

# Картотека дидактических игр для развития связной речи в подготовительной группе

---

## «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 просят ребёнка составить рассказ по восстановленной серии картинок.

## «Хорошо - плохо»

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

**Материал:** мяч.

### Ход игры

Мир не плох и не хорош – объясню, и ты поймешь.

Взрослый задают тему обсуждения. Ребёнок, передавая мяч по кругу, 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.

Взрослый: город.

Ребёнок: хорошо, что я живу в городе: можно ездить на автобусе, много хороших магазинов, плохо – не увидишь живой коровы, петуха, душно, пыльно.

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

Взрослый: зима.

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

## «Где начало рассказа?»

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

**Материал:** серия сюжетных 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.

### **«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.

### **«Составь два рассказа»**

**Цель:** учить 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.

### **«Что изменилось?»**

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

#### **Ход игры**

На столе расположены предметы в определенной последовательности.

**В:** посмотрите внимательно на предметы, запомните, как они расположены. Потом, когда вы отвернетесь, я что-то изменю. Когда вы повернетесь обратно, вы должны 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 предмет
- В названии каких еще предметов есть этот звук?

### **«Почемучкины вопросы»**

**Цель:** развивать у детей связную речь, мышление.

#### **Ход игры**

1. Почему птицы улетают на юг?
2. Почему наступает зима?
3. Почему ночью темно?
4. Почему зимой нельзя купаться в реке?
5. Почему летом жарко?
6. Почему медведь зимой спит?
7. Почему заяц зимой белый?
8. Почему дома нельзя играть с мячом?
9. Почему из трубы идет дым?
10. Почему в доме делают окна?
11. Почему листья на деревьях появляются весной?

### **«Потому что...»**

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

#### **Ход игры**

Детям предлагается продолжить и закончить начатое логопедом 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 своеобразным тестом, позволяющим выявить тревожность ребенка по отношению к различным жизненным ситуациям.

### **«Если бы...»**

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

#### **Ход игры**

Педагог предлагает детям пофантазировать на такие темы, как:

«Если бы я был волшебником, то ...»

«Если бы я стал невидимым ...»

«Если весна не наступит никогда ...»

### **«Составь рассказ»**

**Цель:** учить составлять небольшие рассказы о людях разных профессий;

#### **Ход игры**

Дети учатся составлять рассказы о профессиях.

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

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

### **«Пойми меня»**

**Цель:** развивать у детей умение составлять короткий рассказ по картинке, используя разные характеристики предмета.

**Материал:** коробка с сюжетными картинками.

#### **Ход игры**

Педагог 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 педагог 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, педагог спрашивает детей, хочется ли им узнать, кому что досталось? Дети отвечают, что да. Тогда педагог говорит, что показывать подарки нельзя, но про них можно рассказать. Но слово-подарок тоже называть нельзя. Потом педагог рассказывает про свой подарок, показывая детям, как это нужно делать правильно, а дети угадывают, что досталось педагогу.

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.

### **«Нарисуй сказку»**

**Цель:** учить 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.

### **«Пословицы, поговорки»**

**Цель:** развивать логическое мышление: умение наблюдать, сопоставлять, анализировать, делать выводы; умение работать со словом.

#### **Ход игры**

Ребенок должен объяснить значение, смысл пословицы, поговорки, затем повторить ее четко, выразительно.

– Скучен день до вечера, коли делать нечего.

– Аккуратность человека красит.

– Маленькое дело лучше всякого безделья.

– За двумя зайцами погонишься – ни одного не поймаешь.

### **«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.

### **«Закончи сам»**

**Цель:** развивать у детей воображение, связную речь.

#### **Ход игры**

Педагог рассказывает детям начало сказки или рассказа, а детям дается задание продолжить или придумать концовку.

### **«Придумай рекламу книге (платью и т.д.)»**

**Цель:** развивать умение творчески использовать слово, умение образно описать предмет, дать ему яркую характеристику.

#### **Ход игры**

Ребенок должен рассказать о предмете кратко, ясно, обращая внимание на характерные детали.

### **«Продавец и покупатель»**

**Цель:** формировать у детей умение строить предложения со словами-признаками.

**Материал:** предметы (картинок с изображением предметов) похожих по назначению, но разных по внешнему виду.

#### **Ход игры**

На столе или полке, мольберте выставлено несколько похожих по назначению, но разных по внешнему виду предметов (картинок с изображением данных предметов). Ребенок должен так описать предмет, чтобы «продавец» понял, о каком предмете идет речь. Название предмета можно не называть. Пусть другие дети тоже догадаются, о чем идет речь.

### **«Опиши-угадай»**

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

#### **Ход игры**

Ребенок должен описать внешний вид другого ребенка, а остальные дети должны назвать, о ком говорил их товарищ.

### **«Опиши игрушку»**

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

**Материал:** игрушки животных.

#### **Ход игры**

Постепенно упражнения можно усложнять, добавляя новые признаки предметов и расширяя их.

Перед ребенком следует поставить несколько игрушек животных и описать их.

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.

### **«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:** коробочка с предметом.

#### **Ход игры**

В мешочек или коробочку кладется предмет (можно картинку).

Дети постепенно определяют, 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.».

### **«Отгадай-ка»**

**Цель:** учить 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, 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.

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.

### **«Как ты узнал?»**

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

**Материал:** предметные картинки.

#### **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?» Играющий 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.

### «Верно ли это?»

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

### Ход игры

Детям читают стихотворение, содержащее нелепые ситуации. Дети должны ответить на вопрос: «Верно ли это? – после каждого предложения и доказать, почему они так считают. За правильный ответ получают фишку. Выигрывает тот, кто получит больше фишек.

– Верно ли это?

«Собирают сыр с кустов.

С зайцами пасут коров.

На лугу доят волов.

В пляс пускается медведь.

Тыквы стали песни петь.

Косят косари леса.

На снегу лежит роса.

Верно ли, что как-то раз

От дождя нас зонтик спас?

Что луна нам ночью светит?

Что конфет не любят дети?»

«Жили-были дед да баба

С маленькою внучкой,

Кошку рыжую свою называли Жучкой.

А хохлаткою они звали жеребёнка,

А ещё была у них курица Бурёнка.

А ещё у них была собачонка Мурка,

А ещё – два козла: Сивка да Бурка!»

«Дождик греет, солнце льётся.

Мельник мелет воду в колодце.

Прачка на печке стирает корыто.

Бабушка в речке поджарила сито».

«Два весёлых карапуза,

На печи усевшись ловко,

Рвали с яблони арбузы,

В море дёргали морковку.

На ветвях созрели раки,

Семь селёдок и ерши.

Все окрестные собаки ели брюкву от души».

### **«Чего на свете не бывает»**

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

#### **Ход игры**

Рассмотрев картинку-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.

### **«Объясни, что такое»**

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

#### **Ход игры**

Педагог просит объяснить выражения:

Железная хватка,  
скупые слёзы,  
золотые руки,  
медвежья услуга,  
светлая голова,  
острый язык,  
лисьи глаза,  
блестящая мысль,  
высокие чувства,  
короткая память,  
тонкая усмешка,  
лёгкая походка,  
тёплые слова,  
громкая фраза,  
сладкие речи,  
крокодиловы слёзы,  
горькая правда,  
лёгкие ноги,  
железный кулак,  
стальной характер.