

Муниципальное автономное дошкольное образовательное
учреждение «Детский сад №117 общеразвивающего вида»
г. Сыктывкара

Игровые приёмы по развитию связной речи детей старшего дошкольного возраста



Сыктывкар – 2023 год

Выбирайте для общения с **ребенком открытые вопросы**, предполагающие **развернутые ответы**, которые могут побудить **детей** к размышлениям, особенно если сформулировать их так, что на них будет интересно отвечать. Ведь чаще мы задаем **закрытые вопросы** и формулируем свой интерес так, что **ответы** могут быть лишь односложными: Ты хорошо сегодня ел? Как у тебя дела? На такие **вопросы** обычно получаются предсказуемые **ответы** «да», «нет» или «хорошо».

Игровые приёмы

- **«Закончи сам»**

Цель: развивать творческое воображение, связную речь.

Ход игры

Родитель рассказывает ребёнку начало сказки или рассказа, а ребёнку дается задание продолжить или придумать концовку.

- **«Чего на свете не бывает»**

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

Ход игры

Рассмотрев картинки-нелепицы, 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.

- **«Волшебный мешочек» («Черный ящик»)**

Цель: развивать воображение, умение рассказывать о характерных свойствах описываемых предметов, их предназначении, материалах, из которых они сделаны, определять тематическую группу, к которой относятся предметы.

Материал: коробка с предметом.

Ход игры

В мешочек или коробку кладется предмет (можно картинку).

Ребёнок постепенно определяет, что лежит в мешочке (ящике), задавая вопросы об определенных свойствах и признаках предметов: «Это игрушка? Она деревянная? Она пластмассовая? Ее можно катать? И т.д.».

- **«Как ты узнал?»**

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

Материал: предметные картинки.

Ход игры

Перед ребенком находятся предметы или картинки, которые ему предстоит описывать. Ребёнок выбирает любой предмет и называет его. Ведущий спрашивает: «Как ты узнал, что это телевизор?» Играющий 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.

- **«Верно ли это?»**

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

Ход игры

Ребёнку читают стихотворение, содержащее нелепые ситуации. Ребёнок должен ответить на вопрос: «Верно ли это? – после каждого предложения и доказать, почему он так считает. – Верно ли это?

Собирают сыр с кустов. С зайцами пасут коров. На лугу доят волков. Тыквы стали песни петь. На снегу лежит роса. Летом снег везде лежит. Кошка лает по утрам.

- **«Объясни, что такое»**

Цель: развивать способность к анализу, обобщению. Формировать умение рассуждать, делать выводы.

Ход игры

Родитель просит объяснить выражения (Метафоры, пословицы): скупые слёзы, золотые руки, медвежья услуга, светлая голова, тёплые слова, крокодиловы слёзы и др. Не имей сто рублей. А имей сто друзей. За двумя зайцами погонишься – ни одного не поймаешь.

- **«Придумай»**

Цель: развитие связной речи, творческого воображения.

Ход игры: Предложить главного героя или тему, и чтобы ребёнок придумал сказку/рассказ по этому главному герою/теме.

- **«Найди картинке место»**

Цель: учить соблюдать последовательность хода действия. Формировать умение составлять рассказ по картинкам с последовательно развивающимся действием.

Материал: наборы серийных картинок для выкладывания.

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 попросите ребёнка составить рассказ по восстановленной серии картинок.

- **«Что изменилось?»**

Цель: развивать внимание, связную речь, умение описывать предмет.

Ход игры

На столе расположены предметы в определенной последовательности.

Взрослый: посмотри внимательно на предметы, запомни, как они расположены. Потом, когда ты отвернешься, я что-то изменю. Когда ты повернёшься обратно, ты должен 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 предмета?

«Почемучкины вопросы»

Цель: развивать связную речь, мышление.

Ход игры: Спросить у ребёнка:

Почему птицы улетают на юг?

Почему наступает зима?

Почему ночью темно?

Почему листья на деревьях желтеют? и др.

- **«Где начало рассказа?»**

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

Материал: серия сюжетных картинок.

Ход игры

Ребёнку 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.

- **«Хорошо - плохо»**

Цель: познакомить ребёнка с противоречиями окружающего мира. Развивать связную речь, воображение, ловкость.

Материал: мяч.

Ход игры

Взрослый задают тему обсуждения. Ребёнок, 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.

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

Взрослый: зима. (Тема предложенная)

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

- **«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.

- «Потому что...»

Цель: развивать 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?

- «Распространи предложение»

Цель: развивать у ребёнка умение строить предложения со словами-предметами, словами-признаками, словами-действиями.

Ход игры

Ребёнку предлагается продолжить и закончить начатое вами родители предложение, опираясь на наводящие вопросы. Например, начинает предложение так: «Дети идут ... (Куда? Зачем?)» Или более усложненный вариант: «Дети идут в школу, чтобы ...». Ребёнок повторяет начатое предложение и заканчивает его.

- «Если бы...»

Цель: развивать связную речь, воображение, высших форм мышления – синтез, прогнозирование, экспериментирование.

Ход игры

Родитель предлагает ребёнку пофантазировать на такие темы, как:

«Если бы я был волшебником, то ...»

«Если бы я стал невидимым ...»

«Если весна не наступит никогда ...»

- «А я бы...»

Цель: развивать творческое воображение. Учить 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.

- «Составь рассказ»

Цель: учить составлять небольшие рассказы о людях разных профессий.

Ход игры

Ребёнок учится составлять рассказы о профессиях.

Родитель дает образец: «Это доктор. Он лечит людей. Каждому больному он прописывает разные лекарства. Доктор смотрит горло, слушает, меряет температуру, делает уколы.

Следуя образцу, ребёнок составляет по картинкам короткие рассказы о профессии продавца, парикмахера, летчика и т.д.

- «Нарисуй сказку»

Цель: учить составлять рисуночный план к тесту, 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.

- «Опиши-угадай»

Цель: формировать умение составлять небольшие рассказы творческого характера на предложенную вами тему. Развивать монологическую форму речи.

Ход игры

Ребёнок должен описать/рассказать: зверя, вещь, предмет, игрушку и т.д. А кто-то должен будет по этому описанию отгадать. 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 морковку. У зайца длинные уши и очень маленький хвостик.

Желаю успехов!