24 карточки с заданиями;
• 72 цветные резиночки (6 цветов по 12 штук);
• звоночек или колокольчик.

Возраст игроков: от 4-х лет.

Количество игроков: 2-6 человек, можно играть и одному.

Подготовке к игре:

• Поместите колокольчик так, чтобы каждому из игроков было удобно до него дотянуться.
• Разложите все резиночки около колокольчика.
• Перетасуйте карты и разложите их рубашками кверху, с другой стороны, от звонка.

Ход игры:

Когда все готовы, один из игроков переворачивает верхнюю карточку колоды и помещает ее таким образом, чтобы каждый игрок мог хорошо видеть карту. Как только карта открыта и выложена возле колоды, все игроки стараются как можно быстрее подобрать резиночки нужного цвета и надеть их на пальцы так, как показано на карточке.

Игрок, который первым справился с этим заданием, звонит в звонок рукой, на которую надеты резиночки. При этом он должен оставить руку на звонке, чтобы другие дети проверили, правильно ли он выполнил задание.

Если задание выполнено правильно – игрок забирает карту себе.

Если задание выполнено с ошибками – игрок не только не получает карту, но и возвращает в колоду одну из уже выигранных карт. Если он еще не выиграл ни одной карты, он может пропустить следующий ход. (Если в игру играют двое – второй игрок автоматически выигрывает карту.)

После каждого раунда все резиночки снимаются с пальцев и снова складываются возле звонка.

Победитель раунда открывает следующую карту.

Побеждает игрок, первым собравший 5 карт.

Игра «Камешки Марблс»

Чермах Л.А., воспитатель,
МБДОУ “Детский сад № 5”

«Скажи ласково»

Каждый по очереди берут удочку и начинает “рыбачить”. Ловит рыбку с картинкой, называет её, а затем преобразует слова с помощью уменьшительно-ласкательных суффиксов . За каждое правильно выполненное задание кладут рыбку в своё ведёрко и передаёт ход следующему игроку.

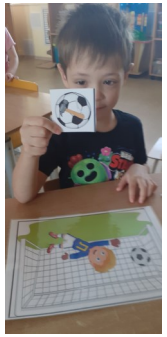
«Посчитай»

После того, как игрок “поймал” рыбку, назвал картинку, он считает предмет от одного до пяти, согласуя окончания. За каждое правильно выполненное задание кладут рыбку в своё ведёрко и передаёт ход следующему игроку.

Дидактическая игра «Футбол»

Коковина С.Н., воспитатель,
МАДОУ «Детский сад № 25

Цель: закрепление произношения звуков «Р» и «Л» и дифференциация звуков на слух.



Описание: игра состоит из двух больших карточек с воротами и 36 маленьких карточек с мячом, в названии которых включены слова со звуком «Р» и «Л».

Данная игра может быть использована как на индивидуальной , так и на подгрупповой, фронтальной коррекционной, деятельности. занятий. Можно использовать «мячи» с картинками, как с одной группой звуков, так и разные.

Руководство игрой: в ворота должны попасть мячи, на которых изображены предметы со звуком «Р» и «Л», согласно указанной букве на форме вратаря. Звуки могут находиться в начале ,в середине в конце слова. Игроки играют по очереди.

5 блок «Предлоги. Маленькие слова»
Цель: упражнять детей в правильном употреблении предлогов.

Дидактическая игра «Весёлая рыбалка»

Ильиных А.В., воспитатель,
МАДОУ «Детский сад № 25»

Цель: закрепление произношения звуков «С» и «Ш» и дифференциация звуков на слух.

Описание: данная игра состоит из набора рыбок с картинками, в названий которых включены слова со звуком С и Ш, две удочки, два ведерка. Игра может быть использована как на индивидуальной, так и на подгрупповой, фронтальной коррекционной деятельности. Можно использовать рыбки с картинками как с одной группой звуков, так и разные.

«Скажи правильно»

Каждый ребенок берёт удочку и начинает “рыбачить”. Ловит рыбку с картинкой, называет её, правильно произнося поставленный звук в слове. За каждое правильно выполненное задание кладёт рыбку в своё ведёрко. Далее, он передаёт ход следующему игроку.

«Один-много»

Дети по очереди берут удочку и начинают “рыбачить”. Ловят рыбку с картинкой, называют её. Затем называют слово во множественном числе именительного падежа. За каждое правильно выполненное задание кладут рыбку в своё ведёрко.

«Какой? Какая? Какое?»

Каждый по очереди берут удочку и начинают “рыбачить”. Ловит рыбку с картинкой, называет её. Затем подбирает признаки в соот-

Данный материал отвечает всем требованиям ФГОС, и может быть успешно использован в работе с детьми дошкольного возраста и детьми с ОВЗ.

Цель: совершенствование чувственного познания мира, взаимопомощи, доброжелательности, самостоятельности и инициативы.

Задачи:
Стимулирование деятельности ЦНС.
Развитие координации движения.
Развитие мелкой моторики и подготовка к письму.
Развитие зрительного внимания, памяти, воображения, творчества.
Развитие тактильных ощущений.
Развитие мыслительных операций.
Стимулирование зрительно-поисковой деятельности.
Развитие игровых навыков и познавательной мотивации.
Закрепление знаний цветов, свойств и особенностей разных материалов.

Сенсорное развитие. "Знакомство".

Цель: привлечение внимания ребенка к тактильному объекту.
Оборудование: емкость с камешками "Марблс".
Задание: педагог обращает внимание на камушки и предлагает по перебирать камушки руками.

Выкладывать их из емкости, двигать в ней руками по очереди и одновременно. При этом педагог знакомит с текстурой - стеклянные, гладкие; качеством - хрупкое, прозрачное; цветом - красный, синий, зеленый,..
Затем дается время для самостоятельного манипулирования.

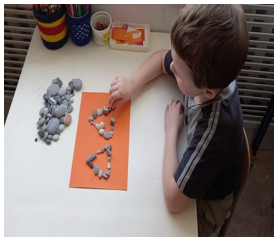
Упражнение "Змейка"

Цель: учить складывать камешки, прикладывая один к другому; развитие мелкой моторики рук.
Оборудование: камешки "Марблс".
Задание: Педагог предлагает выложить длинную змейку так, чтобы все камешки лежали друг за другом без промежутка.

Можно использовать разные цвета.

Упражнение "Выложи по заданию"

Цель: развитие умения различать цвета, называть их, развитие зрительного внимания, памяти, мелкой моторики рук.
Оборудование: карточки с заданиями.
Задание: Педагог предлагает разложить камешки накладывая их на образец -карточку, на которой нанесен рисунок.



Упражнение "Выложи узор"

Цель: развитие элементарных математических, творческих способностей
Оборудование: емкость с камешками.
Задание: Педагог предлагает выложить узор по образцу.

Дидактическая игра для ребенка РАС «Думай, играй и размышляй»

Никишина Л.Е, воспитатель
МАДОУ «Детский сад № 6»

Цель игры: развитие пространственной ориентировки, зрительного восприятия, психомоторных процессов, внимания, формирование навыка счёта у ребёнка с расстройством аутистического спектра.

Описание игры:

Игра представлена тремя игровыми полями: дом, лес, пруд - среда обитания животных, насекомых, птиц. Карточки-силуэты животных насекомых, птиц. Двухсторонние карточки с текстом песенок, потешек, стихов, знакомых ребенку и изображением на оборотной стороне по сюжету.

Используя карточки-силуэты животных, ребёнок классифицирует лесных зверей и домашних животных, птиц, рыб с местами их обитания (дом, лес, пруд), накладывая изображение на соответ-

Данное пособие можно использовать и в упражнениях:
«Что лишнее?»
«Кого не стало?»
«Посчитаем сколько».

Многофункциональная дидактическая игра «Играем - речь развиваем!»

Быкова А.С., воспитатель,
МБДОУ «Детский сад № 22»

Цель игры: формирование связной речи у детей с общим недоразвитием речи

Пособие представляет из себя сказочное панно с кармашками, по которому дети, отправляясь в путь по дороге к сказочному теремку, совершенствуют свои навыки в развитии речи, и пополнении словаря, совершенствуют и развивают звуковую и просодическую стороны речи, учатся правильно строить предложения и составлять рассказы. Пособие состоит из нескольких блоков.

1 блок «Расскажи сказку»

Цель: формирование умения рассказывать сказку по серии сюжетных картинок.

2 блок «Истории в картинках»

Цель: развивать у детей связную монологическую печь, воображение, память.

3 блок «Назови одним словом»

Цель: закрепить обобщающие понятия.
Задачи:

1. Формировать умение классифицировать предметы одной лексической темы.
2. Развивать словарный запас, внимание, логическое мышление, сообразительность.

4 блок «Большие и маленькие»

Цель: учить образовывать существительные единственного и множественного числа родительного и именительного падежей, развивать внимание, память, речь.

Дидактическая игра «Ромашка эмоций»

Вепрева Н.Н., воспитатель,
МБДОУ «Детский сад № 21»

Цель: совершенствовать умение детей с ОВЗ распознать по внешним признакам различные эмоции, развивать способность понимать чувства других людей.

Задачи: собрать ромашку, то есть подобрать лепестки с картинками в соответствии с заданием, так же дидактическое пособие позволяет освоить и закрепить состав числа и счет, развивать коммуникативные навыки, воспитывать желание участвовать в совместной деятельности, создавать эмоциональное положительное отношение к игре.

Основные достоинства дидактического пособия: многофункциональная направленность, которая позволяет решать задачи различного характера, в зависимости от возраста детей; участвовать в игре может как один ребенок, так и группа детей; удобство при хранении, т.к. занимает очень мало места; удобство в использовании: можно использовать на магнитной доске и как настольную игру.

Материал для дидактического пособия: ромашка, вырезанная из картона, пиктограммы со схематичным изображением различных эмоций, лепестки с изображением героев из сказок, мультфильмов и других персонажей с каким – либо ярко выраженным

Ход игры: воспитатель читает детям стихотворение:

Лица чувства выражают.
Разные они всегда,
Радость - тут же расцветают,
Горе - лишь печаль видна.

Воспитатель обращает внимание детей на ромашки, лепестки которых расположены на столе в произвольном порядке. В центре ромашки пиктограмма с определенным настроением. Детям предлагается «оживить» ромашку, подобрать лепестки на которых изображе-

ствующее поле.

Усложнение игры - ребенок дополняет каждое игровое поле с помощью объёмных фигурок (мелкие игрушки, пуговицы, цветы, рыбки и т.д.). Для обогащения сенсорной стимуляции вводится различный стимульный материал (ватные диски (облака), бархатная бумага, фетр (полевые цветы), пластмассовые пуговицы в виде плодов яблони, резиновые плоскостные насекомые, паукообразные, пресноводные).

Двухсторонние карточки с изображением знакомой ребенку песенки, потешки для стимуляции коммуникативного отклика, слова-подсказки для педагога, вызывающего его на общение.

Например: карточка с изображением «кошки», на оборотной стороне потешка «Киска, киска, киска – брысь! На дорожку не садись! Наша Лизонька пойдёт, через киску упадет!». Ребенок видит изображение кошки, читает потешку и накладывает изображение на игровое поле «Дом», подводя итог: «Кошка – домашнее животное, живет рядом с человеком».

По мере освоения ребенком игры можно добавлять другие игровые поля (поле, лес, море, река и др.) или по меняющимся детским интересам.

Игры с фонариком

Курмачева Н.М., воспитатель,
МАДОУ «Детский сад № 9»

Любой ребенок любит сюрпризы и волшебство, а игры со светом – самый доступный и самый зрелищный вид занятий с детьми. Использование данных игр в работе с детьми с нарушением речи помогут сделать задания интересными, эмоционально-окрашенными, развивающими и познавательными, позволят повысить качество коррекционной работы, замотивировать детей на совместную деятельность.

Цель: расширение словарного запаса, формирование связной речи, правильного звукопроизношения, умения выражать свои мысли, закрепление навыка построения предложений.

Использование игр с фонариком позволяет:
- улучшить концентрацию внимания;
- повысить эмоциональное, психологическое, благополучие;
усвоить новый материал;
- вызвать потребность к овладению новыми знаниями.

«Из чего варенье»

Цель: Закрепить знания о фруктах и ягодах, упражнять в образовании относительных прилагательных от существительных и составлении простого предложения.

Примерное описание хода игры: Лето пора вкусных, сладких, ягод и фруктов, из них варят вкусное варенье, чтобы полакомиться зимой. Посмотрите, какие красивые баночки лежат перед нами, и в каждой находится варенье, но какое мы не знаем. Чтобы узнать, из чего сварено варенье, нам нужно просветить баночку фонариком. У меня варенье из малины – малиновое. А у вас? (варенье из смородины – смородиновое; из клубники – клубничное, из яблок – яблочное, и т.д.).

Сейчас баночки с вареньем нужно поставить на полочки храниться на зиму. На первую полку мы поставим 4 банки (предложить ребенку); на вторую полку нужно поставить на одну банку больше, чем на первой полке (предложить ребенку); на третью полку мы поставим оставшиеся баночки с вареньем. (Все свои действия дети проговаривают).

«Кто прячется за кустом?»

Цель: Закрепить знания о диких животных, учить выделять первый звук в слове, упражнять в делении слов на слоги.

Примерное описание хода игры: Ребята, к нам прибежал из леса Зайка. Просит помощи. Он играл с друзьями в прятки. И сейчас не может их найти… За этим кустом, кажется, кто-то спрятался. Чтобы узнать, кто это, нужно просветить фонариком кустик и назвать животное, которое прячется за ним.

Задание: Рассказать о животном (внешний вид, где живет, чем питается)

Задание: Назвать первый звук слова (заяц – **З,** лиса – **Л** и т.д.)

Задание: Определить количество слогов (хлопками за-яц, ли-са и т.д.)

«Что в мешке?»

Для игры необходимо игровое поле и набор дидактических карточек с цифрами. Перед началом игры ведущий повторяет с ребёнком счет от 1 до 10, просит выложить по порядку карточки. Далее ведущий просит ребёнка закрыть глаза и располагает карточки в случайном порядке на игровом поле, «пряча» одну цифру (не вставляет ее в игровое поле). Задача ребёнка посмотреть и «найти» ту цифру которая «спряталась».

«Какой картинки не хватает»

Цель: развитие памяти и внимания.

Для игры необходимо игровое поле и набор дидактических карточек с картинками. Начинать игру можно с 4 карточек. Вставить в игровое поле карточки с картинками, затем показать ребенку на 1 – 2 минуту для запоминания, затем попросить ребенка закрыть глаза и убрать одну картинку. Задача ребёнка «найти» какой картинки не хватает. В последующем игру можно усложнить: увеличить количество картинок; ничего не убирать, а только менять картинки местами.

«Муха»

Цель: ориентирование в пространстве игрового поля, закрепить понятия "лево - право", "вверх - вниз", развить внимание и память.

Для игры необходимо игровое поле и набор дидактических карточек с картинками. В центре поля сидит муха, которая пытается выбраться из клетки. На каждый ход она может пролететь только одну клеточку. Ведущий говорит ребенку, куда муха полетела, а ребенок внимательно следит за ее передвижением. Как только она вылетает за границы клетки ребенок сразу же начинает хлопать в ладоши, чтобы ее поймать. Если ребенок не успевает. Выигрывает тот, кто поймает большее количество мух.

Примечание: маленькому ребенку может быть сложно проследить за мухой только глазами, поэтому допускается, чтобы ребенок помогал себе пальчиком или передвигая какой-нибудь предмет (например: пуговицу или фишку).

Задание: педагог читает текст, ребенок или несколько детей договаривают предложение с помощью картинки. Затем ребенок должен повторить каждое предложение, заменяя картинки словами, пересказать с самого начала.

Итог игры: ребёнок самостоятельно пересказывает рассказ при помощи картинки.

Отгадай, кто это

У Димы есть домашнее животное. Оно цвета. Любит и . У него мягкие , длинные , пушистый . Спит друг Димы на . Он очень любит охотиться на . Кто это?

Дорисуй домашнее животное Димы.
А у тебя есть домашний любимец? Попробуй рассказать о нём.

На огороде

Росли на огороде и . А рядом на грядке росли и . Согревало их , поливал , охраняло от . А чтобы не грустили, пугало загадывало им загадки: «Сто и все без ?».

— Это я! — говорит .

— Нет, это я — ! У меня тоже много одёжек,— отвечает лук.

— Но о луке,— говорит пугало,— есть другая загадка: «Сидит

Многофункциональная дидактическая игра «Прятки»

Васькова О.А., воспитатель,
МБДОУ «Детский сад № 20»

Цель: Развитие внимания, памяти, наглядно-образного и логического мышления, умения анализировать, сравнивать, классифицировать через яркие наглядные образы и игровую деятельность. Формирование у детей сенсорных способностей, тактильных ощущений. Для детей с задержкой психического развития, возраст с 3 до 7 лет.

Описание: Игра состоит из игрового поля и набора дидактических карточек. Игровое поле представляет собой 9 квадратных карманов, сшитых из фетра, предназначенных для дидактических карточек. Карточки пластиковые с разноцветными картинками на липучке. В данную игру могут играть от 2 до 4 человек. Ведущий прячет картинку на игровом поле, задача игроков «найти» пропавшую картинку. Вариантов игры много, представим некоторые из них.

правильно употреблять предлоги, развивать быстроту мышления.

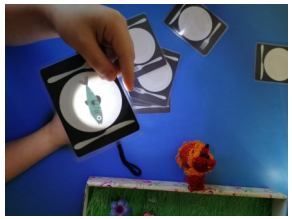
Примерное описание хода игры: Мишка приготовил запасы на зиму. Хотите узнать, что в мешках?

Дети, с помощью фонарика определяют, что лежит в мешках и называют (Морковка – мешок **С** морковью, свекла – мешок **СО** свеклой, кукуруза – мешок **С** кукурузой и т.д.).

«Обед для Лисички»

Цель: Развивать речевую активность, навыки и приемы самоконтроля, формировать умение правильно подбирать предлоги, обогатить словарный запас.

Примерное описание хода игры: Лисичка пришла в гости к Мишке. Мишка решил угостить Лисичку рыбкой, но забыл, в какую тарелочку он ее положил. Давайте поможем Мишке найти рыбку.



Дети с помощью фонариков находят рыбку. В ходе игры называют еду, лежащую на тарелочке (Тарелочка **С** колбаской, тарелочка **СО** свеклой, тарелочка **С** рыбкой и т.д.).

Игры с фонариком на автоматизацию звуков.

Игра «Холодильник» на автоматизацию звука [Л]

Речевой материал: **Л**апша, повид**Л**о, шоко**Л**ад, х**Л**опья, бу**Л**ка, мо**Л**око, мас**Л**о, ко**Л**баса, яб**Л**око, к**Л**убника, **Л**ук, са**Л**ат, свек**Л**а, ба**Л**ажан.

* Развитие внимания: («Вспомни, что лежит на первой полке», «Что изменилось на полке»).

* Предложно-падежные конструкции: (Положил **В** холодильник, достал **ИЗ** холодильника).

Игра «У Дружка в конуре» на автоматизацию звука [Р]

Речевой материал: Д**Р**уж ок, д**Р**акон, д**Р**от ик, д**Р**ова, выд**Р**а, вед**Р**о, квад**Р**ат, т**Р**акто**Р**, т**Р**уба, т**Р**усы, т**Р**ость.

* Развитие памяти (Вспомни, что у Дружка в конуре).

* Предложно-падежные конструкции:(унес **В** конуру, лежит **В** конуре, достану **ИЗ** конуры).

* Предложно-падежные конструкции (положу **В** чемодан, достану **ИЗ** чемодана).

Игра на автоматизацию звука [Ц] во фразе «Цыпленку Цыпе снится...»

Речевой материал: Цыпленку Цыпе снит ся, чт о он: певеЦ, индееЦ, пловеЦ, бореЦ (боеЦ), упал в колодеЦ, танЦует танеЦ, идет в Цирк, нашел леденеЦ.

* Развитие памяти (Вспомни, что приснилось Цыпе).

* Умение составлять простые предложения (**Ц**ыпленку **Ц**ыпе приснилось, что он пев**ец**).

Инструкция по сборке: заламинировать листы в одном пакете для ламинации так, чтобы лист со спящим Цыпой лежал поверх листа со «снами» Цыпы. Тогда при подсвечивании заламинированных листов сзади фонариком в облачках будут видны Цыпины «сны». (Аналогично изготавливаются выше предложенные игры).

«Чудо-пирожки!»

Дубских О.Г., воспитатель,
МАДОУ «Детский сад № 21»

«С чем пирожки?»

Цель игры: употребление существительных в творительном падеже, ед. число, муж и женский род.

Речевой материал.

Муж.род: пирожок с … маком, персиком, апельсином, луком, орехом, лимоном, яйцом, яблоком, шоколадом, сыром, творогом, мясом.

Женский род: вишней, сливой, черникой, грушей, курицей, дыней, малиной, тыквой, капустой, клюквой, картошкой, смородиной.

Ход игры: Посмотри, на картинке изображен повар. Что он делает? Готовит пирожки. Давай назовем, с какой начинкой будут пирожки. Пирожок с …

«Какой пирожок?»

Цель игры: образование относительных прилагательных.

Ход игры: Посмотри, на картинке изображен повар. Что он делает? Готовит пирожки. Давай назовем, с какой начинкой будут пирожки. Пирожок с яблоком – яблочный пирог, с грушей – грушевый, с черникой – черничный и т.д.

Следующий этап игры — сочетаем три признака и три кубика: — предмет + количество + форма, — предмет + цвет + форма, — форма + цвет + количество. Не забываем каждый раз уточнять: «Бывает не-бывает?», когда это бывает? Если «не бывает» —

знакомим с вопросительной интонацией, затем можно поиграть и с восклицательной: «Красный банан?» (вопросительно), «Красный банан!» (восклицательное предложение, удивленно, восхищенно, изумленно).

Составьте из двух картинок сложное предложение: Ёж маленький, а слон большой. Лук горький, а яблоко сладкое)

Выберите любую картинку и придумайте к ней как можно больше прилагательных: белка какая? - рыжая, ловкая, заботливая, трудолюбивая, шустрая, маленькая.

Подберите к любой картинке как можно больше глаголов: белка что делает? - прыгает, скачет, грызет, спит, смотрит, ест, живет.

Игра «Расскажи-ка»

Юдина О.В., воспитатель,
МБДОУ «Детский сад № 19»

Цель: обучение детей составлению рассказов-описаний предметов через развитие правильной речевой логики и способности характеризовать образы различных объектов и их окружения посредством метода наглядного моделирования.

Игра «Расскажи-ка» рекомендована для работы с одним или несколькими детьми с речевыми нарушениями (или с задержкой психического развития).

Игра может быть использована как часть НОД по развитию речи, в самостоятельной деятельности детей, как индивидуальная работа с детьми по развитию связной речи, звукопроизношению, в коррекционной работе с целью психопрофилактики, т. к. она позволяет застенчивым детям быть более раскрепощёнными, в игре молчаливые дети становятся более разговорчивыми. Игра способствует закреплению навыков правильного произношения звуков в самостоятельной речи детей, развитию монологической и диалогической речи.

Игра «Логокубики»

Чернова Л.Н., воспитатель,
МБДОУ «Детский сад № 19»

Цель: формирование речевых компетенций у детей среднего и старшего дошкольного возраста с нарушениями речи и задержкой психического развития.

«Логокубики» - это самодельная, многофункциональная игра. Для детей подобраны кубики по темам: овощи, фрукты, животные, транспорт, форма, цвет, цифры, семья, одежда, игрушки, действие и др. Её можно использовать как индивидуально, так и с подгруппой детей. Превосходное пособие для закрепления пройденного материала. За счёт наглядной привлекательности, обучение проходит непроизвольно, дети с удовольствием занимаются и играют.

«Существительные»

Склеиваем и начинаем играть – бросаем и задаем вопрос: «Что это?» или «Кто это?»

«Кубик с изображениями действий»

(стоит, лежит, идет, сидит, бежит, летит).

При игре с таким кубиком задаем вопрос: «Что делает?». Соединяем в игре два кубика – предмет и действие. Объединяем в словосочетание выпавшие картинки: «Что это? Что делает?», уточняем у ребенка, бывает ли такое.

«Кубики с цифрами»

Учим согласовывать числительное и существительное: две матрешки, но шесть матрешек. Один мяч, два мяча, пять мячей.

«Кубики с разными цветами»

Учим согласовывать прилагательные с существительными в роде и числе (красный мяч, красная матрешка, красное яблоко, красные помидоры, красный нос).

«Кубики с геометрическими фигурами»

(круглые часы, круглая Луна, круглый стол, круглое блюдце).

Составляем словосочетание из 2х кубиков в разных вариациях: предмет + цвет, предмет + количество, фигура + цвет, фигура + количество, предмет + действие, предмет + форма.

«Я мечтаю о…»

Цель игры: составление простых фраз.

Ход игры: Ребенку предлагают взять картинку пирожка и сказать: «Я мечтаю о пироге с капустой» и т.д.

«Два - пять»

Цель игры: согласование с числительными два-пять.

Ход игры: Ребенку предлагают посчитать пирожки: два пирога с капустой – пять пирогов с капустой, два пирога с грушей – пять пирогов с грушей, два пирога с малиной – пять пирогов с малиной и т.д.

Дидактическая игра «Продуктовый магазин»

Неустроева Н.А., воспитатель,
МБДОУ «Детский сад № 10»

Цель игры: упражнять детей в классификации предметов по признаку; закреплять в речи обобщающие понятия: мясные продукты, молочные продукты, хлебные продукты, овощи, фрукты.

Для детей 4-5 лет с тяжелым нарушением речи.

Краткое описание: игра для расширения и активизации словарного запаса по теме: «Продукты питания», состоит из 35 разрезных картинок с липучками на обратной стороне и 5 больших карт - магазинных полок с липучками.

Ход игры: В игре участвует от 1 до 6 человек. У детей по одной большой карточке - витрина магазина. Карточки с изображением продуктов раздает водящий. Дети раскладывают карточки с изображениями продуктов в соответствующий отдел магазина, объясняя свой выбор: «Сыр сделан из молока, значит, я положу его в молочный отдел». Выигрывает тот, кто быстро и верно разложил продукты на полках.

1 вариант игры: Ведущий располагает продукты на полках неправильно, игроку необходимо найти и исправить ошибки.

2 вариант игры: Игрок раскладывает продукты по словесной инструкции ведущего, например: «На нижнюю полку положи яблоко и бананы, над яблоком положи лимон, над бананами – ананас».

Многофункциональная дидактическая игра «Чудесный домик»

Балакина В.Н., воспитатель,
МБДОУ «Детский сад № 11»

Методические рекомендации:

- данная игра для детей старшего дошкольного возраста;
- игру можно проводить, как с одним, так и с небольшой подгруппой детей;
- продолжительность не должна превышать 10-15 мин.;
- игра проводится за столом.

Описание: домик, у которого с 2-х сторон окошечки-кармашки, предметные картинки для игр, азбука печатных и прописных букв, схемы выполнения заданий.

«Определение места звука в слове»

Цель: закреплять умение определять позицию заданных звуков в словах.

Задание: Расселить на первом этаже жителей, у которых «р» в начале, на втором - в середине, на третьем – в конце.

«Определение количества слогов в слове»

Цель: коррекция звукопроизношения, лексико-грамматического строя речи слоговой структуры слова.

Задание: необходимо отобрать картинки с заданным количеством слогов (по схеме).

«Нахождение первого звука в слове»

Цель: учить находить и выделять первый звук в слове.

Задание: расселить жильцов по схеме по этажам на определённый звук.

«Кто, где живёт?»

Цель: развивать пространственные представления. Учить детей правильно употреблять предлоги.

Задание: рассели жильцов по своему желанию. Расскажи, кто живёт над, под, справа, слева.

Дидактическая игра «Умный паровозик»

Бураченко Л.А., воспитатель,
МБДОУ «Детский сад № 16»

Цель: развивать мелкую моторику пальцев рук и сенсорные навыки (цвет и форма).

Описание: игра сделана из картона и покрыта ламинированной пленкой. Изготовлены локомотив и вагоны основных цветов : красный, желтый, зеленый, синий. На вагонах приклеены текстильные застежки (липучки). К каждому вагоны изготовлены колеса с текстильными липучками соответствующего цвета и геометрические фигуры с текстильными застежками : круг, квадрат, треугольник.

Игра предназначена для детей от 3-5 лет с ОВЗ (с умственной отсталостью)

«Подбери по цвету»

Подбери по цвету колеса к вагончику. Дети раскладывают паровоз и вагончики, манипулируя с ними. Постепенно привлекаем внимание на то, что вагон не может ехать у него нет колес: «Давай поможем вагончику». На белые кружочки наклеенные на вагонах предлагаем прикрепить колеса такого же цвета. К красному вагону приклеить или прикрепить колеса красного цвета, к зеленому вагону –зеленого цвета и т.д.

«Посади фигурки в вагончики по цвету»

Дети манипулируют с геометрическими фигурками и подбирают их по цвету вагона. Дети подбирают 3 фигурки определенного цвета и приклеивают к липучке. Заполняя все вагоны.

«Вагончик для фигур»

Посади в красный вагон все треугольники, как крыша от домика. В зеленый вагон все кружочки, круглые как мячик, в синий вагон - квадратики (окошечки) .