

# ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ СВЯЗНОЙ РЕЧИ

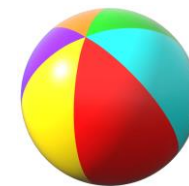
**Развитие связной речи** является центральной задачей речевого развития детей. Именно в **связанной речи** реализуется основная коммуникативная функция языка и речи.

Успешное овладение **связной** устной речью поможет ребенку легко справиться с требованиями школы: правильно и быстро отвечать на вопросы, в логической последовательности передавать содержание литературного произведения, находить объяснения различным явлениям природы, общественной жизни и др.

В развитии **связной речи** детей старшей группы на первый план выступает формирование умения составлять рассказ, соблюдая структуру и используя разнообразные способы **связи** между предложениями и частями высказывания.

## «ХОРОШО - ПЛОХО»

**Цель:** Познакомить детей с противоречиями окружающего мира. Развивать связную речь, воображение, ловкость.  
**Оборудование:** Мяч.



### **Ход игры:**

«Мир не плох и не хорош - объясню, и ты поймешь».

Взрослый задает тему обсуждения. Ребёнок, передавая мяч по кругу, рассказывает, что, на его взгляд, хорошо или плохо в природных явлениях.

Взрослый: дождь.

Ребёнок: дождь - это хорошо: смывает пыль с домов и деревьев, полезен для земли и будущего урожая, но плохо - намочит нас, бывает холодным.

Взрослый: город.

Ребёнок: хорошо, что я живу в городе: можно ездить на автобусе, много хороших магазинов, плохо - не увидишь живой коровы, петуха, душно, пыльно.

Вариант «Нравится не нравится» (о временах года).

Взрослый: зима.

Ребёнок: мне нравится зима. Можно кататься на санках, очень красиво, можно лепить снеговика. Зимой весело. Мне не нравится, что зимой холодно, дует сильный ветер.



### «ГДЕ НАЧАЛО РАССКАЗА?»

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

**Оборудование :** Серия сюжетных картинок.

#### **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.



### «КАКАЯ КАРТИНКА НЕ НУЖНА?»

**Цель:** Учить находить лишние для данного рассказа детали.

#### **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.



### «ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?»

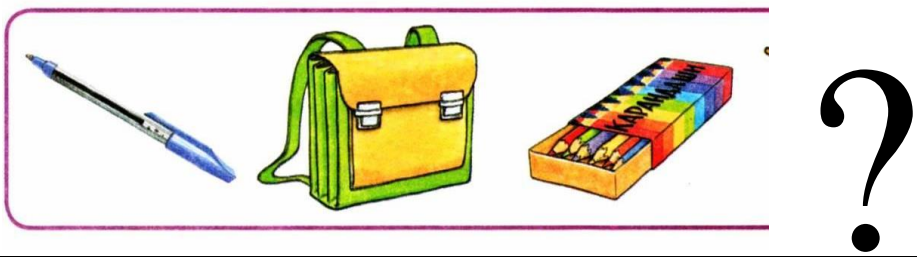
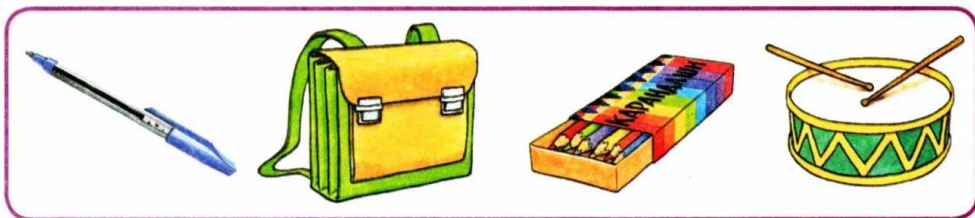
**Цель:** Развивать внимание, связную речь, умение описывать предмет.

#### **Ход игры:**

На столе расположены предметы в определенной последовательности.  
В: «Посмотрите внимательно на предметы, запомните, как они расположены. Потом, когда вы отвернетесь, я что-то изменю. Когда вы повернетесь обратно, вы должны внимательно посмотреть, как лежат предметы, и сказать мне что изменилось?»

*Усложнение:*

- *Описать предмет, которого не стало*
- *Рассказать о месте, где он стоял*
- *На какой звук начиналось название этого предмет*
- *В названии каких еще предметов есть этот звук?*



### «ПОТОМУ ЧТО...»

**Цель:** Развивать у детей связную речь, мышление.

#### **Ход игры:**

Рассуждения и ответы на вопросы:

«Я мою руки потому, что...»

- Почему ты идёшь спать? и т. д. Объясни.

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?





## «ПОЙМИ МЕНЯ»

**Цель:** Развивать у детей умение составлять короткий рассказ по картинке, используя разные характеристики предмета.

**Оборудование:** Коробка с сюжетными картинками.

### **Ход игры:**

Педагог 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 педагог 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, педагог спрашивает детей, хочется ли им узнать, кому что досталось? Дети отвечают, что да. Тогда педагог говорит, что показывать подарки нельзя, но про них можно рассказать. Но слово-подарок тоже называть нельзя. Потом педагог рассказывает про свой подарок, показывая детям, как это нужно делать правильно, а дети угадывают, что досталось педагогу.

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.



## «ЗАКОНЧИ САМ»

**Цель:** Развивать у детей воображение, связную речь.

### **Ход игры:**

Педагог рассказывает детям начало сказки или рассказа, а детям дается задание продолжить или придумать концовку.

## «НАРИСУЙ СКАЗКУ»

**Цель:** Учить 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.



## «ПРОДАВЕЦ И ПОКУПАТЕЛЬ»

**Цель:** Формировать у детей умение строить предложения со словами-признаками.

**Оборудование :** Предметы (картинок с изображением предметов) похожих по назначению, но разных по внешнему виду.

### **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 можно не называть. Пусть другие дети тоже догадаются, о чем идет речь.



## «ОПИШИ ИГРУШКУ»

**Цель:** Развивать у детей умение строить предложения со словами-предметами, словами-признаками, словами-действиями.

**Оборудование :** Игрушки животных.

### **Ход игры:**

Постепенно упражнения можно усложнять, добавляя новые признаки предметов и расширяя их.

Перед ребенком следует поставить несколько игрушек животных и описать их.

Лиса – это животное, которое живет в лесу. У лисы рыжая шерсть и длинный хвост. Она ест других мелких животных.

Заяц – это небольшое животное, которое прыгает. Он любит морковь. У зайца длинные уши и очень маленький хвостик.



### «ОТГАДАЙ-КА»

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

#### **Ход игры:**

Педагог 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, приготовиться 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».



### «ПРИДУМАЙ РЕКЛАМУ КНИГЕ (ПЛАТЬЮ И Т.Д.)»

**Цель:** Развивать умение творчески использовать слово, умение образно описать предмет, дать ему яркую характеристику.

#### **Ход игры:**

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



*Уважаемые родители и педагоги!*

*Игры на формирование грамматического строя речи разнообразны и наполнение содержанием зависит только от вашей фантазии и желания работать!*