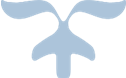


**Развитие связной речи у дошкольников.**

**( игры и упражнения)**



**Учитель – логопед:**

**Синькова Нина Владимировна**

Одной из основных задач умственного воспитания детей дошкольного возраста является развитие мышления и речи. Эти два неразрывно связанных между собой психических процесса формируются, развиваются при познании ребенком окружающего мира.

Педагогам и специалистам детских садов в своей работе следует уделять как можно больше внимания развитию умственной деятельности детей, приучению их к самостоятельности мышления, к использованию полученных ими знаний в различных условиях, в соответствии с поставленной перед ними задачей. «Самое важное для развития мышления— уметь пользоваться знаниями. Это значит — отбирать из своего умственного багажа в каждом случае те знания, которые нужны для решения стоящей задачи.

Среди умений и навыков, которые необходимо сформировать у дошкольников, особого внимания заслуживают умения и навыки связной речи, поскольку от степени их сформированности зависит дальнейшее развитие ребенка и приобретение им учебных знаний в системе школьного обучения. Это объясняется тем, что речь является способом формирования и формулирования мысли, средством общения и воздействия на окружающих.

Вашему вниманию предлагается картотека игр и упражнений для развития связной речи детей. Материал представлен «от простого к сложному», то есть картотека начинается с игр для детей младшего дошкольного возраста, затем среднего, затем старшего дошкольного возраста. Эти игры также могут использовать родители для развития детей дома.



**«Кто больше заметит небылиц?»**

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

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.

**«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 круглое, гладенькое, зеленое, а с одного бока красное, откусишь его — вкусное 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 гость. Одет он был в красивую шубу, шапку, валенки. У него была длинная 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?»

Такие разговоры-загадки воспитатель может вести о разных предметах и явлениях.

**«Распространи предложение»**

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

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

**«Что сначала, что потом».**

Цель: учить составлять небольшой рассказ по картинкам, выделяя начало и конец действия и правильно называть их.

Ход игры. Детям раздают по две картинки с изображением двух последовательных действий (мальчик спит и делает зарядку; девочка обедает и моет посуду; мама стирает и вешает белье и т. п.) . Ребенок должен назвать действия персонажей и составить короткий рассказ, в котором должны быть четко видны начало и конец действия.

**«Сравни животных».**

Цель: Учить детей сравнивать разных животных из сказок, выделяя противоположные признаки, опираясь на книжные иллюстрации из сказок.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям рассмотреть Мишку и мышку из сказки «Теремок».

- Мишка большой, а мышка … (маленькая). Какой еще Мишка? (Толстый, толстопятый, косолапый). А какая мышка? (Маленькая, серенькая, быстрая, ловкая.) Что любит Мишка? (Мед, малину, а мышка любит (сыр, сухарики) .

- Лапы у Мишки толстые, а у мышки (тоненькие). А у кого хвост длиннее? У мышки хвост длинный, а у Мишки … (короткий) .

Аналогично можно сравнить и других животных из сказок – лису и зайца, волка и медведя.

**«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? (Кукла.) Какая она? (Нарядная, красивая.) Что Таня умеет делать? (Играть, рисовать, петь, танцевать.) Давай вместе расскажем про Таню. Взрослый начинает: «Наша Таня. (самая красивая). У нее. (нарядное платьице красного цвета, белый бантик, коричневые туфельки, белые носочки)».

**«Даша не боится мороза»**

Цель: учить составлять описательный рассказ.

Ход игры. Воспитатель сообщает: - Ребята, наша кукла Даша собирается на улицу. Что ей надеть, чтобы не замёрзнуть? (Ответы детей)

Воспитатель демонстрирует называемые детьми вещи, спрашивает, что это, и следит, чтобы дети называли цвет одежды, её отличительные признаки, в том числе и функциональные.

- Какое это пальто? (Зимнее, тёплое.)

- 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 ещё мы наденем на куклу, чтобы она не замёрзла? (Жёлтую вязаную шапочку. Тёплые, шерстяные варежки)

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

**«Если бы...»**

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

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

«Если бы я был волшебником, то ...»

«Если бы я стал невидимым ...»

«Если весна не наступит никогда ...»

Помимо развивающей направленности, эта игра имеет и диагностическое значение.

**«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 ребёнку с тем, чтобы он нашёл ей нужное место. После этого просят ребёнка 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 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.

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, 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

**«Рисунки по кругу»**

Цель: учить детей составлять рассказы, действовать по сигналу.

Ход игры. В этой игре предполагается участие как минимум 3-5 детей. Каждый ребенок получает чистый лист бумаги и простой карандаш. По сигналу взрослого дети начинают рисовать. Через 1-2 минуты подается условный сигнал, и каждый из детей передает свой лист сидящему справа от него ребенку. Получив от соседа начатый рисунок, ребенок продолжает его в течение 1-2 минут и вновь по сигналу передает дальше. И так несколько раз (в зависимости от количества участников игры), до тех пор, пока к нему не вернется лист, на котором он первым начинал рисовать в свою очередь, служат великолепной опорой для придумывания небылиц, фантастических рассказов и прочих продуктов детского литературного творчества.

**«Старая сказка на новый лад»**

Цель: учить детей менять свойства известного героя и выстраивать новый вариант его действий.

Ход игры. Воспитатель предлагает выбрать сказку, определить героя, перечислить его характерные особенности Детям дается задание: придумать необычное свойство для данного героя. Для этого дети называют два предмета и перечисляют их свойства, которые потом переносят на героя. Дети продумывают новый текст сказки.

**«Путешествие в гости к сказке»**

Из какой сказки?

Вспомни и назови сказки. Тебе помогут сказочные герои.

- Царь, три сына, стрела, болото, лягушка («Царевна-лягушка»),

- Царь, три сына, Иванушка, конек-горбунок, царевна («Конек-горбунок»),

- Отец, мачеха, три дочери, царь, принц, фея («Золушка»).

- Злая мачеха, две дочери, дед мороз («Морозко»). Выигрывает тот, кто назовет больше сказок. Затем дети по образцу загадывают свои загадки.

**«Узнай нас»**

Послушайте стихи. Назовите героев сказок.

На сметане мешен

Круглый бок, румяный бок

Покатился... (Колобок)

Бабушка девочку очень любила.

Шапочку красную ей подарила.

Девочка имя забыла свое.

А ну, подскажите имя ее

(Красная Шапочка)

Она красива и мила

А имя ее от слова

«зола» (Золушка)

Лечит маленьких детей,

Лечит птичек и зверей.

Сквозь очки свои глядит

Добрый доктор... (Айболит)

- В какой сказке есть чудесный пень, где сесть мохнатому не лень? Только вот одна беда, не мог он скушать пирожка. («Машенька и медведь».)

- Хитрый гость так часто ходит, что-нибудь с собой уносит. Полежит, переспит и хозяев обхитрит. («Лисичка со скалочкой».)

- Быстро лето пролетело, осень вслед ушла. Работа закипела - за дело принялись друзья. Заготовили все впрок. Нос не сунет серый волк. Живите на здоровье! Построено ... («Зимовье».)

- Дом построили друзья, жили весело, пока не пришел под вечерок Мишка, Мишенька-дружок. Был и низок и высок расчудесный ... («Теремок».)

- Назовите, пожалуйста, имя сказочной героини, которая путешествует в ступе, помогая движению помелом. (Баба Яга.)

- В какой сказке девочка за свое трудолюбие и доброту получила сундучок с богатством? («Морозко».)

- В какой сказке к маленькому, безобидному герою прилипают разные звери? («Бычок - смоляной бочок».)

