

муниципальное дошкольное образовательное учреждение детский сад  
комбинированного вида № 4 «Сказка»  
(ДОУ № 4 «Сказка»)

# **ИГРЫ**

## **по развитию связной речи**

### **детей старшего дошкольного возраста**

### **(5-7 лет)**



Подготовила:  
воспитатель  
Гришко Светлана Валентиновна

г. Заозёрск  
2023 год

Работа по развитию связной речи у детей является синтезом речевых упражнений *по воспитанию звуковой культуры речи, формированию грамматического строя речи, обогащению и активизации словаря, смысловой стороны речи, грамматических навыков.* Обучение детей рассказыванию может проводиться в разной форме: составление рассказов-описаний по теме, по картине, по серии картинок, упражнения типа «Закончи сказку по-своему», «Закончи предложение» и т. д.

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 обучения разным типам высказывания: описанию, повествованию и некоторым компонентам рассуждения (выявление причинной связи - *«Мне нравится слушать сказки, потому что...»*). Чаще всего дети составляют 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 (*«Как то раз...», «Дело было...»* и т. п.). Взрослый, давая зачин рассказу, предлагает ребёнку наполнить его содержанием, развить сюжет (*«Однажды... собрались звери на полянке. Стали они.... Вдруг... Взяли звери... И тогда...»*).

Необходимо учить детей включать в повествование элементы описания, диалоги действующих лиц, разнообразить действия персонажей, соблюдать временную последовательность событий.



### **Игровое упражнение «Распространи предложение»**

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

Детям предлагается продолжить и закончить начатое родителем предложение, опираясь на наводящие вопросы. Например, родитель начинает предложение так: «Дети идут. (Куда? Зачем)» Или более усложненный вариант: «Дети идут в школу, чтобы...»

### **Игровое упражнение «Если бы...»**

**Цель:** развитие у детей связной речи, воображения, высших форм мышления — синтеза, экспериментирования.

Родитель предлагает ребёнку пофантазировать на такие темы, как:

«Если бы я был волшебником, то» «Если бы я стал невидимым»

«Если весна не наступит никогда»

### **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 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.

### **«Найди картинке место»**

**Цель:** научить соблюдать последовательность хода действия.

**Оборудование:** серийные картинки.

**Ход игры:** Перед ребёнком 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.

### «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.

### «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.

### 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 высокие, 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.

### «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.

### «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.

### «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».

### «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.

### «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: «Она изготовлена из разного материала: пластмассы или металла. Бывает разных цветов. Ее можно катать, перевозить в ней разные грузы, людей, животных»*

### «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».



### «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?» Игрок 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.

### «Нарисуй сказку»

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

**Оборудование:** лист бумаги, карандаш.

**Ход игры:**

Ребёнку читают сказку 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.

### «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.

### «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.

### "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.

### "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.

### «Чего на свете не бывает»

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

**Оборудование:** картинки-нелепицы.

**Ход игры:** Рассмотрев картинку-нелепицу, 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.

