

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад «№81 «Мальвина»

Картотека игр и упражнений на развитие связной речи дошкольников



Выполнила: Делянова З.В., воспитатель

«Курочка-рябушечка»

Цель игры: развитие речевой активности, упражнение детей в правильном звукопроизношении.

Ход игры: Воспитатель показывает картинку с изображением рябенькой курочки и объясняет, почему ее называют «рябушечкой», затем предлагает детям поиграть. Считалкой выбирают курочку. Воспитатель надевает ей шапочку, ставит перед детьми и начинает задавать вопросы. Курочка отвечает на них по подсказке воспитателя.:

- Курочка-рябушечка, куда ты пошла?

- На речку.

- Курочка-рябушечка, зачем ты пошла?

- За водичкой.

- Курочка-рябушечка, как цыплятки просят пить?

Пи-пи-пи-пи! (Это произносят все дети).

При повторном проведении игры воспитатель предлагает детям: *«Давайте все вместе спросим у курочки, куда она пошла?»* и т.д. Лучше выбирать курочкой детей застенчивых, робких и молчаливых.

«Опиши куклу»

Цель: Учить называть разнообразные признаки внешнего вида игрушки или объекта.

Ход игры: Взрослый показывает куклу и просит рассказать о ней, какая она.

- Кто это? (Куклу). Какая она? (Нарядная, красивая). Что Таня умеет делать? (Играть, рисовать, петь, танцевать). Давайте вместе расскажем про Таню. Взрослый начинает: «Наша Таня. (Самая красивая). У нее (нарядное платье красного цвета, белый бантик, коричневые туфельки, белые носочки)».

«Даша не боится мороза»

Цель: Учить составлять описательный рассказ.

Ход игры: Воспитатель сообщает: - Ребята, наша кукла Маша собирается на улицу. Что ей надеть, чтобы она не замерзла? (Ответы детей). Воспитатель демонстрирует называемые детьми вещи и спрашивает, что это, и следит, чтобы дети называли цвет одежды, ее отличительные признаки, в том числе и функциональные.

- Какое это пальто? (Зимнее, теплое).

-Какого цвета? (Ответы детей).

-Что есть у пальто? (Воротник, карманы, рукава, пуговицы).

-Зачем нужен шарф? (Чтобы его повязать на шею, чтобы было тепло, чтобы не дуло, чтобы не заболеть).

-Что мы еще наденем на куклу, чтобы она не замерзла? (Желтую вязаную шапочку. Теплые, шерстяные варежки).

- Теплое пальто, вязаная шапка, шарф, шерстяные варежки- это зимняя одежда. Что можно делать с одеждой? (Покупать, терять, мять, шить, рвать, чинить, дарить, складывать, стирать, прятать.)

«Если бы»

Цель: Развитие у детей связной речи, воображения, высших форм мышления- синтеза, прогнозирования, экспериментировать.

Ход игры: Логопед предлагает детям пофантазировать на такие темы, как:

«Если бы я был волшебником, то.»

«Если бы стал невидимым, то.»

«Если весна не наступит никогда.»

«Закончи сам»

Цель: Развитие у детей воображения, сказочной речи.

Ход игры: Логопед рассказывает детям начало сказки или рассказа, а детям дается задание продолжить или придумать концовку.

«Найди картинке место»

Цель: Научить соблюдать последовательность хода действия.

Ход игры: Перед ребенком выкладывают серию картинок, но одну картинку не помещают в ряд, а дают ребенку с тем, чтобы он нашел ей нужное место. После этого просят ребенка составить рассказ по восстановленной серии картинок.

Наборы серийных картинок для выкладывания.

«Какая картинка не нужна?»

Цель: Научить находить лишние для данного рассказа детали.

Ход игры: Перед ребенком выкладывают серию картинок в правильной последовательности, но одну картинку берут из другого набора. Ребенок должен найти ненужную картинку, убрать ее, а затем составить рассказ.

«Придумай рекламу книге (платью и т.д.)»

Цель: Развитие умения составлять рассказ-описание.

Ход игры: Ребенок должен рассказать о предмете коротко, ясно, обращая внимание на характерные детали.

«Продавец и покупатель»

Цель: Развитие умения составлять рассказ-описание.

Ход игры. На столе или полке, мольберте выставлено несколько похожих по назначению, но разных по внешнему виду предметов (*картинок с изображением данных предметов.*) Ребенок должен так описать предмет, чтобы «продавец» понял, о каком предмете идет речь. Название предмета не называть. Пусть другие дети тоже догадаются, о чем идет речь.

«Фотограф»

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

Ход игры. Взрослый просит ребенка рассмотреть большую картину., 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.

Ход игры: Рассмотрите картины-нелепицы, попросить ребенка не просто перечислить неправильные места, но и доказать, почему данное изображение ошибочное. Тогда получится точное описание картины, да еще и с элементами рассуждения.

«Найди героя»

Цель: Учить детей определять основного героя сказки.

Ход игры: Детям предлагается вспомнить знакомые сказки (3-4) . Определить в каждой сказке основного героя, перечислить его действия, на протяжении всей сказки. Оценить его поступки с позиции «хорошо-плохо» и сделать основной вывод о том, что основным герой является носителем добра.

«Герои бывают разные»

Цель: Учить детей определять в сказках положительных и отрицательных героев.

Ход игры: Воспитатель раздает детям комплект фишек (темного и светлого тонов) и объясняет, что темная фишка обозначает зло и злое дело, а светлая фишка добро и добрые поступки. На доске схематично или с помощью картинок обозначены главные герои сказки. Воспитатель предлагает отгадать, с какой сказкой они сегодня будут играть. Рассказывает сказку. По ходу сюжета детям предлагается определить поступки героев (к схеме каждого героя кладется соответствующая его поступку фишка) и объяснить, на основании каких действий героя складывается его характер с помощью фишек «добрых и злых дел» делается вывод, что в сказках есть положительные и отрицательные герои.

«Отгадай, кто с кем связан»

Цель: Учить детей устанавливать родственные или эмоциональные связи между героями литературных произведений.

Ход игры: Воспитатель предлагает набор картинок с изображением волшебных предметов (черный плащ, волшебная палочка, ступа и т.д.) Детям необходимо выбрать картинки, соответствующие тому или иному сказочному персонажу:

Усложнения игры:

1. Превращение в сказочного персонажа и показ действиями его образа.
2. Представление возможных волшебных преобразований окружающего мира.
3. Изобразительная деятельность: рисование волшебного предмета и его хозяина.

«Что подарили Наташе»

Цель игры: Побуждать детей рассматривать предметы, вспоминать качества тех предметов, которые ребенок в данный момент не видит.

Ход игры: Воспитатель рассказывает: «Прислала бабушка Наташе подарок». Смотрит Наташа: лежит в корзиночке что-то вкусное, круглое, гладенькое, зеленое, а с одного бока красное, откусишь его -вкусное и сочное. Растет на дереве.

«Забыла, как это называется», - подумала Наташа.

Дети, кто поможет ей вспомнить, как называется то, что ей бабушка прислала?»

Другой вариант. Воспитатель вспоминает: «Однажды в детский сад пришел. Одет он был в красивую шубу, шубку и валенки. У него была длинная и белая борода, белые усы, брови. Глаза добрые. В руках он держал мешок. Как вы думаете, кто был нашим гостем? Что у гостя в мешке? Какой был праздник в детском саду?»