

**Дидактическая напольная игра по развитию речи**  
**«Речевая карусель»**  
(для дошкольников 5-7 лет).

**Цель:** обучение составлению описательного рассказа

**Задачи:**

- способствовать формированию грамматического строя речи;
- обогащать словарный запас дошкольников по лексическим темам;
- развивать умение правильно строить предложения;
- развивать психические процессы: память, мышление, воображение;
- воспитывать коммуникативные навыки общения, взаимовыручки.

*В нашей группе есть, друзья,*

*Интересная игра:*

*Речь ребятам развивает,*

*Предложения составляет.*

*К лексической теме всякий раз,*

*Помогает придумать нам рассказ,*

*«Речевая карусель» называется игра,*

*Подходи, кому не лень, Занимайся, детвора!*

Представленное дидактическое пособие «Речевая карусель» является трансформируемым, полифункциональным, доступным и развивающим пособием. Оно безопасное, красочное, что представляет интерес для детей.

Главная особенность этого пособия - вариативность: игра может легко видоизменяться, что позволяет у детей развивать гибкость ума, фантазию, творческие способности. Использование данного пособия облегчает усвоение материала, повышает эффективность речевой деятельности. Его можно использовать как в индивидуальной, так и в групповой работе с детьми.

Форма организации игры-групповая, подгрупповая до 6-7 человек или индивидуальная.

Положительным моментом использования пособия является то, что подбор дидактического материала можно варьировать, исходя из индивидуальных особенностей детей и с учетом имеющихся речевых нарушений у детей.

Интеграция образовательных областей еще один положительный момент: дети учатся взаимодействовать во время речевого общения, выражать свои мысли, в процессе всей игры дети находятся в движении, получают знания об окружающем мире, используется музыкальное сопровождение.

«Речевая карусель» - это напольная дидактическая игра для детей старшего дошкольного возраста. В состав игры входит один большой матерчатый круг с кармашками для карточек.

Путем случайного выбора или по задумке педагога определяется объект, который дети будут использовать при составлении описательного или творческого рассказа. Он помещается в центре большого круга.

## Пример игры

Детям загадывается загадка:

Этот зверь живет лишь дома.

С этим зверем все знакомы.

У него усы как спицы.

Он, мурлыча, песнь поет.

Только мышь его боится...

Угадали? Это — ...

(Кот)

Педагог сажает в центр круга игрушку кота.

-Давайте расскажем, что же за зверь такой к нам в гости пришел?

Дети встают вокруг карусели. Перед началом игры дети движутся вокруг большого круга с ускорением и замедлением со словами:

*Раз, два, три, четыре, пять*

*Начинаем мы играть.*

*Ели-ели, ели-ели*

*Закружились карусели,*

*А потом, потом, потом*

*Все бегом-бегом.*

*Тише, тише не спешите*

*Карусель остановите.*

*Раз, два, три, четыре, пять*

*Рассказ мы будем составлять.*

*У кого знак вопроса*

*Тому рассказ и начинать. (или небольшое стихотворение с движениями:*

*Дружно за руки возьмемся. (Берутся за руки)*

*Нас закружит карусель,*

*(Умеренным бегом двигаются вокруг круга)*

*Быстро, быстро повернемся,*

*(Опускают руки и поворачиваются вокруг себя)*

*Снова за руки возьмемся,*

*(Берутся за руки)*

*И учиться нам не лень.*

*(Умеренный бег вокруг круга).*

Дети должны составить описательный рассказ. Начинает игрок, у которого выпал знак вопроса. Он задает вопрос, связывая его с выбранным объектом и сам на него отвечает. Далее по часовой стрелке каждый следующий игрок в соответствии со своей схемой-символом также задает вопрос и отвечает на него (можно использовать вариант без озвучивания вопроса). Последний из игроков повторяет рассказ. Ему могут помогать дети и воспитатель по мере затруднения.

Спасибо за внимание!



Авторы игры воспитатели группы «Муравьишки»