

Подборка дидактических игр по развитию речи по теме «Насекомые».

Актуальность: как известно, дидактические игры являются не только игровым методом обучения детей дошкольного возраста, но и средством всестороннего воспитания и развития личности ребенка. Подбор данных игр направлен на развитие речи дошкольников.

Цель: развитие всех компонентов речи у детей старшего дошкольного возраста.

Задачи:

Умение образовывать новые слова с помощью суффиксов.

Умение подбирать слова, подходящие по смыслу и по падежу.

Развитие логического мышления и активизация словаря по теме.

Воспитание бережного отношения к насекомым.

Игра 1. «Угадай, кто?»

Цель: подбор к глаголу имени существительного, подходящего по смыслу.

Стрекочет (кто?) – кузнечик

Бегают (кто?) – муравей

Ползает (кто?) – гусеница

Звенит (кто?) – комар

Собирает нектар (кто?) – пчела

Жужжит (кто?) – жук

Порхает (кто?) – бабочка

Игра 2. «Назови ласково»

Цель: образовывать слова с уменьшительно-ласкательным суффиксом.

Муравей – муравейчик, муравьишка

Гусеница - гусеничка

Комар - комарик

Пчела – пчёлка, пчёлочка

Жук – жучок

Стрекоза – стрекозочка

Муха – мушка, мушочка

Лапа – лапка

Оса – осочка

Ус - усик

Игра 3. «Один – много»

Цель: образование существительных в форме множественного числа.

Кузнечик – много кузнечиков

Муравей – много муравьёв

Гусеница – много гусениц

Комар – много комаров

Стрекоза – много стрекоз

Пчела – много пчёл

Жук – много жуков

Бабочка – много бабочек

Муха – много мух

Оса – много ос

Паук – много пауков

Игра 4. «Подбери признаки»

Цель: расширение словаря.

Бабочка – красивая, разноцветная, порхающая, восхитительная, легкокрылая...

Муха – вредная, надоедливая, противная

Пчела – желтая, трудолюбивая, полезная

Кузнечик – зелёный, стремительный, быстрый, музыкальный.

Муравей – шустрый, быстрый, работающий.

Гусеница – медлительная, прожорливая, неприятная.

Комар – звонкий, надоедливый.

Игра 5. Проговаривание чистоговорок.

Вей-вей – это муравей

Овка-овка – божья коровка

Чок-чок-чок – вот и паучок

За-за-за – прилетела стрекоза

Очка-очка – это бабочка

Чик-чик – прыгает зелёный кузнечик

са-са-са – за окном оса

Игра 6. Пальчиковая игра « Комар»

Летит муха вокруг уха: жжж (водим пальчиком вокруг уха)

Летят осы вокруг носа, сsss (водим пальчиком вокруг носа)

Летит комар, на лоб — оп! (пальчиком дотрагиваемся до лба)

А мы его — хлоп! (ладошкой дотрагиваемся до лба)

И к уху: зzzz (зажимаем кулачок, подносим его к уху)

Отпустим комара? Отпустим! (подносим кулачок ко рту и дуем на него, разжимая ладошку)

Игра 7. «Скажи одним словом»

Цель: образование сложных слов признаков.

- У бабочки пестрые крылья, поэтому её называют... (пестрокрылой).

- У стрекозы большие глаза, поэтому её называют... (большеглазой).

- У жука длинные усы, поэтому его называют... (длинноусым).

- У кузнечика длинные ноги, поэтому его называют (длинноногим).

Игра 8. «Назови части тела насекомых»

Цель: составление притяжательных прилагательных от названий насекомых

Голова комара (чья?) - комариная

Ножки пчелы (чьи?) - пчелиные

Крыло осы (чьё?) - осиное

Усик стрекозы (чей?) – стрекозиный

Брюшко муравья (чьё?) – муравьиное

Грудь шмеля (чья?) - шмелиная

Игра 9. «Четвёртый лишний»

Цель: Закрепить умение находить четвертый лишний предмет и объяснять, почему он лишний.

- 1) Заяц, еж, лиса, шмель;
- 2) Трясогузка, паук, скворец, сорока;
- 3) Бабочка, стрекоза, енот, пчела;
- 4) Кузнечик, божья коровка, воробей, майский жук;
- 5) Пчела, стрекоза, енот, пчела;
- 6) Кузнечик, божья коровка, воробей, комар;
- 7) Таракан, муха, пчела, майский жук;
- 8) Стрекоза, кузнечик, пчела, божья коровка;
- 9) Лягушка, комар, жук, бабочка;
- 10) Стрекоза, мотылек, шмель, воробей.

Игра 10. Физкультминутка «БАБОЧКА»

Видишь, бабочка летает, (машем руками-крылышками)

На лугу цветы считает, (считаем пальчиком)

– Раз, два, три, четыре, пять. (хлопки в ладоши)

Ох, считать не сосчитать! (прыжки на месте)

За день, за два и за месяц... (шагаем на месте)

Шесть, семь, восемь, девять, десять. (хлопки в ладоши)

Даже мудрая пчела (машем руками-крылышками)

Сосчитать бы не смогла! (считаем пальчиком)

Игра 11. «Закончи предложение»

Цель: употребление всех форм косвенных падежей имен существительных в единственном числе.

- Муравей сидел около... .
- Божья коровка полезла по ...
- Жук спрятался под...
- Муха села на...
- Гусеница сидела на...
- Муха ползла по...

Игра 12. «Кто без чего? »

Цель: закрепление формы родительного падежа существительных.

Бабочка без (крылья) чего?... - крыльев

кузнечик без (усики) чего?... - усиков

паук без (ножки) чего?... - ножек

пчела без (хоботок) чего?... - хоботка

муравьи без (муравейник) чего?... – муравейника

гусеница без (волоски) чего? ... - волосков

стрекоза без (хвост) чего?... - хвоста

божья коровка без (крылышки) чего?... - крылышек

- Молодцы, ребята, хорошо поиграли. И еще давайте немного поиграем:

Игра 13. Подвижная игра «Медведь и пчёлы»

Цель: упражняться в беге, соблюдать правила игры.

Правила: участники делятся на две команды — «медведей» и «пчел». Перед началом игры «пчелы» занимают места в своих «ульях» (ульями могут послужить скамейки, лесенки). По команде ведущего «пчелы» улетают на луг за медом, а в это время «медведи» забираются в «ульи» и лакомятся медом. Услышав сигнал «Медведи!», все «пчелы» возвращаются в «ульи» и «жалят», не успевших убежать «медведей». В следующий раз ужаленный «медведь» уже не выходит за медом, а остается в берлоге.

