

Муниципальное дошкольное образовательное бюджетное учреждение «Детский сад
№ 5 «Теремок» общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением
деятельности по физическому направлению развития детей»
662610, Красноярский край, г. Минусинск, проезд Сафьяновых, д. 2, (39132)2-62-91

Дидактические игры на развитие связной речи



Составила воспитатель: Петрова А.А.

Младший дошкольный возраст

Название игры	Цель игры	Материал	Ход игры
1. «Хорошо-плохо»	Цель: обучение детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны.	Картинки по теме	<p>1 вариант: В: Съесть конфету - хорошо. Почему? Д: Потому, что она сладкая. В: Съесть конфету - плохо. Почему? Д: Могут заболеть зубы. Вопросы задаются по принципу: "что-то хорошо - почему?", "что-то плохо - почему?".</p> <p>2 вариант: В: Съесть конфету - хорошо. Почему? Д: Потому, что она сладкая. В: Сладкая конфета - это плохо. Почему? Д: Могут заболеть зубы. В: Зубы заболят - это хорошо. Почему? Д: Вовремя обратишься к врачу. А вдруг бы у тебя болели бы зубы, а ты не заметил. Вопросы идут по цепочке.</p>
2. «Кто больше увидит и назовёт»	Цель: обучение детей обозначать словом и действием части и признаки внешнего вида игрушки.	Кукла	У нас в гостях кукла Оля. Оля любит, когда её хвалят, обращают внимание на её одежду. Давайте порадуем Олю и опишем её платье, туфельки, носочки.
3. «Что напутал Буратино?»	Цель: формирование у детей умений находить ошибки в описании и исправлять их.	Игрушки	В гости к детям приходит Буратино со своим другом Утенком. Буратино хочет показать, как он научился рассказывать. Рассказывает об Утенке, допуская ошибки и неточности в описании, например: «У Утенка синий клюв и маленькие лапы. Он кричит: «Мяу!» Дети должны заметить все неточности и ошибки и исправить их.
4. «Разложи картинку»	Цель: формирование у детей умений выделять начало и конец действия и правильно называть их.	Набор иллюстраций	Детям раздают по две картинки, изображающие два последовательных действия (девочка спит и делает зарядку; девочка обедает и моет посуду; девочка стирает и вешает белье сушиться). Ребенок должен сначала назвать первое действие и показать первую картинку, затем назвать второе действие и показать вторую картинку.
5. «Скажи, что делает, и что будет делать»	Цель: формирование умений детей обозначать словом совершаемые и	Набор иллюстраций	Детям показывают картинку и просят вначале сказать, что делает персонаж, затем, что он будет делать. Например: девочка кормит куклу; покормит и уложит спать.

	предполагаемые действия.		
6. «Кто позвал?»	Цель: формирование умений составлять элементарное описание, содержащее название объекта и одного из его признаков.	Игрушки	У детей в руках игрушки. Один ребенок водящий. Каждый игрок по очереди должен окликнуть водящего. Водящий называет окликнувшего и говорит, что у того в руках, например: «Это Дима. У Димы коричневый мишка». Игру можно проводить и без игрушек. При этом водящий ребенок должен назвать какую-либо деталь или детали внешнего вида позвавшего ребенка. Например: «Это Света. У Светы розовое платье и красный бант».

Старший дошкольный возраст

1. Игра «Где начало рассказа?»

Цель: закрепление умений детей передавать правильную временную и логическую последовательность рассказа с помощью серийных 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.

2. Игра «Какая картинка не нужна?»

Цель: закрепление умений у детей составлять последовательно рассказ по картинкам.

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.

3. Игра «Поиск пропавших деталей»

Цель: формирование у детей умений составлять описание картины с опорой на фрагменты данной картинки.

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».

4. Игра «Исправь ошибку»

Цель: формирование умений детей

Ход игры.

Перед ребёнком раскладывают серию картинок, но одна картинка лежит не на своем месте. Ребёнок находит ошибку, кладёт устанавливает правильную последовательность действия, картинку на нужное место, а затем составляет рассказ по всей серии картинок.

5. Игра «А я бы...»

Цель: развитие творческого воображения, обучение свободному рассказыванию.

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.

6. Игра «Как ты узнал?»

Цель: обучение детей подбирать доказательства при составлении рассказов, выбирая существенные признаки.

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. Выиграет тот, кто наберёт больше всего фишек.

7. «Составь два рассказа»

Цель: обучение детей различать сюжеты разных рассказов.

Ход игры. Перед ребёнком кладут вперемешку два набора серийных картинок и просят выложить сразу две серии, а затем составить рассказы по каждой серии.