

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 мнемочартам; 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.