

"Игры и упражнения для развития связной речи детей старшего дошкольного возраста"

Для **развития связной речи детей** учат пересказывать литературные произведения, как уже знакомые, так и впервые прочитанные на занятии.

Игры и упражнения для развития связной речи детей в старшей группе

Рассматривая иллюстрации книг, дети учатся составлять небольшие рассказы и подводятся к составлению рассказов из личного опыта (*по аналогии с содержанием картины*). Рассказывание о литературном персонаже проводится сначала по вопросам воспитателя, затем в совместном рассказывании со взрослым, а после этого и самостоятельно. Эти виды рассказывания предполагают обучением разным типам **высказывания**: описанию, повествованию и некоторым компонентам рассуждения (выявление причинной **связи** - «Мне нравится слушать сказки, потому что»). Чаще всего дети составляют контаминированные (*смешанные*) тексты, когда в повествовании встречаются элементы описания или рассуждения.

Продолжается формирование навыков повествовательной **речи**, для чего детям ставят схемы составления совместного рассказа - тем самым они глубже осознают структуру, т. е. композиционное строение **связного высказывания** (*начало, середина, конец*). Сначала закрепляется представление о том, что рассказ можно начинать по-разному («*Однажды...*», «*Дело было летом...*» и т. п.) Взрослый давая зачин рассказу, предлагает ребёнку наполнить его содержанием, **развить сюжет** («*Как-раз... собрались звери на полянке. Стали они... Вдруг... Взяли звери... И тогда...*») Заполнение схемы ребёнку закрепить представления о средствах **связи** между частями высказывания. Необходимо учить **детей** включать в повествование элементы описания, диалоги действующих лиц, разнообразить действия персонажей, соблюдать временную последовательность событий.

Составление сказки «Приключения Маши в лесу».

Взрослый спрашивает: «Зачем Маша пошла в лес? Зачем вообще ходят в лес? (*За грибами, ягодами, цветами, погулять*). Что с ней вообще могло случиться? (*Заблудилась, встретила кого-то.*)». Этот приём предотвращает появление одинаковых сюжетов и показывает и показывает варианты его **развития**.

Составление рассказа «Расскажем про белочку»

Цель: составление совместного рассказа, соблюдая структуру высказывания.

- Давайте ещё раз посмотрим на белочку (*вспомни, какая она, что умеет делать*) и составим рассказ про белочку, которая встретила волка. Сначала скажи какая была белочка? (*Смелая, весёлая, шустрая, находчивая.*) А волк какой? (*Злой, сердитый.*)

Я начну рассказывать, а ты закачивай. Как-то раз белочка побежала погулять... (*и шишек набрать*). Она залезла... (*на высокую сосну*). А на сосне шишек (*много, видимо-невидимо*). Только сорвала первую шишку (*увидела волка*). Но белочка (*не испугалась*). Она бросила (*шишку прямо на волка*). На лбу у него (*выросла шишка*). Давай нарисуем белочку, сосну, волка и шишку.

Игра «В гостях у слоника»

Цель: учить подбирать однокоренные слова, побуждать **детей** к составлению творческого рассказа.

- Сегодня мы пойдём в гости к дедушке, который следит за порядком в лесу, охраняет его. Это лесник. Дом его стоит в лесу. Это какой дом? (*Лесной.*) К дому лесника ведёт тропинка. Это какая тропинка? (*Лесная*) Послушайте **слова**: «лес», «лесник», «лесной». Какая часть слышится во всех словах? (*Лес.*)

Лесная тропинка узкая, а дорога (*широкая*). Деревья в лесу высокаие, а кусты (*низкие*). Вот речка глубокая, а ручеёк (*мелкий*).

- Как много тропинок в лесу! По какой бы нам пойти? У кого спросить? А вот белочка. Здравствуй, белочка! Как найти дорогу к леснику?

- Отгадай мою загадку. Рыжая, пушистая, на сосну взбирается, шишками кидается.

Ребёнок отгадывает, что это белка. Белка просит:

- Опишите меня, чтобы было видно, какая я и что умею делать.

При затруднении взрослый помогает **связками**: шубка у тебя...; на ушках...; хвостик у тебя...; ты умеешь...и очень любишь...

Белка говорит, что она любит прыгать с ветки на ветку. Взрослый ставит ветку, белка прыгает, а дети называют действие: прыгает, спрыгивает, перепрыгивает, запрыгивает, выпрыгивает.

Взрослый предлагает ребёнку составить рассказ про то, как они встретили белку, и зарисовать схему **встречи с белкой**, чтобы потом рассказать леснику.

Пересказ текста «Тук-тук»

(«Покажи сказку руками»)

Цель: овладение навыком пересказа текста показом героев сказки с помощью рук.

Взрослый рассказывает сказку ребёнку, демонстрируя героев произведения Л. Успенской «Тук-тук» с помощью рук.

Тук-тук

Тук-тук! Тук-тук!

-Кто там?

-Это я, зайчик.

-Если зайчик, покажи свои ушки.

-Вот мои ушки.

Тук-тук! Тук-тук!

-Кто там?

-Это я, коза.

-Если коза, покажи свои рога.

-Вот мои рога.

Тук-тук! Тук-тук!

-Кто там?

-Это я, ветер.

-Если ветер, подлетай к двери и сам залезай в щёлку.

Вопросы и задания

1. Спросите ребёнка: «Кто пришёл первый, кто пришёл второй, третий. Опиши, изобрази зайца, козу, ветер».

2. Попросите ребёнка пересказать сказку, обратив внимание на вопросительную и восклицательную интонации.

Следите за правильной постановкой кисти рук ребёнка и точность переключения с одного движения на другое.

«Тук-тук!»-руки сжаты в кулак.

«Зайчик»-локтем опереться на стол, указательный и средний пальцы **развести**, остальные сжать в кулачок.

«Коза»- пальцы рук поджать, только указательный и мизинец держать выпрямленными.

«Ветер!»- расслабляющие движения для пальцев.

Упражнение на словообразование

Для того, чтобы рассказ про осень получился образным, предложения в нём были распространёнными предлагаем поиграть в мяч.

Цель: словообразование относительных прилагательных от слова осень.

Солнце осенью- осеннее; Пальто осенью-

Ветер осенью- Сапоги осенью-

Небо осенью- Одежда осенью-

Туча осенью- Куртка осенью-

Дождь осенью- День осенью-

Лес осенью- Утро осенью-

Аллея осенью- Роща осенью-
Погода осенью- Парк осенью-

Игра «Скажи иначе»

Цель: учить детей подбирать синонимы.

Унылая пора - скучная, грустная, тоскливая, хмурая, печальная.

Небо серое - темное, холодное, пасмурное.

Деревья нагие - голые, обнаженные (*без листвы*).

Высохли цветы - завяли, зачахли.

Корм- пища, еда, продовольствие.

Долгий - продолжительный, длинный, длительный.

Упражнение «Что будет?»

Цель: учить детей грамматически правильно строить предложения.

Взрослый предлагает придумать как можно более полные и оригинальные ответы на поставленные вопросы.

Варианты вопросов.

- Что будет, если Буратино научится летать?
- Что будет, если исчезнут все книги?
- Что будет, если ты попадешь в сказочный город?
- Что будет, если ты научишься читать и писать? И т. п.

Игры для развития словарного запаса.

«Собери пять»

Цель: научить относить единичные предметы к определенным тематическим группам.

Ход игры. Для игры надо заготовить набор предметных картинок, состоящий из нескольких тематических групп (одежда, посуда, игрушки, мебель и т.д.) Играет несколько человек, по количеству тематических групп. Картинки лежат на столе изображениями вниз. Каждый берёт по одной картинке, называет её и родовое понятие, к какому относится данная картинка. Таким образом, устанавливается, какую группу будет собирать каждый участник. Если выбраны одинаковые группы, открывают ещё по одной картинке. Затем ведущий показывает играющим по одной картинке, а они должны просить себе ту или иную картинку: «Мне нужна кукла, потому что я собираю игрушки». Выигрывают тот, кто первый собрал свою группу картинок (количество картинок в каждой группе должно быть одинаковым, например, по шесть картинок).

«Кто как голос подаёт»

Цель: расширение глагольного словаря по данной теме.

Ход игры. Ведущий читает детям стихотворение Г. Сапгира.

Ветер весеннюю песню донёс
Песню пролаял охотничий пёс,
Волк эту песню провыл на опушке,
Дружно проквакали песню лягушки.
Бык эту песню, как мог, промычал.
Рысь промурлыкала,
Сом промычал.
Филин прогукал,
Уж прошипел,
А соловей эту песню пропел.

Ведущий спрашивает, кто как голос подавал, одновременно показывая предметные картинки с изображениями животных. За каждый правильный ответ дают картинку, выигрывает тот, кто соберёт больше картинок.

«Эстафета»

Цель: активизация глагольного словаря.

Ход игры. Играющие стоят в кругу. У ведущего палочка-эстафета. Он произносит какое-нибудь слово и передаёт эстафету рядом стоящему ребёнку. Тот должен подобрать подходящее слово-

действие и быстро передать палочку дальше. Когда эстафета вернётся к ведущему, он задаёт новое слово, но палочку передаёт в другом направлении. Если кто-то затрудняется назвать слово или подбирает неподходящее слово, ему дают штрафное очко. После того как игрок набрал три штрафных очка, он выходит из игры. Выигрывает тот, у кого в конце игры будет меньше штрафных очков.

Ход игры: собака – лает, кусает, бежит, сторожит, скулит, воет; кошка – мурлыкает, охотится, играет, дремлет, мяукает, царапается.

«Наоборот»

Дидактическая задача: Развивать у детей сообразительность, быстроту мышления.

Игровое правило. Называть слова только противоположные по смыслу.

Игровые действия. Бросание и ловля мяча.

Ход игры. Дети и воспитатель садятся на стулья в кружок. Воспитатель произносит слово и бросает кому-нибудь из детей мяч, ребенок должен поймать мяч, сказать слово противоположное по смыслу, и снова бросить мяч Воспитателю. Воспитатель говорит: «Вперёд». Ребенок отвечает «Назад», (направо — налево, вверх-вниз, под — над, далеко — близко, высоко — низко, внутри — снаружи, дальше — ближе). Можно произносить не только наречия, но и прилагательные, глаголы: далекий — близкий, верхний — нижний, правый — левый, завязать — развязать, намочить — высушить и др. Если тот, кому бросили мяч, затрудняется ответить, дети по предложению воспитателя хором произносят нужное слово.

«Кто больше знает»

Дидактическая задача: Развивать память детей; обогащать их знания о предметах, воспитывать такие качества личности, как находчивость, сообразительность.

Игровое правило. Вспомнить и назвать, как один и тот же предмет может быть использован.

Игровое действие. Соревнование – кто больше назовёт, как можно использовать предмет.

Ход игры. Дети вместе с воспитателем садятся на стулья (на ковёр) в кружок. Воспитатель говорит: — У меня в руках стакан. Кто скажет, как и для чего его можно использовать?

Дети отвечают:

— Пить чай, поливать цветы, измерять крупу, накрывать рассаду, ставить карандаши.

— Правильно, — подтверждает воспитатель и если нужно, дополняет ответы ребят. Теперь давайте поиграем. Я буду называть различные предметы, а вы вспомните и назовите, что с ними можно делать. Постарайтесь сказать как можно больше. Воспитатель заранее подбирает слова, которые он предложит детям во время игры.

«Скажи по-другому»

Дидактическая задача. Учить детей подбирать синоним-слово, близкое по значению.

Ход игры. Воспитатель говорит, что в этой игре дети должны будут вспомнить слова, похожие по смыслу на то слово, которое он назовёт.

«Большой» — предлагает воспитатель. Дети называют слова: огромный, крупный, громадный, гигантский.

«Красивый» — «пригожий, хороший, прекрасный, прелестный, чудесный».

«Мокрый» — «сырой, влажный» и т.д.

«Подбери слово»

Дидактическая задача: Развивать у детей сообразительность, умение подбирать нужные по смыслу слова.

Ход игры. Воспитатель, обращаясь к детям, предлагает им вопросы, например: «Вспомните, что можно шить?» Ответы детей: «Платье, пальто, сарафан, рубашку, сапоги, шубу и т.д. «Штопать –

носки, чулки, варежки, шарф». «Завязывать – шнурки, веревочку, шарф, завязки». «Надвигать – шапку, платок, шляпу, панаму, бескозырку, фуражку, будёновку». «Надеть пальто, платье, чулки, шубу, плащ, юбку, сарафан, колготки» и т.д.

«Первоклассник»

Дидактическая задача: Закреплять знания детей о том, что нужно первокласснику для учёбы в школе воспитывать желание учиться в школе, собранность, аккуратность.

Игровое правило. Собирать предметы по сигналу.

Игровое действие. Соревнование – кто быстрее соберёт в портфель все необходимое для школы.

Ход игры. На столе лежат два портфеля. На других столах лежат учебные принадлежности: тетради, буквари, пеналы, ручки, цветные карандаши и др. После краткой беседы о том, что дети подготовительной группы скоро пойдут в школу, и что они будут сами собирать в портфели все необходимое для учебы, они начинают игру выходят к столу двое играющих; по команде водящего они должны отобрать необходимые учебные принадлежности, аккуратно положить их в портфель и закрыть его. Кто это сделает первым, тот и выиграл. Чтобы игра продолжалась, дети, выполнившие задание, выбирают вместо себя других участников. Остальные выступают в роли болельщиков и объективно оценивают победителей.

В игре закрепляется название и назначение всех предметов. Воспитатель обращает внимание ребят на то. Что не только быстро надо всё складывать, но и аккуратно; поощряет тех, кто точно выполнил эти правила в игре.

«Кузовок»

Дидактическая задача: Развивать слуховое внимание, активизировать словарь, мышление; развивать сообразительность.

Игровые правила. В кузовок можно «класть» только те слова, которые оканчиваются на -ок; назвавший слово, передает кузовок другому ребенку.

Игровые действия. Имитация движения, будто в кузовок опускают предмет, кто ошибется, назвав предмет с другим окончанием, платит фант, который затем отыгрывается.

Ход игры. Играющие усаживаются за столом. Воспитатель ставит на стол корзинку, затем спрашивает:

— Видите, дети, этот кузовок? Знаете, что можно класть в кузовок? В этот кузовок будете класть все, что можно назвать словом, оканчивающимся на -ок. Например: замок, платок, чулок, носок, шнурок, листок, комок, колобок, крючок. Грибок, коробок и т.д. Каждый положит в кузовок, что он хочет, согласно правилу, и передаёт своему соседу, тот тоже положит что-нибудь из вещей, название которых оканчивается на -ок, и передаёт кузовок дальше.

«Найди лишнюю картинку»

Подбирается серия рисунков, среди которых трое рисунка можно объединить в группу по общему признаку, а четвертый – лишний.

Предложите ребёнку первые четыре рисунка и попросите лишний убрать. Спросите: «Почему ты так думаешь? Чем похожи те рисунки, которые ты оставил?»

«Назови три предмета»

Дидактическая задача: Упражнять детей в классификации предметов.

Игровые правила. Назвать три предмета одним общим словом. Кто ошибется, платит фант.

Ход игры. Дети, говорит воспитатель, мы уже играли в разные игры, где требовалось быстро подобрать нужное слово. Сейчас мы поиграем в похожую игру, но только будем подбирать не одно слово, а сразу три. Я назову одно слово, например, мебель, а тот, кому я брошу мяч, назовёт три слова, которые можно назвать одним словом мебель. Какие предметы можно назвать, одним словом мебель?

— Стол, стул, кровать.

-«Цветы»- произносит педагог и после небольшой паузы бросает мяч ребенку. Тот отвечает: «Ромашка, роза, василёк».

В этой игре дети учатся относить три видовых понятия к одному родовому. В другом варианте игры дети, наоборот, по нескольким видовым понятиям учатся находить родовые. Например, Воспитатель называет: «Малина, клубника, смородина». Ребёнок, поймавший мяч, отвечает: «Ягоды». Более сложным вариантом игры будет такой, когда воспитатель во время одной игры меняет задание: то называет видовые понятия, и дети находят

Родовые, то называет родовые понятия, а дети указывают видовые. Такой вариант предлагается в том случае, если дети часто играли в различные игры на классификацию предметов.

Игры для развития связной речи

«Отгадай-ка»

Цель игры: обучать детей описывать предмет, не глядя на него, находить в нем существенные признаки; по описанию узнавать предмет.

Ход игры. Воспитатель напоминает детям, как они рассказали о знакомых предметах, загадывали и отгадывали о них загадки и предлагает: «Давайте поиграем. Пусть предметы нашей комнаты расскажут о себе, а мы по описанию отгадаем, какой предмет говорит. Надо соблюдать правила игры: когда будете рассказывать о предмете, не смотрите на него, чтобы мы сразу не отгадали. Говорите только о тех предметах, которые находятся в комнате».

После небольшой паузы (дети должны выбрать предмет для описания, подготовиться к ответу) воспитатель кладет камешек на колени любому играющему. Ребёнок встает и дает описание предмета, а затем передает камешек тому, кто будет отгадывать. Отгадав, ребёнок описывает свой предмет и передаёт камешек другому играющему, чтобы тот отгадал.

План описания предмета

Он разноцветный, круглой формы. Его можно бросать вверх, катать по земле, а в группе нельзя им играть, так как можно разбить стекло

«Нарисуй сказку»

Цель: научить составлять рисуночный план к тексту, использовать его при рассказывании.

Ход игры. Ребёнку читают текст сказки и предлагают ее записать с помощью рисунков. Таким образом, ребёнок сам изготавливает серию последовательных картинок, по которым потом рассказывает сказку. Сказка должна быть краткой.

Конечно, можно ребёнку помочь, показать, как схематично нарисовать человека, домик, дорогу; определить вместе с ним, какие эпизоды сказки обязательно надо изобразить, т.е. выделить главные повороты сюжета.

«Фотограф»

Цель: научить составлять описание картины с опорой на фрагменты данной картины.

Ход игры. Взрослый просит ребёнка рассмотреть большую картинку, а также маленькие предметные картинки рядом с ней. «Фотограф сделал много снимков одного листа. Вот это общая картина, а это части той же самой картины. Покажи, где находятся данные фрагменты на общей картине. Расскажи теперь, о чем эта картина. Не забудь описать те детали, которые фотограф снял отдельно, значит, они очень важные».

«Чего на свете не бывает»

Цель: научить находить и обсуждать ошибки, при рассмотрении картинок-нелепицы.

Ход игры. Рассмотрев картинки-нелепицы, попросить ребёнка не просто перечислить неправильные места, но и доказать, почему данное изображение ошибочное. Тогда получится полное описание картины, да еще и с элементами рассуждения.

«Как ты узнал?»

Цель: учить подбирать доказательства при составлении рассказов, выбирая существенные признаки.

Ход игры. Перед детьми находятся предметы или картинки, которые им предстоит описывать. Ребёнок выбирает любой предмет и называет его. Ведущий спрашивает: «Как ты узнал, что это телевизор?» Играющий должен описать предмет, выбирая только существенные признаки, отличающие этот предмет от остальных. За каждый правильно названный признак получает фишку. Выигрывает тот, кто наберёт больше всего фишек.

«А я бы...»

Цель: развитие творческого воображения, обучение свободному рассказыванию.

Ход игры. После прочтения ребёнку сказки предложите ему рассказать, что бы он сделал, если бы попал в данную сказку и стал бы одним из главных персонажей.

Игры для развития связной речи.

«Кто больше заметит небылиц?»

Цель: учить детей замечать небылицы, нелогические ситуации, объяснять их; развивать умение отличать реальное от выдуманного.

Оборудование: стихотворение «Путаница», фишки.

Ход игры:

Дети, садятся так, чтобы на столе можно было откладывать фишки.

Воспитатель объясняет правила игры: - Сейчас я прочту вам отрывок из стихотворения Корнея Чуковского «Путаница» В нем будет много небылиц. Постарайтесь их заметить и запомнить. Кто заметит небылицу, положит фишку, заметит ещё одну небылицу, положит вторую фишку рядом и т.д. Кто заметит больше небылиц, тот и выигрывает. Фишку можно положить только тогда, когда ты сам заметил небылицу.

Сначала читается небольшая часть этого стихотворения, медленно, выразительно, акцентируются места с небылицами. После чтения воспитатель спрашивает детей, почему стихотворение называется «Путаница».

Затем того, кто отложил меньше фишек, просит назвать замеченные небылицы. Дети, у которых больше фишек называют те небылицы, которые не заметил первый отвечающий. Повторять сказанное нельзя. Если ребенок положил больше фишек, чем небылиц в стихотворении, воспитатель говорит ему, что он не выполнил правила игры, и предлагает быть более внимательным в другой раз.

Затем читается следующая часть стихотворения. Надо следить за тем, чтобы дети не утомлялись, т.к. игра требует большого умственного напряжения. Заметив по поведению детей, что они устали, воспитатель должен прекратить игру.

В конце игры следует похвалить тех, кто заметил больше небылиц и правильно их объяснил.

Другие примеры небылиц:

<i>Ехала деревня</i>	<i>Дело было в январе</i>	<i>По железному мосту</i>
<i>Мимо мужика.</i>	<i>Первого апреля.</i>	<i>Сделанном из досок,</i>

<p><i>Вдруг из-под собаки Лают ворота. Он схватил дубинку Разрубил топор. А по нашей кошке Пробежал забор.</i></p>	<p><i>Жарко было во дворе Мы ооченели.</i></p>	<p><i>Шел высокий человек Низенького роста. Был кудрявый без волос, Тоненький как бочка. Не было детей у него Только сын да дочка.</i></p>
--	--	--

«Где начало рассказа?»

Цель: учить передавать правильную временную и логическую последовательность рассказа с помощью серийных картинок.

Оборудование: серийные картинки.

Ход игры:

Ребенку предлагается составить рассказ, опираясь на картинки. Картинки служат своеобразным планом рассказа, позволяют точно передать сюжет, от начала до конца. По каждой картинке ребёнок составляет одно предложение и вместе они соединяются в связный рассказ.

«Найди картинке место»

Цель: научить соблюдать последовательность хода действия.

Оборудование: серийные картинки.

Ход игры:

Перед ребенком выкладывают серию картинок, но одну картинку не помещают в ряд, а дают ребёнку с тем, чтобы он нашёл ей нужное место. После этого просят ребёнка составить рассказ по восстановленной серии картинок.

«Исправь ошибку»

Цель: научить устанавливать правильную последовательность действия.

Оборудование: серийные картинки.

Ход игры:

Перед ребёнком раскладывают серию картинок, но одна картинка лежит не на своем месте. Ребёнок находит ошибку, кладёт картинку на нужное место, а затем составляет рассказ по всей серии картинок.

«Какая картинка не нужна?»

Цель: научить находить лишние для данного рассказа детали.

Оборудование: серийные картинки.

Ход игры:

Перед ребёнком выкладывают серию картинок в правильной последовательности, но одну картинку берут из другого набора. Ребёнок должен найти ненужную картинку, убрать ее, а затем составить рассказ.

«Отгадай-ка»

Цель игры: обучать детей описывать предмет, не глядя на него, находить в нем существенные признаки; по описанию узнавать предмет.

Оборудование: цветной камешек.

Ход игры:

Воспитатель напоминает детям, как они рассказали о знакомых предметах, загадывали и отгадывали о них загадки и предлагает: «Давайте поиграем. Пусть предметы нашей комнаты расскажут о себе, а мы по описанию отгадаем, какой предмет говорит».

Надо соблюдать правила игры: когда будете рассказывать о предмете, не смотрите на него, чтобы мы сразу не отгадали. Говорите только о тех предметах, которые находятся в комнате».

После небольшой паузы (дети должны выбрать предмет для описания, подготовиться к ответу) воспитатель кладет камешек на колени любому играющему. Ребёнок встает и дает описание предмета, а затем передает камешек тому, кто будет отгадывать. Отгадав, ребёнок описывает свой предмет и передаёт камешек другому играющему, чтобы тот отгадал.

Примерный план описания предмета: «Он разноцветный, круглой формы. Его можно бросать вверх, катать по земле, а в группе нельзя им играть, так как можно разбить стекло»

«Нарисуй сказку»

Цель: научить составлять рисуночный план к тесту, использовать его при рассказывании.

Оборудование: лист бумаги, карандаш.

Ход игры:

Ребёнку читают текст сказки и предлагают ее записать с помощью рисунков. Таким образом, ребёнок сам изготавливает серию последовательных картинок, по которым потом рассказывает сказку. Сказка должна быть краткой. Конечно, можно ребёнку помочь. Показать, как схематично нарисовать человека, домик, дорогу; определить вместе с ним, какие эпизоды сказки обязательно надо изобразить, т.е. выделить главные повороты сюжета.

«Фотограф»

Цель: научить составлять описание картины с опорой на фрагменты данной картины.

Оборудование: большая картина, фрагменты этой картины.

Ход игры:

Взрослый просит ребёнка рассмотреть большую картинку, а также маленькие предметные картинки рядом с ней. «Фотограф сделал много снимков одного листа. Вот это общая картина, а это части той же самой картины. Покажи, где находятся данные фрагменты на общей картине. Расскажи теперь, о чем эта картина. Не забудь описать те детали, которые фотограф снял отдельно, значит, они очень важные».

«Чего на свете не бывает»

Цель: научить находить и обсуждать ошибки, при рассматривании картинки-нелепицы.

Оборудование: картинки-нелепицы.

Ход игры:

Рассмотрев картинки-нелепицы, попросить ребёнка не просто перечислить неправильные места, но и доказать, почему данное изображение ошибочное. Тогда получится полное описание картины, да еще и с элементами рассуждения.

«Как ты узнал?»

Цель: учить подбирать доказательства при составлении рассказов, выбирая существенные признаки.

Оборудование: предметы или картинки, фишки.

Ход игры:

Перед детьми находятся предметы или картинки, которые им предстоит описывать. Ребёнок выбирает любой предмет и называет его. Ведущий спрашивает: «Как ты узнал, что это телевизор?»

Играющий должен описать предмет, выбирая только существенные признаки, отличающие этот предмет от остальных. За каждый правильно названный признак получает фишку. Выиграет тот, кто наберёт больше всего фишек.

«А я бы...»

Цель: развитие творческого воображения, обучение свободному рассказыванию.

Оборудование: текст сказки.

Ход игры:

После прочтения ребёнку сказки предложите ему рассказать, что бы он сделал, если бы попал в данную сказку и стал бы одним из главных персонажей.

«Составь два рассказа»

Цель: научить различать сюжеты разных рассказов.

Оборудование: два набора серийных картинок.

Ход игры:

Перед ребёнком кладут вперемешку два набора серийных картинок и просят выложить сразу две серии, а затем составить рассказы по каждой серии.

«Поиск пропавших деталей»

Цель: научить составлять описание картины с опорой на фрагменты данной картинки.

Оборудование: большая картина, фрагменты этой картины.

Ход игры:

«Фотография испортилась, некоторые фрагменты стерлись с большой картины. Хорошо, что сохранились маленькие снимки. Подставь в нужное место каждый фрагмент и опиши ту картину, которую снимал фотограф».

«Распространи предложение»

Цель: развитие у детей умения строить данные предложения со словами-предметами, словами-признаками, словами-действиями.

Оборудование: цветной камешек

Ход игры:

Детям предлагается продолжить и закончить начатое взрослым предложение, опираясь на наводящие вопросы. Например, воспитатель начинает предложение так: «Дети идут ... (Куда? Зачем?)» Или более усложненный вариант: «Дети идут в школу, чтобы ...» Этот вариант помимо обогащения грамматического опыта может служить тестом, позволяющим выявить тревожность ребенка по отношению к различным ситуациям.

«Пойми меня»

Цель: развитие у детей умения составить короткий рассказ по картинке, используя разные характеристики предмета.

Оборудование: коробка с картинками предметов.

Ход игры:

Воспитатель показывает детям красивую коробочку и говорит, что эта коробочка не простая, а волшебная. В ней приготовлены для детей разные подарки. Получить подарок может только тот, кто умеет хранить секреты. Что это значит? (Это значит, не рассказывать раньше времени).

Дальше объясняет детям, что когда он подойдет к кому-то, то этот ребенок должен закрыть глаза и, не глядя, вытянуть из коробочки картинку, посмотреть на нее, но никому не показывать и не говорить, что на ней. Это нужно сохранить в секрете.

После того, как все дети вытянут себе по одной картинке, воспитатель спрашивает детей, хочется ли им узнать, кому что досталось? Дети отвечают, что да. Тогда взрослый говорит, что показывать подарки нельзя, но про них можно рассказать. Но слово-подарок тоже называть нельзя.

Потом взрослый рассказывает про свой подарок, показывая детям, как это нужно делать правильно, а дети угадывают, что досталось ему. После этого дети рассказывают про свои подарки по очереди и, когда подарок угадан, открывают свою картинку.

Лучше эту игру проводить сидя на ковре в кругу.

"Нарисуй картину словами"

Цель: развивать воображение, умение использовать в описании точные по смыслу слова и образные выражения.

Оборудование: стихотворение о весне (лете, зиме и т.д).

Ход игры:

Взрослый обращается к детям: «Хотите стать необыкновенными художниками, которые рисуют не красками и карандашами, а словами? Тогда приготовьтесь рисовать.

Я прочту вам нежное стихотворение о весне, а вы закройте глаза и попробуйте представить, о чём я буду читать. Потом расскажите, какая картина у вас получилась. Но рассказывать надо так, чтобы все смогли мысленно увидеть вашу картину».

Затем дети могут нарисовать красками иллюстрацию к своим рассказам.

"Придумай сказку"

Цель: самостоятельно подбирать выразительные средства для составления сказки или рассказа на заданную тему.

Оборудование: картинка с зимним пейзажем (весенним, летним, осенним и т.д).

Ход игры:

Воспитатель предлагает сочинить сказку «Что снится деревьям зимой» детям после того, как они рассмотрят картинку с зимним пейзажем, услышат стихотворение или рассказ о первом месяце зимы.

«Волшебный мешочек»

Цель: развивать речь ребенка, обучать детей описывать предмет, усвоить окончание существительных в дательном падеже.

Оборудование: мешочек с игрушками: овощи, фрукты, ягоды, сладости.

Ход игры:

Взрослый достаёт из мешочка картинку и говорит: «Вот капуста. Какая она? Кому её отдадим?» Ребёнок рассказывает, какая капуста, и кто её любит кушать.

Простые речевые упражнения для развития связной речи

Такие упражнения не предусматривают какие-то траты или приготовления, нужно только желание и фантазия. Используйте такие речевые игры, чтобы развлечь ребёнка, научить новому и полезному. Эти упражнения можно выполнять с мячом. Взрослый говорит и кидает мяч, ребенок отвечает и бросает мяч в ответ.

Какой?

Цель: обогащать речи ребенка именами прилагательными.

Ход игры:

Взрослый предлагает ребенку дать как можно больше ответов на вопрос «Какой?»

Мяч какой? – большой, маленький, круглый, резиновый, упругий, красный, кожаный.

Снег какой? – белый, холодный, искристый, красивый, пушистый, лёгкий.

Шкаф какой? Котёнок какой? Стол какой? И т.д.

Что могут делать...?

Цель: обогащать речь ребенка глаголами.

Ход игры:

Взрослый предлагает ребенку дать как можно больше ответов на вопрос «Что может делать?»

Что может делать собака? – лаять, ходить, бегать, кусаться, сторожить, охранять, кушать, рычать...

Что может делать лягушка? Что могут делать руки? и т. д.

Слова наоборот

Цель: закрепление в представлении и словаре ребёнка противоположных признаков предметов или слов-антонимов.

Ход игры:

Попросите ребёнка подобрать антонимы к следующим словам: радость, утро, сел, храбрый, враг, стоять, тяжело, взял, мокро, чисто, глубокий, высокий, узкий, близко, назад, далеко и т. д.

Лето – зима, твердый – мягкий, нашёл - потерял.

Слова-товарищи

Цель: развивать речь ребенка, обогащая ее.

Ход игры:

Предложите ребенку назвать слова, которые звучат по-разному, но обозначают одно и то же. Они помогают лучше описать предмет, вещь.

Например: Холодный – ледяной, морозный, студёный. Умный – мудрый, толковый, сообразительный. И т. д.

Один – много

Цель: закрепление в речи детей различных типов окончаний имён существительных.

Ход игры:

«Мы волшебники немного: был один, а станет много». Взрослый называет имена существительные в единственном числе. Дети называют существительные во множественном числе.

Пример:

стол – столы	кусок – куски
стул – стулья	день – дни
гора – горы	прыжок – прыжки
лист – листья	двор - дворы
дом – дома	перо - перья

носок – носки	крыло - крылья
глаз – глаза	сон – сны
гусёнок – гусята	пальто- пальто
лоб – лбы	тигрёнок – тигрята
нога - ноги	дыра - дыры

Потому что...

Цель: учить включать в речь союзов и предлогов с целью сделать речь плавной, логичной, цельной.

Ход игры:

Взрослый предлагает ребенку рассуждая, ответить полным ответом на вопрос.

Я мою руки потому, что.... Почему ты идёшь спать? и т. д.

Объясни

Цель: развивать речь детей, учить логично рассуждать.

Ход игры:

Взрослый даёт задание ребёнку: «Я сейчас произнесу предложение, а ты ответишь на мой вопрос».

Собака идёт на кухню. Она выпивает молоко кошки. Кошка недовольна. Объясни, почему кошка недовольна?

Кто кем был?

Цель: развитие мышления, расширение словаря, закрепление падежных окончаний.

Ход игры:

Взрослый называет предмет или животное, ребёнок, отвечает на вопрос, кем (чем) был раньше названный объект:

Пример:

<i>Цыплёнок – яйцом</i>	<i>Шкаф – доской</i>
<i>Лошадь – жеребёнком</i>	<i>Велосипед – железом</i>
<i>Корова – телёнком</i>	<i>Дуб – жёлудем</i>
<i>Дуб – жёлудем</i>	<i>Рубашка – тканью</i>
<i>Дом – кирпичом</i>	<i>Бабочка – гусеницей</i>
<i>Сильный – слабым</i>	<i>Взрослый – ребёнком</i>
<i>Рыба – икринкой</i>	<i>Ботинки – кожей</i>
<i>Хлеб – мукой</i>	<i>Яблоня – семечком</i>

Обобщающие понятия

Цель: расширение словарного запаса за счёт употребления обобщающих слов, развитие внимания и памяти, умение соотносить родовые и видовые понятия.

Ход игры:

Взрослый называет обобщающее понятие. Ребёнок должен назвать относящиеся к тому обобщающему понятию предметы.

Пример:

Взрослый	Дети
Овощи	картофель, капуста, помидор, огурец, редиска.
Ягоды	малина, клубника, ежевика, арбуз, черника.
Деревья	берёза, ель, сосна, дуб, липа, тополь, орех.
Домашние животные	корова, лошадь, коза, овца, кролик, баран, кошка, собака
Перелётные птицы	стриж, ласточка, грач, скворец, аист, цапля, журавль
Зимующие птицы	голубь, ворона, сорока, воробей, дятел, сова
Мебель	стул, стол, кресло, диван, шкаф, кровать, софа
Посуда	тарелка, ложка, вилка, нож, чайник, чашка, блюдце
Одежда	пальто, платье, свитер, юбка, брюки, майка, трусы
Обувь	туфли, сапоги, ботинки, тапочки, босоножки.
Игрушки	кукла, машинка, мишка, пирамидка, юла, мяч.
Дикие животные	тигр, лев, волк, лиса, белка, заяц, медведь, лось.
Фрукты	яблоко, груша, лимон, апельсин, абрикос, слива.
Инструменты	пила, топор, дрель, рубанок, молоток, плоскогубцы
Транспорт	трамвай, троллейбус, автобус, поезд, самолёт, пароход

Вариант 2.

Взрослый называет видовые понятия, а дети – обобщающие слова.

Взрослый	Дети
Огурец, помидор	Овощи.

Животные и их детёныши

Цель: закрепление в речи детей названий детёнышей животных, закрепление навыков словообразования, развитие ловкости, внимания, памяти.

Ход игры:

Взрослый называет какое-либо животное, а ребёнок называет детёныша этого животного. Слова скомпонованы в три группы по способу их образования. Третья группа требует запоминания названий детёнышей.

Группа 1.

у тигра – тигрёнок	у лисы – лисёнок
у льва – львёнок	у лося – лосёнок
у слона – слонёнок	у оленя – оленёнок

Группа 2.

у медведя – медвежонок	у кролика – крольчонок
у верблюда – верблюжонок	у белки – бельчонок
у зайца – зайчонок	

Группа 3.

у коровы – телёнок	у овцы – ягнёнок
у лошади – жеребёнок	у курицы – цыплёнок
у свиньи – поросёнок	у собаки – щенок

Кто как разговаривает?

Цель: расширение словарного запаса, развитие быстроты реакции.

Ход игры:

Взрослый, поочередно называя животных. Дети-как-то или иное животное подаёт голос.

Пример:

Корова - мычит	Утка - крикает
Волк - воет	Свинья - хрюкает
Тигр - рычит	Собака - лает
Змея - шипит	Комар – пищит

Вариант 2.

Взрослый спрашивает: «Кто рычит?», «А кто мычит?», «Кто лает?», «Кто кукует?» и т.д.

Подскажи словечко

Цель: развитие мышления, быстроты реакции.

Ход игры:

Взрослый, спрашивает: -Ворона каркает, а сорока? Ребёнок должен ответить: - Сорока стрекочет.

Пример:

Сова летает, а кролик?	Лягушка квакает, а лошадь?
Корова ест сено, а лиса?	У коровы телёнок, а у овцы?
Крот роет норки, а сорока?	У медвежонка мама медведица, а у бельчонка?
Петух кукарекает, а курица?	Собака живет в конуре, а мышка?

Кто где живёт

Цель: закрепление знания детей о жилищах животных, насекомых. Закрепление употребления в речи детей грамматической формы предложного падежа с предлогом «в».

Ход игры:

Взрослый поочередно задает вопрос детям, а они отвечают. Необходимо следить за правильным употреблением предлогов.

Вариант 1.

Пример:

Взрослый	Дети
Кто живёт в дупле?	Белка
Кто живёт в скворечнике?	Скворцы
Кто живёт в гнезде?	Птицы: ласточки, кукушки, сойки
Кто живёт в будке?	Собака

Кто живёт в улье?	Пчёлы
Кто живёт в норе?	Лиса
Кто живёт в логове?	Волк
Кто живёт в берлоге?	Медведь

Вариант 2.

Взрослый	Дети
Где живёт медведь?	В берлоге
Где живёт волк?	В логове

Вариант 3.

Работа над правильной конструкцией предложения. Детям предлагается дать полный ответ: «Медведь живёт в берлоге»

Скажи ласково

Цель: закрепление умения образовывать существительные при помощи уменьшительно-ласкательных суффиксов, развитие быстроты реакции.

Ход игры:

Взрослый называет первое слово (например, шар), а ребёнок называет второе слово (шарик). Слова можно сгруппировать по сходству окончаний.

Пример:

стол – столик	белка – белочка
ключ – ключик	ложка – ложечка
шапка – шапочка	картина – картинка
книга – книжечка	зеркало – зеркальце
голова – головка	свёкла – свёколка
мыло – мыльце	коса – косичка
кукла – куколка	жук – жучок
вода – водичка	дуб – дубок
вишня – вишенка	башня – башенка
платье – платьице	кресло – креслице
перо – пёрышко	стекло – стёклышко
часы – часики	трусы – трусики

Что происходит в природе?

Цель: закрепление употребления в речи глаголов, согласования слов в предложении.

Ход игры:

Взрослый, задаёт вопрос, а ребёнок должен на заданный вопрос ответить. Игру желательно проводить по темам.

Пример: Тема «Весна»

Взрослый	Дети
Солнце – что делает?	Светит, греет
Ручьи – что делают?	Бегут, журчат
Снег – что делает?	Темнеет, тает
Птицы – что делают?	Прилетают, вьют гнёзда, поёт песни
Капель – что делает?	Звенит, капает
Медведь – что делает?	Просыпается, вылезает из берлоги

Кто как передвигается?

Цель: обогащение глагольного словаря детей, развитие мышления, внимания, воображения.

Ход игры:

Взрослый называет какое-либо животное, а ребёнок произносит глагол, который можно отнести к названному животному.

Пример:

Взрослый	Дети
Собака	стоит, сидит, лежит, идёт, спит, лает, служит
Кошка	мяукает, ласкается, царапается, лакает
Мышка	шуршит, пищит, грызёт, прячется, убегает
Змея	ползёт, шипит, извивается, жалит, нападает

Кто может совершать эти действия?

Цель: активизация глагольного словаря детей, развитие воображения, памяти.

Ход игры:

Взрослый называет глагол, а ребёнок называет существительное, подходящее к названному глаголу.

Пример:

Взрослый	Дети
Идёт	человек, животное, поезд, пароход, дождь...
Бежит	ручей, время, животное, человек, дорога...
Летит	птица, бабочка, стрекоза, муха, жук, самолёт...
Плывёт	рыба, кит, дельфин, лодка, облако, человек

Из чего сделано?

Цель: закрепление в речи детей употребления относительных прилагательных и способов их образования.

Ход игры:

Взрослый говорит: «Сапоги из кожи», а ребёнок отвечает: «Кожаные».

Пример:

Взрослый	Дети
Рукавички из меха	меховые
Таз из меди	медный

Ваза из хрусталя	хрустальная
Носки из шерсти	шерстяные

Лови да бросай – цвета называй

Цель: подбор существительных к прилагательному, обозначающему цвет. Закрепление названий основных цветов, развитие воображения у детей.

Ход игры:

Взрослый, бросая мяч ребёнку, называет прилагательное, обозначающее цвет, а ребёнок, возвращая мяч, называет существительное, подходящее к данному прилагательному.

Пример:

Взрослый	Дети
Красный	мак, огонь, флаг
Оранжевый	апельсин, морковь, заря
Жёлтый	цыплёнок, солнце, репа
Зелёный	огурец, трава, лес
Голубой	небо, лёд, незабудки
Синий	колокольчик, море, небо
Фиолетовый	слива, сирень, сумерки

Четвёртый лишний

Цель: закрепление умения детей выделять общий признак в словах, развивать способность к обобщению.

Ход игры:

Взрослый называет четыре слова и просит определить, какое слово лишнее.

Например:

голубой, красный, зелёный, спелый.

Кабачок, огурец, тыква, лимон.

Пасмурно, ненастно, хмуро, ясно.

Что бывает круглым?

Цель: расширение словаря детей за счёт прилагательных, развитие воображения, памяти.

Ход игры:

Взрослый задаёт вопрос, ребёнок должен на него ответить.

-что бывает круглым? (мяч, шар, колесо, солнце, луна, вишня, яблоко...)

-что бывает длинным? (дорога, река, верёвка, лента, шнур, нитка...)

-что бывает высоким? (гора, дерево, скала, человек, столб, дом, шкаф...)

-что бывает колючим? (ёж, роза, кактус, иголки, ёлка, проволока...)

Весёлый счет

Цель: закрепление в речи детей согласования существительных с числительными.

Ход игры:

Взрослый произносит сочетание существительного с числительным «один», а ребёнок в ответ называет это же существительное, но в сочетании с числительным «пять», «шесть», «семь», «восемь».

Пример:

Один стол – пять столов	Один цыплёнок – пять цыплят
Один слон – пять слонов	Один заяц – пять зайцев
Один журавль – пять журавлей	Одна шапка – пять шапок
Один лебедь – пять лебедей	Одна банка – пять банок
Одна гайка – пять гаек	Одна пуговица – пять пуговиц
Одна шишка – пять шишек	Одна пуговица – пять пуговиц
Один гусёнок – пять гусят	Одна шляпа – пять шляп
Одна книга – пять книг	Одна конфета – пять конфет

Хорошо – плохо

Цель: знакомство детей с противоречиями окружающего мира, развитие связной речи, воображения.

Ход игры:

Взрослый задаёт тему обсуждения. Дети, передавая мяч по кругу, рассказывают, что, на их взгляд, хорошо или плохо в погодных явлениях.

Взрослый: Дождь.

Дети: Дождь – это хорошо: смывает пыль с домов и деревьев, полезен для земли и будущего урожая, но плохо – намочит нас, бывает холодным.

Взрослый: Город.

Дети: Хорошо, что я живу в городе: можно ездить в метро, на автобусе, много хороших магазинов, плохо – не увидишь живой коровы, петуха, душно, пыльно.

Веселые рифмы

Цель: развитие фантазии, связной речи и словообразования.

Ход игры:

Играющие подбирают к словам рифмы. Свечка - ..., печка, трубы - ..., губы, ракетка- ... пипетка, сапоги- ... пироги и т.д. С подобранными рифмами можно составлять небольшие стихи, например:

Я надела сапоги

Принесла вам пироги.

Все расставим по местам

Цель: развитие связной речи, внимания и памяти.

Ход игры:

Послушать перепутанную историю, а затем рассказать ее правильно.

Вам сейчас задачу дам

Все расставить по местам:

Воробей дремал в беседке,

Далматин сидел на ветке,

Старичок же в это время

Громко лаял у соседки.

Я запутался опять,

Помогите разобраться.

*Далматин дремал в беседке,
Старичок сидел на ветке,
Воробей же в это время
Громко лаял у соседки*

Кто больше?

Цель: развитие фантазии, связной речи и словообразования

Ход игры:

Один из игроков загадывает любую букву – это можно сделать при помощи книги, указав на букву с закрытыми глазами, можно «зашифровать» букву – 3 страница, 5 строчка сверху, 3 буква справа.

Можно произносить звуки «про себя», пока кто-то из игроков не скажет «стоп» и назвать букву. Каждый игрок по очереди произносит слово, которое начинается с данного звука до тех пор, пока не закончатся все варианты.

Цепочка слов.

Цель: развитие фантазии, связной речи и словообразования

Ход игры:

Один из игроков называет любое слово, следующий должен подобрать слово, которое начинается с последнего звука предыдущего слова и т.д. Можно ограничить «поле» поиска слов и подбирать только съедобное или животных.

В результате может получиться: *конфета - ананас – суп – пирог – груша - арбуз – слива и т.д.*