

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад №97»

Утверждаю:  
Заведующий МБДОУ «Детский сад №97»  
\_\_\_\_\_ М. В. Леонтьева

**Картотека дидактических игр по речевому развитию с  
использованием мнемотехники в средней группе**

Воспитатель:  
Шкоркина Н. Н.

г. Дзержинск

2019

## ***Перечень дидактических игр по речевому развитию с использованием мнемотехники в средней группе***

### **Сентябрь**

1. «Опиши предмет»
2. «Угадай, что нарисовано»

### **Октябрь**

1. «Что изменилось?»
2. «Волшебные зонтики»
3. «Найди лишнюю картинку»
4. «Назови, что покажу».

### **Ноябрь**

1. «Живой мир».
2. «Лото»
3. "Чего не стало?" (Тема по выбору воспитателя)
4. «Какая сказка спряталась?»

### **Декабрь**

1. «Магазин»
2. «Веселые картинки».  
"Посади птиц на деревья".
3. «Мемо-игра» (тема на выбор воспитателя: «Техника», «Автомобили»,

### **Январь**

1. «Положи в корзинку»
2. «Кто что любит есть?»
3. «Какая сказка спряталась?» (Сказка по выбору воспитателя)

### **Февраль**

1. «Опиши животное» (по выбору воспитателя)
2. «Когда это бывает»
3. «Назови, что покажу».
4. «Чьи детки»

### **Март**

1. «У кого что?»
2. «Кто где находится?»
3. «Мемо-игра» (тема на выбор воспитателя: «Техника», «Автомобили»,
4. «Чудесный мешочек»

### **Апрель**

1. «Что лишнее»
2. "Когда это бывает?"
3. «Какая сказка спряталась?» (Сказка по выбору воспитателя)
4. «Кто что ест?»

### **Май**

1. «Времена года»
2. «Опиши предмет»
3. «Веселые картинки»
4. «Какая сказка спряталась?»

## Сентябрь

### 1. «Опиши предмет»

Цель: формировать умение подбирать к игрушке мнемоквадраты с описанием внешнего вида, активизировать их речь.

Игровые правила: правильно подбирать мнемоквадраты к описанию игрушки. Безошибочно показывать картинки. При правильном выборе дети хлопают в ладоши, если ошибка- грозят пальчиком.

Игровые действия: подобрать игрушку и мнемоквадраты, соответствующие и несоответствующие её описанию.

Ход игры: игра проводится в удобном для детей месте.

Поочередно по приглашению воспитателя дети находят необходимую мнемокартинку и называют (описывают), что на ней изображено. Далее кто-то один из детей может сам или с помощью воспитателя описать игрушку с помощью мнемокартинок. В знак одобрения дети хлопают в ладоши.

### 2. «Угадай, что нарисовано»

Цель: развивать умение угадывать предмет по его наиболее характерным признакам, изображенным на мнемокартинках; воспитывать выдержку.

Игровое правило: угадывает тот, кого назовет воспитатель.

Игровые действия: называть признаки предмета по мнемоквадратам.

Ход игры: игра проводится в удобном для детей месте.

Воспитатель вместе с детьми рассматривает признаки предмета на мнемокартинках. Обращает внимание на форму, цвет, для чего нужен предмет на мнемоквадратах.

## Октябрь

### 1. «Что изменилось?»

Цель: формирование умения правильно называть предмет и его действие, замечать и называть различие в цвете и размере по мнемоквадратам; развивать у детей зрительную память.

Игровое правило: отвечает только тот, кого назовет сказочный персонаж (гость).

Игровое действие: отгадывание, что изменилось в расположении мнемоквадратов.

Ход игры: воспитатель показывает детям поочередно пять разных картинок с изображением разных по размеру предметов. Дети их рассматривают. Вместе с детьми воспитатель называет отличительные признаки предметов. Если дети затрудняются, воспитатель помогает им наводящими вопросами. Далее воспитатель убирает одну из мнемокартинок, а дети угадывают, что изменилось. Тот, кто догадается первым, подходит к воспитателю и говорит тихо, чтобы другие не слышали. И так далее.

### 2. «Волшебные зонтики»

Цель: формирование умения правильно находить сравнивать и различать разноцветные узоры; развитие внимания, восприятия цвета, зрительной памяти.

Игровое правило: тот, кто соберет, больше всех пар мнемокартинок, станет победителем.

Игровое действие: найти пару мнемокартинке по схожим признакам.

Ход игры: игра проводится в удобном для детей месте. Воспитатель предлагает детям найти подходящую пару мнемокартинке (зонтику) по схожим узорам.

Правила игры содержат 3 варианта: «Волшебные зонтики», «Поединок», «Ловкач».

### 3. «Найди лишнюю картинку»

Цель: учить составлять описательный рассказ из 2-3 предложений по мнемодорожке (тема по выбору воспитателя)

Игровое правило: стараться не ошибаться в выборе мнемокартинок.

Игровые действия: поиск лишних мнемокартинок.

Ход игры: игра проводится в удобном для детей месте. Воспитатель показывает детям мнемодорожку, состоящую из 3-4 мнемокартинок, в содержании которой имеется лишняя, неподходящая под описание предмета. Ребенок пытается ее найти и ответить почему он её выбрал. Далее рассказывает о предмете по мнемодорожке.

### 4. «Назови, что покажу».

Цель: формировать умение объединять и называть предметы по характерным признакам с помощью мнемокартинок ; развитие зрительной памяти, мышления, связной речи.

Игровые правила: называть только то, что ребенок видит на мнемокартинке.

Игровые действия: объединять мнемокартинки по схожим признакам.

Ход игры: игра проводится в удобном для детей месте.

Воспитатель показывает ребёнку мнемокартинки и просит их назвать.

- А теперь назови все предметы одним словом (воспитатель показывает предметы посуды).

- Что это?

Затем показывает мнемокартинки предметов одежды и просит назвать одним словом.

- Что это?

Затем воспитатель предлагает показать части предметов.

Например:

- Покажи носик у чайника.

- Покажи крышку.

-Что есть у платья? (Рукава, воротник, карманы, пуговицы.)

И т. п.

## **Ноябрь**

### 1. «Живой мир».

Цель: закрепить знания о диких и домашних животных; учить составлять описательный рассказ по мнемотаблицам; обогащать активный словарь, используя свои знания о внешнем виде и образе жизни животных; подбирать наиболее точные определения при описании характерных и объединяющих в общую группу признаков животных.

Игровые правила: кто быстрее всех сможет правильно разложить мнемочарточки по группам, тот первый будет показывать пантомиму животного с его карточки.

Игровое действие: Каждый игрок, выбирая картинку должен составить рассказ о своём животном по мнемотаблицам.

Ход игры: воспитатель предлагает детям мнемочарточки диких и домашних животных. Рассматривает вместе с детьми животных на мнемочартинках.

-Ребята, попробуем их описать.

Предлагает описать животное по мнемотаблице.

## 2. «Лото»

Цель: формирование умения объединять предметы по их месту произрастания: где что растёт, закреплять знания детей об овощах, фруктах, цветах с помощью мнемочарточек и мнемодорожек; развивать речь детей.

Игровое правило: Закрывать клетки мнемодорожки теми мнемочартинками, которые соответствуют содержанию.

Игровые действия: находить мнемочартинки и закрывать мнемодорожку.

Ход игры: воспитатель предлагает детям мнемодорожки, на которых изображены огород, сад, цветник и мнемочартинки с изображением овощей, фруктов, цветов. Воспитатель задает вопросы, о том, что у них в руках. Затем предлагает закрыть все соответствующие клеточки мнемодорожек.

## 3. "Чего не стало?" (тема по выбору воспитателя)

Цель: формирование умения правильно называть предмет, называть его характерные признаки по мнемочартинкам; развивать у детей зрительную память, речь

Игровое правило: отвечает только тот, кого назовет воспитатель (сказочный персонаж).

Игровое действие: отгадывание того, чего не стало.

Ход игры: воспитатель предлагает рассмотреть и запомнить ряд из 3-4 мнемочартинок. После чего воспитатель предлагает ребенку закрыть глаза, чтобы убрать одну из мнемочартинок. Ребенок должен ответить на вопрос: "Чего не стало?"

## 4. «Какая сказка спряталась?»

Цель: формирование умения рассказывать сказку с опорой на мнемотаблицу.

Игровое правило: не перебивать рассказывающего по мнемотаблице.

Игровое действие: рассказ с опорой на мнемотаблицу

Ход игры: ребёнок рассматривает мнемотаблицу, называет главных героев, вспоминает содержание сказки, рассказывает её.

Вариант №2.

Разрезать две мнемотаблицы разных сказок и смешать элементы. Предложить детям собрать мнемочартинки сказок и рассказать любую сказку.

# Декабрь

## 1. «Магазин»

Цель: формировать умение классифицировать и обобщать предметы, распределяя их по группам; развивать логическое мышление, связную речь детей.

Игровое правило: не ошибаться в выборе.

Игровое действие: поиск мнемокартинок, складывание мнемодорожек.

Ход игры: воспитатель предлагает детям рассмотреть мнемокартинки на разные темы, проводит беседу, с целью описания каждой мнемокартинки и что их объединяет и различает по характерным признакам. Далее дети сами составляют мнемодорожки из мнемокартинок по общим признакам. Например, магазин «Музыкальные инструменты» (гитара, барабан, бубен, пианино) и так далее.

## 2. «Веселые картинки».

Цель: формирование умения заполнять мнемотаблицы подходящими мнемоквадратами, развитие зрительной памяти.

Игровое правило: кто скорее и правильно выполнит, тот и выигрывает.

Игровое действие: заполнить все поля своих мнемотаблиц.

Ход игры:

Воспитатель предлагает ребёнку внимательно рассмотреть картинки и поместить каждую картинку на свое место.

Например:

"Сложи всю одежду в шкаф".

"Поставь обувь на полочку".

"Повесь головные уборы на вешалку".

"Расставь посуду на столе".

"Помести мебель в комнату".

"Расположи машины на дороге".

"Положи фрукты в корзину".

"Посади овощи на грядку".

"Посади птиц на деревья".

## 3. «Мемо-игра» (тема на выбор воспитателя: «Техника», «Автомобили», «Подводный мир», «Домашние животные», «Дикие животные» и т.д.)

Цель: формирование умения находить одинаковые мнемокартинки

Игровое правило: собрать большее количество карточек.

Игровое действие: найти одинаковые пары мнемокартинок.

Ход игры: воспитатель предлагает детям мнемокарточки. Дети их рассматривают, задают вопросы. Мнемокарточки переворачиваются лицевой стороной вниз и перемешиваются. Дети по очереди открывают по две карточки. Если мнемокартинки совпали, ребенок забирает их себе. Если пары разные, то карточки возвращаются обратно, а игру продолжает следующий игрок.

## Январь

### 1. «Положи в корзинку»

Цель: формирование умения сравнивать предметы (мнемокартинки); развитие зрительной памяти, речи.

Игровые правила: показывать и называть только одинаковую мнемокартинку.

Игровое действие: поиск нужных картинок.

Ход игры: у воспитателя набор мнемокартинок. На них изображены предметы. Воспитатель вместе с детьми рассматривает картинки. Затем раздает всем по картинке. Ребенку необходимо найти такую же на столе.

### 2. «Кто что любит есть?»

Цель: формирование умения образовывать форму винительного падежа имен существительных. Закреплять словарь по теме.

Игровые правила: показывать и находить только правильную мнемокартинку.

Игровое действие: поиск нужных мнемокартинок.

Ход игры:

Педагог предлагает детям рассмотреть мнемокартинку с изображением домашнего животного, назвать его и взять себе картинку. Затем просит ребят «накормить» животных и ответить на вопрос: «Кто что любит?».

Например:

-Кошка любит пить. (молоко).

-Коза любит есть. (траву).

### 3. «Какая сказка спряталась?» (сказка по выбору воспитателя)

Цель: формирование умения рассказывать сказку с опорой на мнемотаблицу.

Игровое правило: не перебивать рассказывающего по мнемотаблице.

Игровое действие: рассказ с опорой на мнемотаблицу

Ход игры: ребёнок рассматривает мнемотаблицу, называет главных героев, вспоминает содержание сказки, рассказывает её.

Вариант №2.

Разрезать две мнемотаблицы разных сказок и смешать элементы. Предложить детям собрать мнемокартинки сказок и рассказать любую сказку.

## Февраль

### 1. «Опиши животное» (по выбору воспитателя)

Цель: закрепить знания о животных; учить составлять описательный рассказ по мнемотаблицам; обогащать активный словарь, используя свои знания о внешнем виде и образе жизни животных.

Игровые правила: правильно составить связной рассказ с опорой на мнемотаблицу.

Игровое действие: каждый игрок, выбирая картинку должен составить рассказ о своём животном по мнемотаблицам.

Ход игры: воспитатель предлагает детям мнемокарточки диких и домашних животных. Рассматривает вместе с детьми животных на мнемокартинках.

-Ребята, попробуем их описать.

Предлагает описать животное по мнемотаблице.

## 2. «Когда это бывает»

Цель: закреплять знания детей о временах года, их характерных признаках; развивать связную речь, внимание, находчивость, выдержку.

Игровые правила: рассказывают о своей картинке по мнемотаблице «Времена года». Картинку не показывают, пока её не отгадают.

Игровые действия: отгадывание картинок.

Ход игры: воспитатель раздает детям картинки «Времена года» и просит не показывать друг другу. Затем вращает стрелку. На кого она покажет. Тот и рассказывает о своем времени года по мнемотаблице.

## 3. «Назови, что покажу».

Цель: формировать умение объединять и называть предметы по характерным признакам с помощью мнемокартинок; развитие зрительной памяти, мышления, связной речи.

Игровые правила: называть только то, что ребенок видит на мнемокартинке.

Игровые действия: объединять мнемокартинки по схожим признакам.

Ход игры: игра проводится в удобном для детей месте.

Воспитатель показывает ребёнку мнемокартинки и просит их назвать.

- А теперь назови все предметы одним словом (воспитатель показывает предметы посуды).

- Что это?

Затем показывает мнемокартинки предметов одежды и просит назвать одним словом (по выбору воспитателя)

## 4. «Чьи детки»

Цель: закреплять знания о домашних животных и их детенышах; формировать умение соотносить изображение детенышей на мнемокартинке с изображением большого животного на мнемотаблице.

Игровое правило: правильно назвать детеныша.

Игровое действие: найти детеныша, поставить рядом со взрослым животным.

Ход игры: воспитатель подготавливает мнемокартинки с изображением детенышей и мнемотаблицы со взрослыми животными. Дети должны к мнемотаблицам со взрослыми животными подобрать мнемокартинки с их детенышами. Дети произносят характерные звуки для каждого детеныша

## *Март*

### 1. «У кого что?»

Цель: учить детей образовывать форму родительного падежа имен существительных. Активизировать словарь по теме.

Игровое правило: правильно подбирать мнемокартинки.

Игровые действия: найти мнемокартинку .

Ход игры:

Педагог просит ответить на вопрос и подобрать к ответу картинку.

Например:

У кого рога и вымя?. (У коровы)

У кого длинные усы и острые когти?. (У кошки)

У кого копыта и грива?. (У лошади)

## 2. «Кто где находится?»

Цель: учить различать предлоги «на», «под», «около» с помощью мнемокартинок, кодирующих изображение домашних птиц и их местонахождение.

Игровое правило: показывать и называть только подходящую мнемокартинку.

Игровое действие: поиск нужных мнемокарточек.

Ход игры:

Педагог предлагает посмотреть на мнемокартинки и сказать, куда спряталась каждая из домашних птиц.

Например:

-Утка спряталась под куст.

-Петух сидит на заборе.

-Гусь стоит около дома.

## 3.«Мемо-игра» (тема на выбор воспитателя:«Техника», «Автомобили», «Подводный мир», «Домашние животные», «Дикие животные» и т.д.)

Цель: формирование умения находить одинаковые мнемокартинки

Игровое правило: собрать большее количество карточек.

Игровое действие: найти одинаковые пары мнемокартинок.

Ход игры: воспитатель предлагает детям мнемокарточки. Дети их рассматривают, задают вопросы. Мнемокарточки переворачиваются лицевой стороной вниз и перемешиваются. Дети по очереди открывают по две карточки. Если мнемокартинки совпали, ребенок забирает их себе. Если пары разные, то карточки возвращаются обратно, а игру продолжает следующий игрок.

## 4.«Чудесный мешочек»

Цель: формировать умение описывать характерные признаки предмета по мнемотаблице или по мнемодорожке.

Игровые правила: отгадывать знакомый предмет на ощупь.

Игровые действия: ощупывание предмета, рассказывание о нем.

Ход игры: воспитатель подбирает знакомые детям предметы и кладет их в мешочек. Ребенок опускает руку в мешочек и на ощупь должен отгадать предмет. Затем рассказывает о предмете по мнемотаблице. Игра продолжается до тех пор, пока все предметы не будут названы.

## *Апрель*

### 1.«Что лишнее»

Цель: формирование умения правильно называть предмет и его действие, замечать и называть различие в цвете и размере по мнемоквадратам; развивать у детей зрительную память.

Игровое правило: отвечает только тот, кого назовет сказочный персонаж (гость).

Игровое действие: отгадывание, что изменилось в расположении мнемоквадратов, что лишнее.

Ход игры: воспитатель показывает детям поочередно пять разных картинок с изображением разных по размеру предметов. Дети их рассматривают. Вместе с детьми воспитатель называет отличительные признаки предметов. Если дети затрудняются, воспитатель помогает им наводящими вопросами. Далее воспитатель добавляет одну из мнемокартинок, а дети угадывают, что изменилось, что лишнее. Тот, кто догадается первым, подходит к воспитателю и говорит тихо, чтобы другие не слышали. И так далее.

## 2. "Когда это бывает?"

Цель: формировать знания о частях суток: день, ночь, их характерных признаках; развитие связной речи, умения составлять небольшой рассказ по мнемотаблице.

Игровое правило: рассказывает тот, кого назовет Буратино.

Игровое действие: описание частей суток.

Ход игры: Показ мнемокартинок с изображением частей суток.

Воспитатель просит ребенка показать, где день, а где ночь.

Задаёт вопросы:

- Когда мы играем?

- Когда мы кушаем?

- Что мы делаем ночью? Воспитатель просит подобрать для каждой мнемотаблицы «День», «Ночь» подходящие к описанию мнемокартинки и рассказать уже по готовой мнемотаблице небольшой описательный рассказ.

## 3. «Какая сказка спряталась?» (сказка по выбору воспитателя)

Цель: формирование умения рассказывать сказку с опорой на мнемотаблицу.

Игровое правило: не перебивать рассказывающего по мнемотаблице.

Игровое действие: рассказ с опорой на мнемотаблицу

Ход игры: ребёнок рассматривает мнемотаблицу, называет главных героев, вспоминает содержание сказки, рассказывает её.

Вариант №2.

Разрезать две мнемотаблицы разных сказок и смешать элементы. Предложить детям собрать мнемокартинки сказок и рассказать любую сказку.

## 4. «Кто что ест?»

Цель: учить детей соотносить мнемокартинки с объектами и предметами.

Закреплять словарь по теме.

Игровое правило: показывать и называть только подходящую мнемокартинку.

Игровое действие: поиск нужных мнемокарточек.

Ход игры:

Педагог предлагает детям рассмотреть мнемокартинки с изображением дикого животного, назвать его и взять себе картинку. Затем просит ребят «накормить» животных и ответить на вопрос: «Кто что ест?».

Например:

-Заяц ест траву.

-Медведь ест мед.

Дети находят соответствующие мнемокартинки с изображением продуктов питания.

# Май

## 1. «Времена года»

Цель: закреплять знания детей о временах года, их характерных признаках; развивать связную речь, внимание, находчивость, выдержку.

Игровые правила: рассказывают о своей картинке по мнемотаблице «Времена года». Картинку не показывают, пока её не отгадают.

Игровые действия: отгадывание картинок.

Ход игры: воспитатель раздает детям картинки «Времена года» и просит не показывать друг другу. Затем вращает стрелку. На кого она покажет. Тот и рассказывает о своем времени года по мнемотаблице.

## 2. «Опиши предмет»

Цель: формировать умение подбирать к описанию предмета мнемоквадраты с описанием внешнего вида, активизировать их речь.

Игровые правила: правильно подбирать мнемоквадраты к описанию предмета. Безошибочно показывать картинки.

Игровые действия: подобрать предмет и мнемоквадраты, соответствующие и несоответствующие его описанию.

Ход игры: игра проводится в удобном для детей месте.

Поочередно по приглашению воспитателя дети находят необходимую мнемокартинку и называют (описывают), что на ней изображено. Далее кто-то один из детей может сам или с помощью воспитателя описать предмет с помощью мнемотаблицы. В знак одобрения дети хлопают в ладоши.

## 3. «Веселые картинки»

Цель: формирование умения заполнять мнемотаблицы подходящими мнемоквадратами, развитие зрительной памяти.

Игровое правило: кто скорее и правильно выполнит, тот и выигрывает.

Игровое действие: заполнить все поля своих мнемотаблиц.

Ход игры:

Воспитатель предлагает ребёнку внимательно рассмотреть картинки и поместить каждую картинку на свое место.

Инструкция.

"Сложи всю одежду в шкаф".

"Поставь обувь на полочку".

"Повесь головные уборы на вешалку".

"Расставь посуду на столе".

"Помести мебель в комнату".

"Расположи машины на дороге".

"Положи фрукты в корзину".

"Посади овощи на грядку".

"Посади птиц на деревья".

## 4. «Какая сказка спряталась?»

Цель: формирование умения рассказывать сказку с опорой на мнемотаблицу.

Игровое правило: не перебивать рассказывающего по мнемотаблице.

Игровое действие: рассказ с опорой на мнемотаблицу

Ход игры: ребёнок рассматривает мнемотаблицу, называет главных героев, вспоминает содержание сказки, рассказывает её.

Вариант №2.

Разрезать две мнемотаблицы разных сказок и смешать элементы. Предложить детям собрать мнемокартинки сказок и рассказать любую сказку.

Используемая литература:

- 1.Бондаренко А.К. Дидактические игры в детском саду.-М.: Просвещение, 1991.-160с.
- 2.Гербова В.В. Развитие речи в детском саду.-М.:Мозаика-Синтез, 2014г.-96с.
- 3.Громова О.Е., Соломатина Г.Н. Лексические темы по развитию речи.-М.:ТЦ Сфера, 2007г.-128с.
- 4.Опорные схемы в картинках.- Набор из 22 карточек- схем в картинках.- М.: Школьная книга, 2018г.-24с.
- 5.Большева Т. «Учимся по сказке».-СПб.: «Детство-Пресс», 2001.
- 6.Полянская Т.Б. «Использование метода мнемотехники в обучении рассказыванию детей дошкольного возраста».-СПб.: «Детство-Пресс», 2009.- 64с.