



**КАРТОТЕКА ИГР И
УПРАЖНЕНИЙ НА РАЗВИТИЕ
СВЯЗНОЙ РЕЧИ
ДОШКОЛЬНИКОВ.**



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.

Воспитателю 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.



«Ладушки»

Цель игры: приучать детей слушать речь воспитателя, соотносить действие со словом потешки, отвечать на вопросы.

Ход игры. Дет и садятся в кружок на стулья. Воспитатель занимает такое положение, чтобы его видели все, и говорит: «Дети, сейчас мы поиграем в игру «Ладушки». Давайте похлопаем в ладоши! Хлоп! Хлоп! — хлопают в ладошки».

Слова:	Движения:
Ладушки, ладушки! тихонько хлопают в ладоши	Воспитатель и дети
Где были? – У бабушки! потешки.	В такт словам
- Что ели? – Кашку! - Что пили? – Бражку! Кашка масленька, Бражка сладенька, Бабушка добренька.	Поднимают руки,
машут ими и кладут на голову.	На слова «Прочь
Попили, поели, улетели» разводят руки в	стороны и опускают на
Шу-у – полетели! колени.	
На головку сели! Сели, посидели, Прочь улетели!	

Играя повторно, воспитатель после слов «Где были?» делает паузу и ждет ответов детей: «У бабушки»; «Что ели?» - «Кашку»; «Что пили?» - «Бражку».

В следующий раз всю потешку дети произносят с воспитателем.

Игра с пальчиками

Цель игры: приучать слушать речь, понимать, о чем говорится в потешке, соотносить слова с действиями пальцев.

Ход игры. Воспитатель рассматривает на своей руке пальцы, говоря: «Это большой палец, а эти поменьше, а вот совсем маленький — мизинчик. Все они живут рядышком, как родные братья».

Слова:	Движения:
«Пальчик-мальчик, большой палец и, обращаясь к	Воспитатель показывает
Где ты был?» — палец.	нему, загибает по очереди

«С этим братцем —
В лес ходил,
С этим братцем—
Щи варил,
С этим братцем —
Кашу ел,
С этим братцем—
Песни пел!»

«Какую песенку пел он с маленьким братцем?»— спрашивает воспитатель, обращаясь к детям. Дети предлагают спеть знакомую песенку («Серенькая кошечка», «Калинка»), и пальчики «пляшут» (дети поднимают руки и «пританцовывают» пальчиками).

Воспитатель может использовать и другую потешку о пальчиках. Поочередно загибая свои пальцы, он говорит:

Этот пальчик хочет спать,
Этот пальчик — прыг в кровать!
Этот пальчик прикорнул.
Этот пальчик уж заснул.

Остается один большой палец. Воспитатель, обращаясь к нему, говорит:

Тише, пальчик, не шуми,
Братиков не разбуди.

После небольшой паузы, разгибая все пальцы и поднимая вверх руку, он весело заканчивает:

Встали пальчики. Ура!
В детский сад идти пора.

«Конь»

Цель игры: развивать речь детей, упражнять их в правильном звукопроизношении.

Ход игры. Дети становятся друг за другом и изображают скачущих лошадок. Воспитатель становится так, чтобы дети его видели, и вместе с детьми произносит слова потешки (слова заранее заучиваются на занятии).

Слова:

Топ-топ-топ!
Ты скачи в галоп.
Ты лети, конь, скоро-скоро,
Через реки, через горы,
Все в галоп, в галоп, в галоп.
Гоп-гоп-гоп!
Тпру!..— говорит воспитатель.
Игру можно повторить, меняя бейка.
Движения:

Дети скачут по комнате, имитируя бег лошадки. Бег все убыстряется. Дети останавливаются и тоже произносят «тпру...». впереди стоящего ребенка.

«Хохлатка»

Цель игры: упражнять детей в выразительном чтении стихотворения, закрепить знания о повадках курицы-наседки.

Ход игры. Воспитатель показывает картинку, на которой изображена курочка с цыплятами, рассказывает, как любит своих цыплят курочка, как они гуляют, выходят щипать траву, ищут червячков. «Послушайте, детки я вам прочитаю стишок об этой курочке. Ее называют хохлаткой. Посмотрите, вот у нее хохолок торчит. Видите? Поэтому ее и называют хохлаткой.

По дворику хохлатка,
По дворику мохнатка
С цыплятами идет.
Чуть дети зазеваются,
Шалят и разбегаются,
Сейчас к себе зовет:
«Куда? Остановитесь!
Куда, куда? Вернитесь!
Не смейте убежать!»

Давайте теперь поиграем. Я буду курочка-хохлатка, а вы мои цыплятки. Пойдемте гулять. Когда я скажу: «Вернитесь! Не смейте убежать!» — вы все прибежите ко мне». Курочка с цыплятками гуляет по дворику: ходят, собирают зернышки, затем расходятся в разные стороны.

Воспитатель приговаривает слова потешки. Дети стараются повторять за ней. Когда дети разойдутся по всей комнате, воспитатель останавливается и, обращаясь к ним, произносит:

Куда? Остановитесь!
Куда, куда? Вернитесь!
Не смейте убежать!

Цыплятки бегут к своей маме.
Игру можно повторить 3—4 раза.

«Сова»

Цель игры: приучать детей слушать стихотворение, понимать его смысл и действовать по сигналу.

Ход игры. Дети, взявшись за руки, становятся в круг. Воспитатель считалкой выбирает сову. Она садится на стул в середине круга.

Слова воспитателя и детей:

В лесу темно,
Остановившись,

Движения:

Дети ходят по кругу.

Все спят давно.
птиц.
Все птицы спят,
Одна сова не спит,
Летит, кричит.
Совушка-сова,
какая у неё большая голова.
Большая голова,
смотрит по сторонам.
На суку сидит,
Головой вертит,
Во все стороны глядит,
Да вдруг — как полетит!

Изображают спящих

Сова показывает,
Вертит головой,

Услышав слова «как полетит», дети убегают, а сова их догоняет.
Желательно, чтобы до игры воспитатель показал детям картинку с изображением совы, рассказал об этой птице.

«Игра в поезд»

Цель игры: закреплять знания детей о таком транспорте, как поезд, вызвать воспоминания о поездках детей на поезде, упражнять в правильном произношении звуков.

Ход игры. Воспитатель изображает паровоз. Он становится впереди колонны детей. Дети изображают вагоны.

«Дети, — говорит он, — посмотрите, какой у нас длинный поезд. Сейчас мы поедem на нем. Покажите, как колеса двигаются (дети, согнув руки в локтях, двигают ими вперед-назад и приговаривают: «Гу-гу-гу»). Поехали!

Вот поезд наш едет,
Колеса стучат,
А в поезде этом ребята сидят.
«Гу-гу-гу, гу-гу-гу»,—
Пыхтит паровоз,
Далеко, далеко
Ребят он повез.

Стоп! Остановка! Кто хочет гулять? Скорей выходите!» Дети выходят из поезда, гуляют, собирая грибы, ягоды. На гудок паровоза («у-у-у-у!») они снова становятся в колонну и едут дальше. Воспитатель предлагает произносить стишок о поезде всем вместе.

В этой игре может быть использован и другой текст:
Загудел паровоз
И вагончики повез:
«Чах-чах,
Чу-чу-чу,

Далеко я укачу!»
Или:
Вагончики зеленые
Бегут, бегут, бегут,
А круглые колесики
Все тук, да тук, да тук.

«Курочка-рябушечка»

Цель игры: развивать у детей речевую активность, отрабатывать с ними вопросительную интонацию, упражнять их в правильном звукопроизношении.

Ход игры. Воспитатель показывает картинку с изображением рябенькой курочки и объясняет, почему её называют «рябушечкой», затем предлагает детям поиграть Считалкой выбирают курочку. Воспитатель надевает ей шапочку, ставит перед детьми и начинает задавать вопросы. Курочка отвечает на них по подсказке воспитателя:

- Курочка-рябушечка, куда ты пошла?
- На речку.
- Курочка-рябушечка, зачем ты пошла?
- За водичкой.
- Курочка-рябушечка, зачем тебе водичка?
- Цыпляток поить.
- Курочка-рябушечка, как цыплятки просят пить?
- Пи-пи-пи-пи! (Это произносят все дети.)

При повторном проведении игры воспитатель предлагает детям: «Давайте все вместе спросим у курочки, куда она пошла?» Дети вместе с воспитателем, стараясь воспроизвести вопросительную интонацию, спрашивают: «Курочка-рябушечка, куда ты пошла?» и т. д. Лучше выбирать курочкой детей застенчивых, робких, молчаливых.

«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.

«Гуси-гуси»

Цель игры: развивать у детей диалогическую речь, добиваться, чтобы речь их была выразительной.

Ход игры. При помощи считалки выбирают хозяйку гусей и волка. Гуси находятся в одном конце комнаты, хозяйка – в другом, волк – в стороне.

Слова хозяйки гусей:

Гуси! Гуси!
Естьхотите?
Ну, летите!
Почему?
горой,
домой!
Ну, летите как хотите,
Только крылья сберегите!

Ответы гусей:

Га-га-га!
Да-да-да!
Нам нельзя!
Серый волк под
Не пускает нас

Гуси бегут к хозяйке, а волк старается их поймать и увести к себе. Когда волк поймает несколько гусей, хозяйка ищет их, а затем выручает, предлагая убежать от волка. Волк их ловит, но всех поймать не может, кто-то убегает.

«Коршун»

Цель игры: упражнять детей в диалогической речи, учить быстро реагировать на словесный сигнал.

Ход игры. Воспитатель рассказывает детям о коршунах, о том, что они иногда нападают на наседок с цыплятами и уносят цыплят. «Сегодня мы поиграем в игру, где цыплята должны убегать от коршуна. Вот послушайте, какой разговор был у наседки с коршуном»,— говорит воспитатель.

— Коршун, коршун, что ты делаешь? — спрашивает наседка.
— Ямочку копаю, — отвечает коршун.
— Что в ней ищешь?
— Камешек.

- Зачем тебе камешек?
- Чтобы носик точить.
- Зачем тебе носик точить?
- Чтобы твоих детушек клевать.

«Сейчас мы считалочкой выберем коршуна, наседку, а все остальные будут цыплятами, — продолжает воспитатель.— Как только вы услышите слова «детушек клевать», бегите в курятник, вот сюда (показывает на место, обведенное мелом или окруженное стульями). Наседка будет защищать своих цыплят, прогонять коршуна: «Кыш, кыш, злой коршун». Старайтесь не попадаться лапы коршуну».

Роль наседки в первый раз берет на себя воспитатель. При повторном проведении игры и коршуна, и наседку выбирают из числа играющих.

«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.

«Режим дня»

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

Ход игры: 8-10 сюжетных или схематических картинок о режиме дня. Предложить рассмотреть, а затем расположить в определённой последовательности и объяснить.

«Зоопарк»

Цель: развитие умения строить рассказ-описание с опорой на картинку

Ход игры. Дети садятся в круг, получая по картинке, не показывая их друг другу. Каждый должен описать своё животное, не называя его, по такому плану:

1. Внешний вид;
2. Чем питается.

Для игры используются "игровые часы". Вначале крутят стрелку. На кого она укажет, тот начинает рассказ. Затем вращением стрелки определяют, кто должен отгадывать описываемое животное.

«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.

«Хороший - плохой»

Цель: развитие логического мышления, умения описывать героев, строить рассказ-рассуждение.

Ход игры. В процессе этой игры осуществляют попытку выявить позитивные и негативные черты характера героев, оценить их деятельность. Например, за что можно похвалить Кикимору, или что хорошего в том, что Змей Горыныч имеет три головы?

«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.

«Расскажем про Олю и зайчика».

Цель. Составлять совместный повествовательный текст, учить заканчивать интонационно предложения рассказа по опорным картинкам.

Ход игры. Воспитатель предлагает рассказать про Олю. Сопровождает свой рассказ картинками: «Как-то раз Оля. (проснулась, сделала зарядку и решила пойти в лес). Она пригласила на прогулку. (брата Колю). Дети взяли с собой. (мячи, прыгалки). На полянке. (они увидели зайчика, который. (так испугался, что не мог двигаться). И вдруг. (заяц побежал от ребят). А Оле и Коле. (стало очень весело) ».

«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 платье 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.)

«Расскажем про белочку»

Цель: Составлять совместный рассказ, соблюдая структуру высказывания.

Ход игры. — Давай еще раз посмотрим на белочку (вспомни, какая она, что умеет делать) и составим рассказ про белочку, которая встретила волка. Сначала скажи, какая была белочка? (Смелая, веселая, шустрая, находчивая.) А волк какой? (Злой, сердитый, недобрый.) Я начну рассказывать, а ты заканчивай. Как-то раз белочка побежала погулять. (и шишек набрать). Она залезла. (на высокую сосну). А на сосне шишек. (много, видимо-невидимо). Только сорвала первую шишку. (увидела волка). Но белочка. (не испугалась). Она бросила. (шишку прямо на волка). На лбу у него. (выросла шишка). Давайте нарисуем белочку, сосну, волка и шишку.

«Составь сказку про Машу»

Цель: Составлять совместный рассказ, соблюдая структуру высказывания.

Ход игры. Воспитатель спрашивает: «Зачем Маша пошла в лес? Зачем вообще ходят в лес? (За грибами, ягодами, цветами, погулять.) Что с ней могло случиться? (Заблудилась, встретила кого-то.)

«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.

«Закончи сам»

Цель: развитие у детей воображения, сказочной речи.

Ход игры: Логопед рассказывает детям начало сказки или рассказа, а детям дается задание продолжить или придумать концовку.

«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

«Исправь ошибку»

Цель: научить устанавливать правильную последовательность действия.

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

«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, 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

«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».

«Чего на свете не бывает»

Цель: научить находить и обсуждать ошибки, при рассмотрении картинки-нелепицы.

Ход игры. Рассмотрев картинку-нелепицу, 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.

«Как ты узнал?»

Цель: учить 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. Выигрывает тот, кто наберёт больше всего фишек.

«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.

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

Цель: развитие умения описывать предмет

Ход игры. Ребёнок должен рассказать о предмете кратко, ясно, обращая внимание на характерные детали.

«Продавец и покупатель»

Цель: развитие умения составлять рассказ-описание

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.

«Кто нужнее?» («Кто (что) лучше?»)

Цель: научить детей составлять описательные рассказы и пользоваться речью-доказательством.

Ход игры. Спор животных, времен года и т.д..

«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.

«Что общего»

Цель: научит сравнивать, использовать рассказы-доказательства.

Ход игры. Эта игра предполагает сравнительный анализ различных сказочных сюжетов с точки зрения сходства и отличия между ними. Например, чем похожи сказки «Теремок» и «Варежка», «Морозко» и «Госпожа Метелица»?

«Заколдованное место»

Цель: научить детей подбирать нетипичные свойства к выбранному объекту, представлять и объяснять их, составляя новый текст сказки.

Ход игры. Воспитатель предлагает выбрать сказку, определит место и время происходящего, выбрать какой-либо момент, ситуацию. Детям дается задание: придумать необычное свойство для данного места, которое помогло бы герою сказки. Для этого дети называют два предмета и перечисляют их свойства, которые потом переносят на место действия в сказке. Дети рассказывают текст сказки, полученный на основе измененного места. Например: Красная Шапочка идет по лесной тропинке и встречается с волком. Лес, взял свойства лампочки, стал светящимся, ослепил волка и спас Красную Шапочку.

«Закончи сказку»

Цель: учить придумывать различные варианты окончания сказок.

Ход игры. Воспитатель рассказывает детям начало какой-либо сказочной истории или знакомой сказки до того момента, пока не появятся все герои, и не возникнет проблемная ситуация. Детям предлагается продолжить сказку, придумать новое окончание, схематично изобразив его.

«Сочиним сказку с помощью книги»

Цель: научить детей связывать в единую сюжетную линию наугад выбранных героев и действия. Закрепить представления детей об особенностях композиции сказок (зачин, концовка), формировать умение передавать специфику сказочного жанра.

Ход игры. Предложить небольшой группе детей сочинить сказку (историю) с помощью какой-либо книги. Ведущий задает вопрос детям, ответ на который «находит» какой-либо ребенок в результате указанного им слова на открытой странице текста. Ответы, найденные в книге, постепенно собираются детьми в единую сюжетную линию. Дети придумывают названия, производят оценку и выбирают наилучшее, и рассказывают составленную сказку. Примерная цепочка вопросов при составлении сказки с детьми младшего возраста:

1. Жил-был...кто?
2. С кем он дружил...?
3. Пришел злой ... кто?
4. Кто помог друзьям спастись?

Примерная цепочка вопросов при составлении сказки детьми старшего возраста:

1. Жил-был... кто?
2. Какой он был (какое добро умел делать)?
3. Пошел гулять (путешествовать, смотреть)... куда?
4. Встретил злого... кого?
5. Какое зло этот отрицательный герой всем делал (или умел делать)?
6. Был у нашего героя друг... кто?
7. Какой он был? Как мог помочь главному герою?
8. Что стало со злым героем?
9. Что наши друзья стали делать?

«Найди героя»

Цель: учить детей определять основного положительного героя сказки.

Ход игры. Детям предлагается вспомнить знакомые сказки (3-4). Определить в каждой сказке основного положительного героя, перечислить

его действия на протяжении всей сказки. Оценить его поступки с позиции «хорошо – плохо» и сделать вывод о том, что основным герой является носителем добра.

«Герои бывают разные»

Цель: учить детей определять в сказках положительных и отрицательных героев.

Ход игры. Воспитатель раздает каждому ребенку комплект фишек (темного и светлого тонов) и объясняет, что темная фишка обозначает зло или злое дело, а светлая фишка обозначает добрые дела и поступки. На доске схематично или с помощью картинок обозначены главные герои сказки. Воспитатель предлагает отгадать, с какой сказкой они сегодня будут играть. Рассказывает сказку. По ходу сюжета детям предлагается определить поступки героев (к схеме каждого героя кладется соответствующая его поступку фишка) и объяснить, на основании каких действий героя складывается его характер. С помощью фишек «добрых и злых дел» делается вывод, что в сказках есть положительные и отрицательные герои.

«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.

«Сказка переехала»

Цель: учить определять место и время происходящего, подбирать необычные места и время действий для знакомых героев.

Ход игры. Воспитатель предлагает вспомнить знакомые сказки и назвать место и время действия происходящего. Выбрать одну из сказок и переселить сказку (ее героев) в другое время и место. Дети должны описать, как изменится сюжет сказки, зарисовать ее или изобразить схематично. Например: Жили старик со старухой у синего моря... в наши дни. Что будет просить старуха? Колобок живет на 10 этаже с лифтом.

«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 пенёк, 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-другок. 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».)

«Изменение ситуации в знакомых сказках»

Цель: научить детей придумывать, творческому пересказу

Ход игры. - «Давайте сделаем так, что когда Золушка убежала от принца, у нее потерялась не туфелька, а что-то другое. И по этому чему-то другому принц также нашел ее».

Что же потеряла Золушка, а как ее нашел принц?

Это может быть кольцо, пояс от платья или что-то другое.

- «Посадил дед не репку, а...» Что?» Рассказываем новую сказку.

- «Испекла бабка не колобок, а...» Что?»

Затем подводим детей к самостоятельному изменению сказки и рассказу новой.

Серия «Игры с моделями», «Говорящие рисунки» (пиктограмма)

Цель: закреплять умение детей «читать» по модели, сочинять сказки, рассказы по модели.

Ход игры: «Когда-то давным-давно люди не знали букв и не умели писать, а истории, которые происходили и которые надо было сохранить и запомнить, они рисовали. Такой вид записи называли пиктографией и им пользовались в древних странах - в Египте, Японии и Китае».

- Объясните ребенку, что при таком способе передачи информации рисунки должны быть очень простыми и в то же время понятными. Только тогда они будут «говорящими».

- Попробуйте нарисовать начало одной из историй, допустим, такой: «Жили-были дед и баба. Испекли они Колобка, а он убежал в лес...»

- Как видите, запись очень схематична, но полностью отражает все то, что произошло. Придумайте вместе с ребенком, как можно нарисовать историю про Буратино и Дюймовочку.

Взрослые предлагают поиграть в нарисованные истории. Выбирают знакомую сказку и дети отражают ее содержание в рисунках-схемах. Затем «читают» истории. Придумывают по схемам свои сказки.

«Составь портрет героя»

Цель: учить самостоятельно, составлять характеристики персонажей, включая черты характера и действия, совершаемые им.

Ход игры. воспитатель проводит беседу с детьми по сказке. Рассматривает персонажи, обговаривает черты характера и действия героев (действия героев выделяются по ходу всей сказки и каждому из выделенных действий обязательно дается характеристика). В конце беседы составляется портрет понравившегося героя.

«Я дам характеристику герою, а вы скажите, кто это», или «Угадай героя»

Цель: учить узнавать персонажа по предложенному описанию. Формировать умение устанавливать причинно-следственные связи и зависимости.

Ход игры. Воспитатель использует портреты героев, составленные детьми ранее. Он предлагает описание, а дети отгадывают. Например: сказка

«Колобок», воспитатель предлагает детям следующий портрет, кто это: «Она была голодна, и, чтобы поесть, пела сладким голосом, хвалила кого-то, терпеливо слушала его песенку, притворялась, что плохо слышит». После того как дети отгадали героя, им предлагается объяснить его характер и описать связи: «Лиса - сладкоголосая, потому что пела сладким голосом; льстивая, потому, что хвалила Колобка; терпеливая, потому что принималась петь несколько раз, чтобы добиться своей цели: притвора, потому что на самом деле слышала хорошо».

«Отгадай, кто с кем связан»

Цель: учить детей устанавливать родственные или эмоциональные связи между героями литературных произведений.

Ход игры. Воспитатель предлагает набор картинок с изображением волшебных предметов (черный плащ, волшебная палочка, ступа и т.д.). Детям необходимо выбрать картинки, соответствующие тому или иному сказочному персонажу: Усложнения игры:

1. Превращение в сказочного персонажа и показ действиями его образа.
2. Представление возможных волшебных преобразований окружающего мира.
3. Изобразительная деятельность: рисование волшебного предмета и его хозяина.

«Антонимы в сказках и фильмах»

Взрослый предлагает детям поиграть со Сказкой, объясняя, что он будет произносить название - антоним, а дети должны будут угадать истинное название -антоним, а Ребёнок должен будет угадать истинное название Сказки.

Примеры заданий:

"Зелёный платочек" - ("Красная шапочка");

"Мышь в лаптях" - ("Кот в сапогах");

"Рассказ о простой курочке" - ("Сказка о золотой рыбке");

"Знайка в Лунной деревне" - ("Незнайка в Солнечном городе");

"Бэби - короткий носок" - "Пэппи - длинный чулок");

"Рассказ о живой крестьянке и одном слабаке" - ("Сказка о мёртвой царевне и семи богатырях");

"Один из Молоково" - "Трое из Простоквашино"); "Крестьянка под тыквой" - ("Принцесса на горошине"); "Деревянный замочек" - ("Золотой ключик"); "Если вдруг:"

Ребёнку предлагается какая-либо необычная ситуация, из которой он должен найти выход, высказать свою точку зрения.

Например, если вдруг на Земле исчезнут:

- Все пуговицы;
- Все ножницы;
- Все спички;

- Все учебники или книги и т. д. Что произойдёт? Чем это можно заменить?

Ребёнок может ответить: "Если вдруг на Земле исчезнут все пуговицы, ничего страшного не произойдёт, потому что их можно заменить: верёвочками, липучками, крючочками, кнопочками, ремнём, поясом и т. д."

Можно предложить Ребёнку и другие ситуации, например, если бы у меня была:

- Живая вода;
- Цветик-семицветик;
- Сапоги-скороходы;
- Ковёр-самолёт и т. д. "Подбери слово".

Ребёнку предлагается подобрать к любому предмету, объекту, явлению слова, обозначающие признаки. Например, зима какая? (Холодная, снежная,

морозная).

какой?

(Белый,

пушистый,

мягкий,

чистый).

Снег

