

## Современные дидактические игры по развитию связной речи

### «ЧТО НАПУТАЛ НЕЗНАЙКА?»

Цель: находить ошибки в описании и исправлять их.

В гости к детям приходит Незнайка со своим другом щенком. Незнайка хочет показать, как он научился рассказывать. Рассказывает о щенке, допуская ошибки и неточности в описании, например: «У щенка красный нос и большие лапы. Он кричит: «Мяу!» Дети должны заметить все неточности и ошибки и исправить их.

### «КАКОЕ ЧТО БЫВАЕТ?»

Цель: классифицировать предметы по цвету, форме, качеству, материалу; сравнивать предметы, сопоставлять; подбирать как можно больше наименований, подходящих под заданное определение.

Детям предлагают рассказать Незнайке, что бывает:

зелёным — огурец, крокодил, листья, цветы, ель, краска, военная машина, нитки;

широким — река, дорога, лента, бульвар, улица;

новым — шуба, валенки, платье, пальто, игрушки, дом, автомобиль, журнал, мебель;

маленьким — котёнок, мышка, лисёнок, брат, хомячок, мальчик;

вкусным — конфета, пирог, варенье, сок, чай, пирожное, торт;

пушистым — белка, кошка, пух, ёлка, волосы, кофта, шарф, лиса;

холодным — чай, снег, молоко, лёд, погода, ветер, зима, комната, перчатки, солнце, мороженое, сосулька, компот;

### «Я НАЧНУ, А ВЫ ПРОДОЛЖИТЕ»

(По рассказу Н. Носова «На горке»)

Подбирать наиболее подходящие по смыслу образные слова и выражения.

Взрослый составляет незаконченные предложения. Ребёнок должен закончить предложение, используя образные обороты речи.

Был ясный морозный день, снег на солнце ... (сверкал, искрился, переливался, блестел).

Миша сел на санки и помчался с горы ... (пулей, вихрем, стрелой, так что дух захватывало, молнией).

Санки перевернулись, и мальчик ... (шлёпнулся, плюхнулся, полетел кубарем, полетел вверх тормашками, бухнулся в снег).

Коле очень захотелось, чтобы горка получилась. Он трудился ... (не покладая рук, без устали, в

### «ОШИБКА»

Цель: знакомиться с образными выражениями, находить смысловые неточности, ошибки.

Детям говорят, что Незнайка, который теперь ходит в Школу весёлых человечков, написал им в письме, что научился составлять предложения. Читают предложения, которые придумал Незнайка, задают вопросы:

— «Маша целыми днями не покладая рук лежала в постели». Почему вы смеётесь? Незнайка ошибся? Как же нужно было сказать?

— «Когда Оля увидела, какой подарок ей принесли, она от радости даже губы надула». Где ошибка? Как сказать правильно?

— «Ах, лев, вы такой смелый! У вас такая заячья душа!» Как нужно сказать?

— «Старичок с палочкой помчался по дорожке, а Саша побрел в песочницу». Всё ли здесь правильно? Как нужно сказать?

### «КТО ИНТЕРЕСНЕЕ ПРИДУМАЕТ»

Цель: учить детей составлять предложения по заданному глаголу.

Оборудование. Флажки, значки.

Описание игры. Педагог произносит одно слово (глагол), например, «готовит». Дети придумывают с этим словом предложения, например: «Бабушка готовит вкусные пирожки», «Мама готовит вкусно», «Катя готовит

суп». У кого самое интересное предложение, тот получает фишку, значок. Выигрывает тот, у кого больше фишек, значков.

Примечание. За основу предложения можно взять не только глагол. Педагог может назвать любую часть речи (прилагательное, наречие и т.д.) в зависимости от цели занятия.

я, любимая, дорогая, весёлая, грустная.

Мяч — резиновый, круглый, большой, красный.

Дом — деревянный, кирпичный, панельный, высокий, низкий, старый, заброшенный, пустой, новый, двухэтажный, многоэтажный.

### ИГРА «ТЕРЕМОК»

Стоит в поле теремок он не низок не высок. Кто в теремочке живет, кто в невысоком живет?

Достаем предметную картинку – например - утюг. Дети называют предмет.

В. Я - утюг! Нет никого! Буду здесь жить. ( стучит первый игрок ) кто там?

Д. Это я – настольная лампа. Пусти к себе жить?

1- й игрок: Пустим ,если скажешь чем мы похожи! Дети помогают найти сходство: у тебя проводок и у меня. У тебя красный цвет и у меня, для них нужен стол и т.д. Дети по цепочке находят общие признаки.

### ИГРА «ИНТЕРВЬЮ»

Сначала познакомьте детей с новыми словами.

Интервью - беседа, предназначенная для передачи по радио, телевидению или в газете.

Репортер - тот, кто задает вопросы.

Респондент - тот, кто отвечает на вопросы.

Надо научить детей смело говорить в микрофон. Для этого попросите детей по очереди что-нибудь сказать в микрофон, хотя бы сосчитать до 10 прямым и обратным счетом. Затем между детьми распределяются роли. Обсуждаются возможные темы. Настраивается магнитофон.

Репортеры начинают задавать вопросы. Потом беседу коллективно прослушивают и обсуждают.

Возможные темы: обсуждение похода в театр и просмотренной пьесы; обсуждение праздника, выставки рисунков, интересной книги, самого интересного события за неделю.

Варианты игры: 1) воспитатель интервьюирует ребят, 2) дети берут интервью у воспитателя, 3) родители интервьюируют ребенка, 4) ребенок берет интервью у родителей.

### ИГРА «КАРТИНКИ-ЗАГАДКИ»

Из группы детей выбирается один водящий, остальные садятся на стулья, они должны отгадывать. Учитель имеет большую коробку, в которой лежат маленькие картинки с изображением различных предметов (можно использовать картинки от детского лото).

Водящий подходит к учителю и берет одну из картинок. Не показывая ее остальным детям, он описывает предмет, нарисованный на ней. Дети предлагают свои версии.

Следующим водящим становится тот, кто первый отгадал правильный ответ.

### «Я БЫЛ В ЦИРКЕ...»

Для игры вам понадобятся карточки с буквами и слогами. Играть можно и вдвоём, и компанией. Участникам игры раздаются карточки с буквами, либо все карточки лежат стопкой на столе и игроки по очереди их берут.

Первый игрок берет карточку с буквой или слогом и говорит: "Я был в цирке и видел..." Он должен назвать что-нибудь, начинающееся с буквы на его карточке. Называть можно не только существительные. Например, на букву "К" можно назвать и клоуна, и кувыркающегося гимнаста, и красный занавес.

Если вы будете использовать карточки со слогами, то необязательно, чтобы этот слог стоял в начале слова.

Варианты: "Я был на море...", "Я был в лесу...", "Я был в театре..." и т.д.

## «ЦЕПОЧКА»

Игра со словами для любого количества участников. Выберите несколько согласных букв и запишите их на листке бумаги. Придумайте слова, которые включали бы в себя все эти буквы. Буквы можно менять местами, добавлять к ним другие согласные. Например, возьмем буквы "с", "л", "м". Составляем с ними слова: самолет, масло, салями, мысль.

Выигрывает тот, кто придумал больше слов.

## «ПУТЕШЕСТВИЕ»

Один говорит: "Наш корабль отправляется в... например, в Индию.

- Что с собой возьмем? " Кто-нибудь спрашивает: "А на какую букву? ". "На букву "К"! ". Первый начинает и говорит: " Берем кошку!" Другой: "Кактусы!". "Кастрюли!". Если слов на эту букву уже много сказано, можно продолжить так: "Первая палуба уже занята. Давайте заполнять следующую, на букву "Р".

Другой вариант "Путешествия".

Приготовьте комплекты карточек с буквами. По одному одинаковому на каждого. Рисуем паровоз с вагончиками. На каждом вагончике пишем крупно букву алфавита. (Можно нарисовать и другой транспорт).

Ставим задачу. Например, сегодня мы едем на море. Занимаем свои места. Кто с нами поедет? Что с собой возьмем? Один говорит: "С нами поедет жираф" и кладет карточку с буквой "Ж" на вагончик с соответствующей буквой.

Следующий говорит: "А я с собой возьму телевизор" и кладет карточку с буквой "Т" на вагончик с буквой "Т".

И так далее, пока не закончатся буквы, или слова. Называть нужно только существительные. Заодно объясним ребенку, что такое имя существительное - Это слово, про которое можно сказать "ЧТО это?" или "КТО это?"

## «СОБИРАЕМСЯ В ДОРОГУ»

Ведущий: "Я собираюсь в путешествие и кладу в чемодан ...".

Ребенок: "Я собираюсь в путешествие и кладу в чемодан мыло".

Следующий игрок повторяет фразу и добавляет то, что он еще считает необходимым и т. д. По такому же принципу обыгрываются и другие ситуации, например:

"Готовим завтрак, обед, полдник, ужин"

Ведущий: "Мы готовим завтрак, давай составим меню".

Ребенок: "Обычно на завтрак я ем бутерброд".

Следующий игрок: "А я не ем на завтрак бутерброд, я предпочитаю ...".

Следующий" "Я не люблю, ни бутерброд, ни..., я предпочитаю ..." и т. д.

"Накрываем на стол"

Ведущий: "Давайте накроем стол к обеду. Я поставлю на стол хлебницу".

Ребенок: "Давайте накроем стол к обеду. Я поставлю на стол хлебницу, подставку для салфеток".

Следующий игрок повторяет фразу и добавляет то, что еще считает необходимым и т. д.

"Собираемся на прогулку"

Ведущий: "Мы собираемся в лес. Я надену резиновые сапоги".

Ребенок: "Мы собираемся в лес. Я надену резиновые сапоги, возьму лукошко".

Следующий игрок повторяет фразу и добавляет то, что он еще считает необходимым и т.д.

"Ждем гостей"

Ведущий: "К нам сегодня придут гости. Давайте составим программу развлечений. Можно устроить аттракционы".

Ребенок: "К нам сегодня придут гости. Давайте составим программу развлечений. Можно устроить аттракционы, показывать фокусы".

Следующий игрок повторяет фразу и добавляет то, что он еще считает необходимым и т.д.

История с продолжением.

Предложите детям сложить историю. Первый игрок произносит первое предложение, второй повторяет то, что сказал первый, и добавляет свое предложение и т. д.

### «ЧТО ДЛЯ ЧЕГО»

Цель: использовать в речи глаголы в неопределённой форме, конструкции сложноподчинённого предложения.

Материал: картинки с изображениями предметов (реальные предметы), которыми пользуются при умывании, одевании и т. д. (мыло, зубная щётка, щётка для ногтей, полотенце, зубная паста, заколка, лента для волос, ножницы, ваза, поднос, кружки, ложки, тарелки, носки, ботинки и т. д.), кукла.

Детей знакомят с куклой. Рассматривают с ними картинки (предметы), называют. Далее кукла показывает картинки по одной, а дети, не называя их, говорят, для чего нужен тот или иной предмет (чтобы чистить зубы, чтобы мыть руки, чтобы причёсываться и т. д.). В дальнейшем кто-то из детей (с завязанными или закрытыми глазами) отгадывает предмет по его функции и называет его.

### «Я НАЧНУ, А ВЫ ПРОДОЛЖИТЕ»

(По рассказу Н. Носова «На горке»)

Подбирать наиболее подходящие по смыслу образные слова и выражения.

Взрослый составляет незаконченные предложения. Ребёнок должен закончить предложение, используя образные обороты речи.

Был ясный морозный день, снег на солнце ... (сверкал, искрился, переливался, блестел).

Миша сел на санки и помчался с горы ... (пулей, вихрем, стрелой, так что дух захватывало, молнией).

Санки перевернулись, и мальчик ... (шлёпнулся, плюхнулся, полетел кубарем, полетел вверх тормашками, бухнулся в снег).

Коле очень захотелось, чтобы горка получилась. Он трудился ... (не покладая рук, без устали, в поте лица).

## «ОБЪЯСНИ, ПОКАЖИ»

Цель: знакомиться с фразеологизмами.

Взрослый называет фразеологизмы (одна нога здесь, другая там; сгореть со стыда; ворон считать; морочить голову и др.).

Задаёт вопросы типа: Что означает это выражение? Когда так говорят? В каком случае так можно сказать? Предлагает подобрать картинку, которая подходит к тому или иному выражению. (Картинки, отражающие переносное и буквальное значение фразеологизмов, подбираются заранее.)

## «ОШИБКА»

Цель: знакомиться с образными выражениями, находить смысловые неточности, ошибки.

Детям говорят, что Незнайка, который теперь ходит в Школу весёлых человечков, написал им в письме, что научился составлять предложения. Читают предложения, которые придумал Незнайка, задают вопросы:

— «Маша целыми днями не покладая рук лежала в постели». Почему вы смеётесь? Незнайка ошибся? Как же нужно было сказать?

— «Когда Оля увидела, какой подарок ей принесли, она от радости даже губы надула». Где ошибка? Как сказать правильно?

— «Ах, лев, вы такой смелый! У вас такая заячья душа!» Как нужно сказать?

— «Старичок с палочкой помчался по дорожке, а Саша побрел в песочницу». Всё ли здесь правильно? Как нужно сказать?

## «КТО ИНТЕРЕСНЕЕ ПРИДУМАЕТ»

Цель: учить детей составлять предложения по заданному глаголу.

Оборудование. Флажки, значки.

Описание игры. Педагог произносит одно слово (глагол), например, «готовит». Дети придумывают с этим словом предложения, например: «Бабушка готовит вкусные пирожки», «Мама готовит вкусно», «Катя готовит



суп». У кого самое интересное предложение, тот получает фишку, значок. Выигрывает тот, у кого больше фишек, значков.

Примечание. За основу предложения можно взять не только глагол. Педагог может назвать любую часть речи (прилагательное, наречие и т.д.) в зависимости от цели занятия.

я, любимая, дорогая, весёлая, грустная.

Мяч — резиновый, круглый, большой, красный.

Дом — деревянный, кирпичный, панельный, высокий, низкий, старый, заброшенный, пустой, новый, двухэтажный, многоэтажный.

### «НАРИСУЙ СКАЗКУ»

Цель: научить 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.

### «ФОТОГРАФ»

Цель: научить составлять описание картины с опорой на фрагменты данной картины. 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».