

«Центр развития ребёнка – детский сад»

**ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ
НА РАЗВИТИЕ СВЯЗНОЙ РЕЧИ
У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО
ВОЗРАСТА**

**Составитель: воспитатель ВКК
Абросимова Надежда Петровна**

Игра «Загадывание желаний»

Цель: Развивать речь детей, умение правильно строить предложение, напомнить детям, что каждый человек имеет право на мечту.

Ход. Дети садятся в кружок. Скажите им, что это круг загадывания желаний. Предложите, чтобы каждый ребенок по очереди загадывал следующие желания (это можно сделать небольшими группами или парами):

Если бы я мог быть птицей, то я бы... потому что...

Если бы я мог быть каким-нибудь животным, то я бы... потому что...

Если бы я мог быть насекомым, то я бы... потому что...

Если бы я мог быть цветком, то я бы... потому что...

Если бы я мог быть деревом, то я бы... потому что...

Если бы я мог быть автомобилем, то я бы... потому что...

Если бы я мог быть страной, то я бы... потому что.....

И так далее (на усмотрение педагога).

«Какая картинка не нужна?»

Цель: научить находить лишние для данного рассказа детали.

Оборудование: серийные картинки. (*Приложение № 4*)

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.

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.

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. (*Приложение № 5*)

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 картинок-нелепицы.

Оборудование: картинки-нелепицы. (*Приложение № 6,3*)

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. Выигрывает 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.

«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).

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, а 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 - крякает
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?

«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

«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.*

«Отгадай-ка»

Цель: учить детей описывать предмет, не глядя на него, выделять в нем существенные признаки; по описанию узнавать предмет.

Ход игры: воспитатель напоминает детям, как они на занятии рассказывали 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. Выберите себе каждый какой-либо предмет и говорите за него. Только надо соблюдать правила игры: когда будете рассказывать о предмете, не смотрите на него, чтобы мы сразу не отгадали, и 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 (вместо камешка можно использовать ленточку, игрушку и т. д.). Ребенок встает и дает описание предмета, а затем передает камешек тому, кто будет отгадывать. Отгадав, ребенок описывает свой предмет и передает камешек следующему играющему, чтобы тот отгадал.

Игра продолжается до тех пор, пока каждый не придумает свою загадку. Если игра проходит во время занятия и, значит, в ней принимают участие все дети группы, длительность ее будет 20—25 минут.

В процессе игры воспитатель следит за тем, чтобы дети при описании предметов называли их существенные признаки, которые помогли бы узнать предмет. Он может задать вопрос загадывающему: «Где этот предмет находится?» или: «Для чего нужен этот предмет?» Но спешить с наводящими вопросами не следует. Надо дать возможность ребенку самому припомнить предмет, его основные признаки и рассказать о них.

Дети дают такие описания предметов: «Деревянный, полированный, впереди стекло, может интересно рассказывать» (телевизор), «Железная, из прутиков, стоит на подоконнике, оттуда слышно пение птички (клетка), «Блестящий, с носиком, в нем кипяченая вода» (чайник).

«Радио»

Цель игры: воспитывать умение быть наблюдательным, активизировать речь детей.

Ход игры. Воспитатель, обращаясь к детям, говорит: «Сегодня мы будем играть в новую игру, называется она «Радио». Знаете ли вы, как называют человека, который говорит по радио? Правильно, его называют диктором. Сегодня по радио диктор будет разыскивать детей нашей группы. Он будет описывать кого-нибудь из нас, а мы по его рассказу узнаем, кто же из нас потерялся. Сначала я буду диктором, слушайте. Внимание! Внимание! Потерялась девочка. На ней красный свитер, клетчатый фартук, в косичках белые ленты. Она хорошо поет песни, дружит с Верой. Кто знает эту девочку? Так воспитатель начинает игру, показывая детям пример описания. Дети называют девочку из своей группы. «А теперь диктором будет кто-нибудь из вас», — говорит воспитатель. Нового диктора выбирают при помощи считалки. Воспитатель следит, чтобы дети называли наиболее характерные черты своих товарищей, как они одеты, чем любят заниматься, как относятся к друзьям.

«Да – нет»

Цель игры: учить детей мыслить, логично ставить вопросы, делать правильные умозаключения.

Ход игры. *Вариант 1.* Воспитатель сообщает детям правила игры и объясняет название. «Почему эта игра так называется? Потому что мы с вами можем отвечать на вопросы водящего только словами «да» или «нет». Водящий выйдет за дверь, а мы договоримся, какой предмет в нашей комнате мы ему загадаем. Он придет и будет у нас спрашивать, где находится предмет, какой он, для чего нужен. Мы ему будем отвечать только двумя словами. Сначала водящим буду я. Когда я выйду из комнаты, Вова скажет вам, какой предмет он предлагает загадать. Потом вы позовете меня. Воспитатель выходит, потом заходит в

комнату и спрашивает: «Этот предмет на полу?» — «Нет». «На стене?» — «Нет». «На потолке?» — «Да». «Стеклянный?» — «Да». «Похож на грушу?» — «Да». «Лампочка?» — «Да». Взяв на себя роль первого водящего, воспитатель учит детей логично ставить вопросы. Он разъясняет: «Дети, вы заметили, как я спрашивала? Сначала я узнала, где находится предмет, а потом я узнала, какой он. Постарайтесь и вы так же отгадать». Эта игра учит детей мыслить логично: если предмет не на полу, значит, он может быть на стене или на потолке. Дети не сразу делают правильные выводы. Бывает так: узнав, что этот предмет не на полу, ребенок продолжает спрашивать: «Стол?», «Стул?» Воспитатель в таких случаях помогает ребенку прийти к правильному умозаключению: «Ира, мы тебе ответили, что предмет не на полу. А где находится стул, стол?» — «На полу». «Нужно было их называть?» — «Нет». «Ты узнала, что предмет на стене. Посмотри, какие предметы на стене, и отгадай, что мы загадали», — предлагает воспитатель. «Он квадратный?» — «Да». «В рамочке?» — «Да». «На нем нарисованы цветы?» — «Да». «Картина?» — «Да».

«Где был Петя?»

Цель игры: активизировать процессы мышления, припоминания, внимания, активизировать речь детей.

Ход игры. Вариант 1. Воспитатель говорит детям, что они будут играть в такую игру, которая заставит их вспомнить все, что они видели в своем детском саду: какие есть комнаты, кто в них находится, что стоит в каждой комнате, чем в ней занимаются. Воспитатель рассказывает: «Давайте представим, будто в наш детский сад пришел новый мальчик Петя. Вместе со своей воспитательницей он пошел осматривать детский сад. А вот куда он заходил и что там увидел, расскажет Петя. От имени Пети будете рассказывать вы все по очереди. Не называйте комнату словом. Мы должны ее узнать сами по вашему описанию».

Если дети уже знакомы с играми «Отгадай-ка», «Магазин», «Радио», они должны самостоятельно, без помощи воспитателя дать описание отдельных комнат и труда взрослых детского сада.

Приводим примерные описания, данные детьми: «Петя зашел в комнату, где на полках лежало много чистого белья. Мария Петровна гладила его, гудела стиральная машина». (Прачечная.) «Петя заглянул в комнату, где дети пели, танцевали, кто-то играл на пианино. Комната была большая, светлая». (Зал.)

Воспитатель предупреждает детей, что надо описывать только то, что Петя мог увидеть в здании детского сада. Если ребенок рассказал о том, чего нет в детском саду, он считается проигравшим.

«Похож — не похож»

Цель игры: учить детей сравнивать предметы, находить в них признаки различия, сходства, узнавать предметы по описанию.

Ход игры. Воспитатель, посадив детей в кружок или за столы, предлагает им поиграть в новую игру, которая называется «Похож — не похож».

Обращаясь к детям, он говорит: «Помните, мы с вами учились описывать два предмета, рассказывать, чем они похожи и чем отличаются? Сегодня мы поиграем так. Каждый задумает два предмета, вспомнит, чем они отличаются друг от друга и чем похожи, и расскажет нам, а мы отгадаем. Вспоминайте (пауза). У меня в руках камешек, кому я его положу, тот и будет загадывать». Получивший камешек загадывает загадку, например такую: «Два цветка, один с белыми лепестками и желтой серединой, другой розовый, с красивыми душистыми лепестками, с колючками. Один полевой, другой растет на клумбе». Загадывающий после небольшой паузы передает камешек любому из играющих. Тот должен быстро ответить и загадать загадку. Если отгадчик ошибся, он платит фант, который выкупается в конце игры.

Примеры загадок, придуманных детьми.

Галя. «Ползли два жука. Один маленький, красненький, с черными точечками, а другой большой, коричневого цвета. Один совсем не жужжит, а другой сильно жужжит» (божья коровка и майский жук).

Ира. «Животные, оба проворные. Одно серого цвета, другое – рыжего. Живут в лесу, одно в норе, а другое просто так бегаёт. Одно любит петушков, а другое нападает на стадо» (лисица и волк).

Сережа. «Две машины. Одна пашет землю, другая возит грузы. Одна громко трещит, а другая идет тихо (трактор и грузовик).

Воспитатель предлагает в следующий раз выбирать для сравнения предметы с менее заметными признаками различия. Дети понимают это задание и дают описание, например, кошки и котенка, ели и сосны, дивана и скамейки и др.

«Был. Есть. Будет.»

Воспитатель называет объект. Дети перечисляют его свойства в прошлом, настоящем, будущем. Например, яблоко:

сейчас – сладкое, сочное, красное...

было – зеленое, кислое, терпкое...

будет – сухое, сморщенное, червивое.

«Угадай по вопросу»

Цель игры: учить детей логично ставить вопросы, подбирая существенные признаки предмета или животного, развивать воображение, мышление, связную речь.

Ход игры. Ведущий говорит: Я задумал животное, отгадайте кого я задумал, задавая мне наводящие вопросы. Я буду отвечать на них только словами: (Да, Нет).

Например: (задаются примерные вопросы детьми...)

- Это дикое животное?

Ответ: Да

Это хищник?

Ответ : Нет.

По деревьям прыгает?

Ответ: Нет.

Зимой спит?

Ответ: Нет.

Доброе?

Ответ: Да.

Пушистое?

Ответ: Да.

Трусливое? Или лисы боится?

Ответ: Да.

Это заяц?:

Ответ. Да

Дид. упражнение «Продолжи...»

Цель: Упражнять детей в умении легко ориентироваться в знакомых литературных произведениях, продолжая строку стихотворения или рассказа за педагогом. Развивать память, мышление детей.

Ход. Педагог начинает любое (знакомое по возрасту ребенка произведение и просит его продолжить).

Например: Муха по полю пошла, муха... *(денежку нашла).*

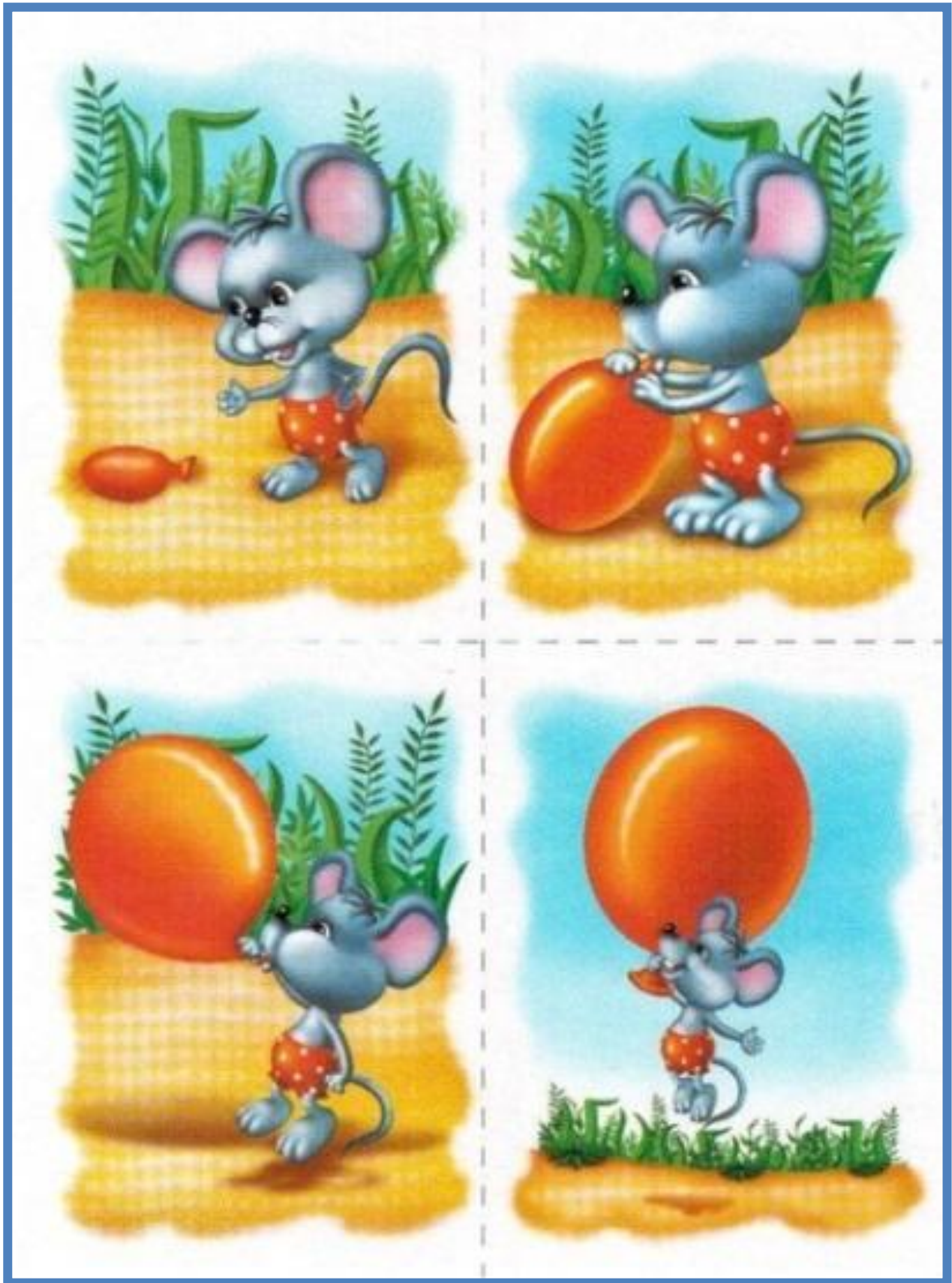
Мы с Тamarой ходим парой...*(мы с Тamarой- санитары).*

Резиновую Зину... *(купили в магазине...) и т.д.*

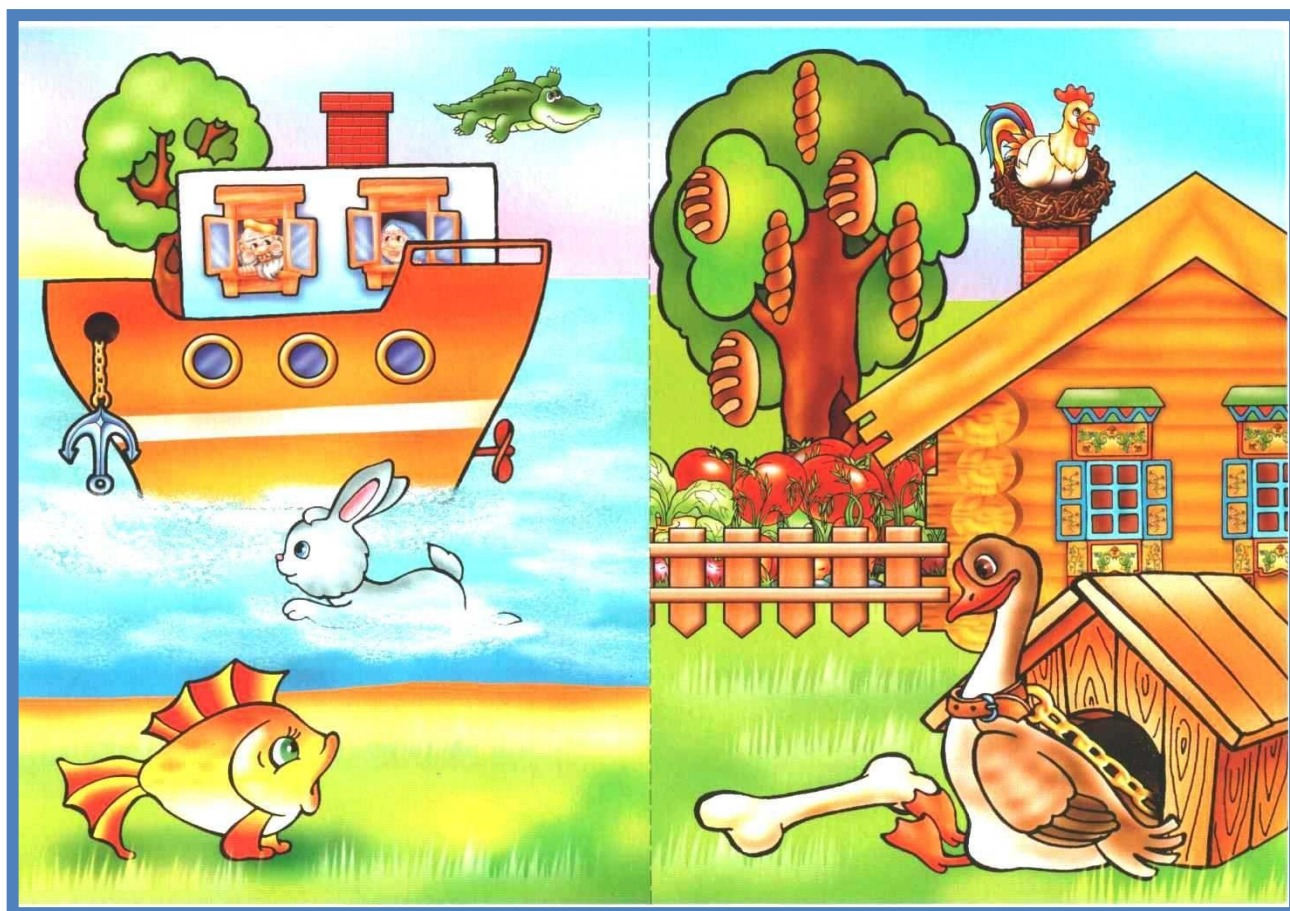
«Где начало рассказа?»



«Найди картинке место»



«Исправь ошибку»



«Какая картинка не нужна?»



«Фотограф»



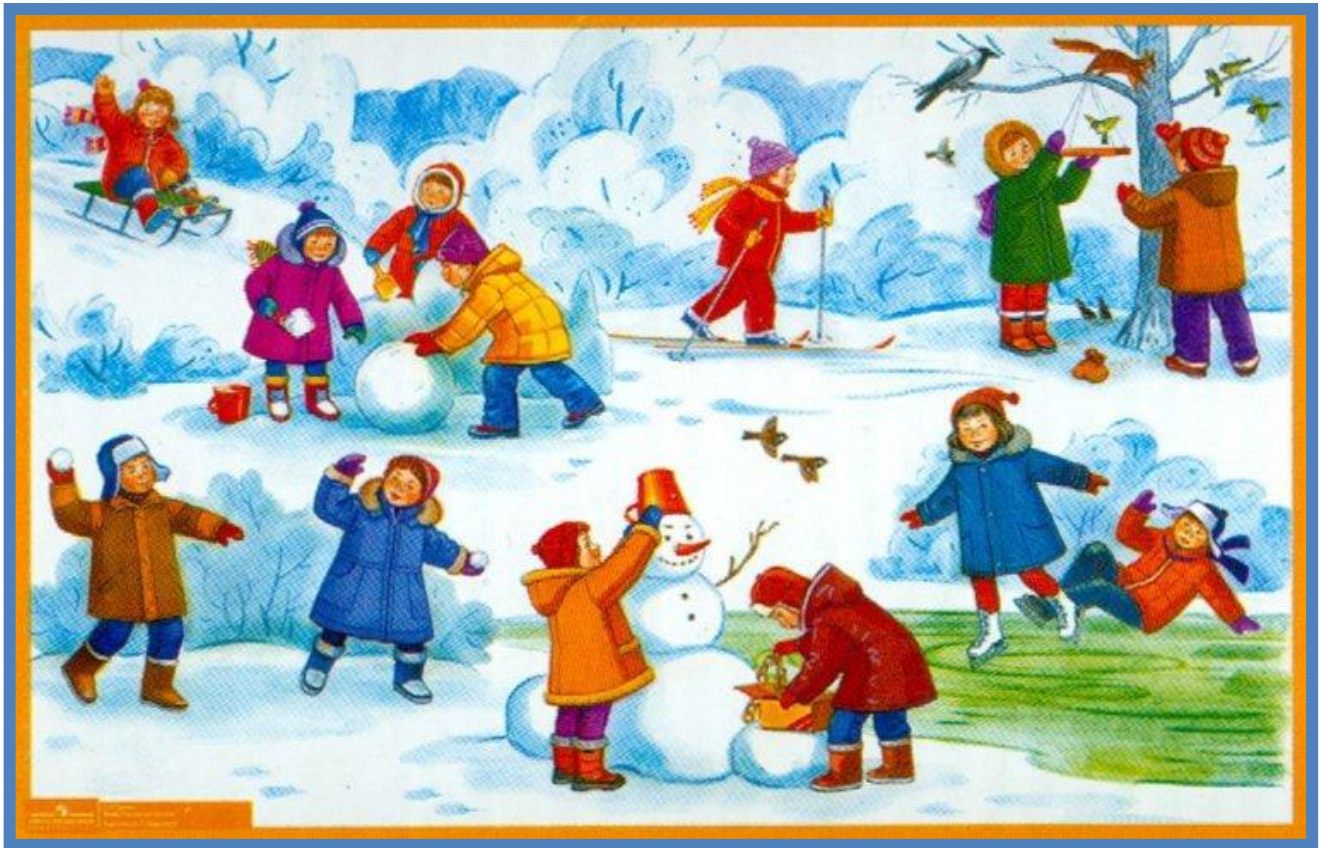
«Чего на свете не бывает»



«Составь два рассказа»



«Поиск пропавших деталей»



Использованные источники

1. Гербова В.В. Составление описательных рассказов [Текст]/ Гербова В.В. // Дошкольное воспитание. - 2010. - № 9.
2. Гербова В.В. Учусь говорить [Текст]/ Гербова В.В.// - М.: Просвещение, 2006.
3. Козырева О.А. Лексико-грамматические игры [Текст]/ Козырева О.А. // Логопед.- 2012. -№6.
4. Петрова Т.И. Игры и занятия по развитию речи дошкольников. Старшая группа [Текст]: методическое пособие / Петрова Т.И. - М.: Школьная Пресса, 2008.
5. Снегирева Л.А. Игры и упражнения для развития навыков общения у дошкольников /<http://vospitateljam.ru/> (дата обращения 22.11.2015г.)
6. Старжинская Н.С. Учим детей рассказывать [Текст] – М: Просвещение, 2012.

korilkaurokov.ru>Дошкольное образование>Прочее 7519>...-nogho-vozrasta...

nkssystem-az.com>...igry...svyaznoj-rechi...doshkolnogo...