

Рекомендации по развитию связной речи ДОШКОЛЬНИКОВ

Игры и творческие задания для развития выразительности речи

Название игры, цель	Методические рекомендации
«Цепочка». Учить детей выделять признаки объектов.	Ведущий показывает ребенку картинку с изображением объекта, он называет его. Затем картинка передается другому ребенку. Он должен назвать один из признаков объекта и передать картинку следующему. Нужно назвать как можно больше признаков и не повториться. Рекомендуется с младшего возраста
«Угадай по описанию». Учить детей по описанию определять объект.	Ведущий показывает картинку с изображенным объектом только одному из детей. Ребенок описывает объект(не называя его) так, чтобы остальные дети догадались, о чем идет речь. Правило: ведущий игры описывает объект, следуя от общего к частному.
«Выбери признак, который есть у других». Учить детей выделять характерные признаки и специфичные значения признаков объекта.	Ведущий показывает объект. Играющие называют значения признаков этого объекта. Из перечисленного ряда выбирают одно характерное и одно специфичное значение(очки круглые, солнечные). Рекомендуется со среднего возраста.
«Я назову признак, а вы перечислите его значение». Учить детей подбирать разные значения одному признаку.	Ведущий называет какой-нибудь признак(цвет). Дети должны назвать как можно больше значений этого признака(цвет бывает черный, радужный, и т.д.). В старшем дошкольном возрасте воспитатель называет какое – либо значение признака, а дети угадывают признак(светящийся-светящимся бывает цвет, холодным бывает температура вещества). Проводится со среднего возраста с последующим усложнением.
«Что(кто) делает так же?». Учить детей выявлять признаки объекта(функция, части), учить составлять загадки по моделям «Как, но не.....», «Какой....-что то такое же у другого объекта», «Что делает также?»	Ведущий показывает объект. Дети выделяют его действия. Предлагается перечислить объекты, у которых названное действие ярко выражено. ПР: -воробей, что делает? -Прыгает, как кузнечик, суется, как мышь. Из предложенных вариантов составляется текст загадки: «Прыгает, но не кузнечик, суется, но не мышка». Проводится со среднего возраста.

Игры и творческие задания для составления рифмованных текстов

Название игры, цель	Методические рекомендации
<p>«О ком, о чем?» Учить анализировать содержание стихотворения и устанавливать причинно-следственные связи, обозначенные в тексте.</p>	<p>Воспитатель читает небольшое стихотворение. Предлагает детям ответить на вопросы:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. О каком объекте идет речь? 2. Какими признаками наделен объект? 3. Какие действия он совершал? 4. Какой вывод сделал автор? <p>Игровой мотив: соревнование, кто быстрее ответит на четыре вопроса воспитателя.</p>
<p>«Доскажи словечко». Учить детей подбирать рифмующиеся слова.</p>	<p>Воспитатель читает детям стихотворный текст и произносит лишь первый слог последнего слова каждой строчки. Все остальное слово должны назвать дети.</p> <p>Игровой мотив: у воспитателя то появляется, то пропадает голос. Вариант игры: воспитатель читает стихотворение-загадку, а играющие должны назвать отгадку-рифму.</p>
<p>«Склад-несклад». Учить детей подбирать рифму к заданному слову.</p>	<p>Водящий загадывает слово, а играющие придумывают рифму к нему(рогатая-бодатая, жевала-глотала).</p> <p>Игровой мотив: игра с мячом или другим предметом.</p> <p>Возможно усложнение: игра без водящего. Один ребенок называет слово, другой придумывает к нему рифму и т.д. по цепочке.</p>
<p>«Чистоговорки». Учить детей подбирать рифму к звукосочетанию.</p>	<p>Водящий задает определенное звукосочетание, а играющие сочиняют двустишие с ним. ПР: са-са-са- прилетела в сал оса; ща-ща-ща-мы нашли в траве клеща.</p> <p>Игровой мотив: соревнование в быстроте произнесения звукосочетаний.</p>
<p>«Сочини дальше». Учить детей подбирать рифму к заданному слову.</p>	<p>Воспитатель дает одну строчку стихотворного текста, а дети сочиняют дальше. ПР: «В море плавает тюлень...», ребенок продолжает: «По лугу бежит олень».</p> <p>Игровой мотив: соревнование команд. Возможны варианты рифмованных строк от других детей или сочинение «путаницы».</p> <p>ПР: «В море плавает олень, на лугу лежит тюлень».</p> <p>Усложнение: воспитатель раздает предметные картинки играющим. Они должны составить двустишие про изображенный на картинке объект.</p>
<p>«Исправь меня». Учить детей согласовывать слова в предложениях в роде и падеже.</p>	<p>Воспитатель произносит рифмованную фразу, предложение, сознательно допуская ошибки в согласовании слов. Дети исправляют и правильно произносят заданное предложение, фразу.</p> <p>Игровой мотив: исправление ошибок воспитателя.</p>
<p>«Сочиним стишок и его запишем». Учить детей составлять рифмованный текст и записывать его схемами.</p>	<p>Дети составляют рифмованный текст и записывают его схемами.</p> <p>Игровой мотив: кто точнее запишет текст с помощью схемы. Схема должна располагаться на листе бумаги соответственно строчкам созданного стихотворения.</p>

	С помощью схематической фиксации текста можно работать над интонационной выразительностью речи детей. При помощи определенных условных знаков можно обозначать повышение, понижение голоса, восклицание, вопросительную, повествовательную интонации, паузу и т.д.
«Дразнилка». Учить детей подбирать рифмующиеся между собой слова и словосочетания с помощью суффиксов.	Воспитатель предлагает «подразнить» какой-либо предмет рукотворного мира. Дети преобразуют свойства объекта в слова и словосочетания с уменьшительно-ласкательным суффиксом-лка(подразнивание бантика-украшалка, потерялка, и т.д.). Далее предлагается составить «дразнильные» стишки или загадки(не терялка, а голову украшалка).

Игры и творческие задания для освоения алгоритмов работы с картиной

Название игры, цель	Методические рекомендации
Игры с «подзорной трубой». Учить детей выделять объекты, изображенные на картине.	Детям предлагается картина для рассматривания и альбомный лист для имитации подзорной трубы. Правило: навести глазок подзорной трубы на один объект и назвать его. Выигрывает тот, кто перечислит больше объектов на картине.
«Ожившие предметы». Развивать у детей эмпатию, наделяя объекты на картине человеческими чувствами, мыслями, характерами.	Ведущий предлагает выбрать объект на картине для обсуждения. Дети определяют его характер, рассказывают о его возможных поступках и мыслях. ПР: рассматривается пейзаж; дети выбирают и характеризуют объект-ель: спокойная, спящая, тихо дышит. Составление зарисовок от имени очеловеченного объекта.
«Волшебный гость». Учить детей устанавливать взаимосвязи между объектами, изображенными на картине.	В гости к детям приходит волшебник Объединения и объединяет наугад два выбранных объекта. Детям предлагается объяснить, почему волшебник объединил эти объекты, как эти объекты могут быть связаны между собой.
«Живые картинки». Учить детей ориентироваться в двумерном и трехмерном пространстве, отвечать развернутыми предложениями на вопросы о местонахождении объекта.	Педагог предлагает детям превратиться в конкретные объекты на картине, выясняет их место нахождения. Детям предлагается смоделировать изображение в трехмерном пространстве (например, на ковре). Ребенок должен найти место своего объекта относительно других объектов, изображенных на картине, и составить связный рассказ о его местонахождении.
«Да-нет». Учить детей пространственной ориентировке на	Ведущий загадывает объект на картине, а дети с помощью вопросов устанавливают его место нахождения. Найденный объект «оживает» и находит себе место на сцене(трехмерное

<p>картине. Активизировать в речи слова, обозначающие пространственные ориентировки.</p>	<p>пространство). Задача ребенка: описать местоположение объекта на картине, а затем на сцене.</p>
<p>«Кто о чем говорит?» Учить детей составлять диалоги от лица объектов картины.</p>	<p>Воспитатель предлагает выбрать объекты и представить себе, о чем они могли бы говорить или думать. Затем дети составляют диалоги от лица объектов на тему: «Кто о чем говорит?».</p>
<p>К нам пришел волшебник «Я ощущаю запах». Учить представлять возможные запахи и передавать свои представления в рассказе.</p>	<p>Воспитатель предлагает «войти» в картину и представить, какие запахи там можно ощутить, обозначить их словами. Предложить составить рассказ на тему: «Я чувствую запахи».</p>
<p>К нам пришел волшебник «Я ощущаю лицом и руками». Учить детей представлять возможные ощущения от предполагаемого соприкосновения с различными объектами и передавать их в речи.</p>	<p>Дети сосредоточены на объектах картины, им предлагается найти и описать предполагаемые ощущения от соприкосновения с объектами. Предложить детям составить рассказ на тему: «Я ощущаю лицом и руками».</p>
<p>К нам пришел волшебник «Я пробую на вкус». Учить детей разделять объекты на съедобные – несъедобные для человека и живых объектов, изображенных на картине. Побуждать передавать в речи вкусовые характеристики объекта.</p>	<p>Дети сосредоточены на объектах картины, анализируют их, распределяя на съедобные и несъедобные для человека, того или иного живого существа, изображенного на картине. Вспоминают или предполагают то или иное вкусовое ощущение.</p>
<p>«Что было, что будет?» Учить детей представлять прошлое и будущее объекта и составлять связный рассказ об этом.</p>	<p>Ведущий выбирает объект, предлагает играющим прокатиться на машине времени и рассказать о том, что было с ним в прошлом и что, возможно, будет в будущем.</p>
<p>«В гости пришли Волшебники</p>	<p>Воспитатель предлагает пригласить в гости Волшебников Времени. Дети выбирают себе любой объект, называют</p>

<p>Времени». Учить детей представлять прошлое и будущее объекта и составлять связный рассказ о нем. Учить детей фантастическим преобразованиям свойств времени.</p>	<p>конкретного волшебника и описывают, что может произойти в результате воздействия волшебника на объект. ПР: пришел волшебник Быстрых Минут в картину «Кошка с котятами» и дотронулся до молока в блюдце-хозяйка налила его недавно, а оно уже прокисло. Обсудить ситуацию.</p>
---	--

Игры и творческие задания по подготовке детей к составлению текстов сказочного содержания

Название игры, цель	Методические рекомендации
<p>«Назови героя». Учить детей объединять героев по заданному признаку.</p>	<p>Воспитатель называет какой-либо образ, а дети должны найти конкретных героев из других сказок. ПР: назовите мне героев-девочек.(Герда из «Снежной королевы», Женя из «Цветика-семицветика»). Вывод: героями сказки может быть девочка, но она должна быть особенной, со своими конкретными свойствами и действиями.</p>
<p>«Действия героя». Учить детей перечислять все возможные действия какого-либо сказочного героя. Учить детей проводить аналогии в действиях героев разных сказок.</p>	<p>Воспитатель предлагает героя из сказки. ПР: Коза из сказки «Волк и семеро козлят». Просит детей назвать все действия Козы, условие: говорить только глаголами. ПР: жила-была, ходила, наказывала, пела и т.д. далее воспитатель предлагает вспомнить героев, которые выполняли бы жти же действия в других сказках. При затруднении детей педагог пользуется текстом, зачитывая фрагменты сказок.</p>
<p>«Волшебник» Учить детей наделять фантастическими свойствами реальные предметы.</p>	<p>Воспитатель предлагает поиграть в волшебников с помощью колец Луллия. На 1 кольце- изображения обычных предметов, на 2-ом-волшебники. Дети раскручивают круги, выделяют сектор и рассказывают о том волшебстве, которому научился предмет. Рассказ дополняется практической значимостью волшебства, дается оценка, кому от него хорошо или плохо. ПР: синичка на круге встретила с волшебником Окаменения: «Птичка летает, место, куда она сядет, становится каменным. Это хорошо, если птичка сядет на руки мальчишке, который стреляет из рогатки и плохо, если она сядет на растущий цветок».</p>
<p>«Парад волшебников времени».</p>	<p>Воспитатель показывает волшебные часы, на цифрах которого сидят разные волшебники времени. На стрелке часов помещается картинка с изображением какого-либо объекта. Ребенок раскручивает стрелку, и указанный Волшебник преобразует объект. ПР: Стрекоза встретила с Волшебником Остановки Времени. Она будет вечно энергичной, молодой, красивой, даже через много лет.</p>
<p>«Сказочные слова» Учить детей перечислять разные</p>	<p>Воспитатель предлагает детям вспомнить и сказать все заклинания, которые они знают в сказках(Сим-сим, открой дверь», «Сивка-бурка, вещая каурка... и тд.) затем перечислить</p>

<p>варианты слов и словосочетаний по заданному признаку.</p>	<p>все слова, с которых начинается сказка(Однажды в некотором царстве, в стародавние времена....., жили-были и т.д.)</p>
<p>«В какой сказке?» Учить детей находить сказочные тексты, которые бы учили какому-либо жизненному правилу.</p>	<p>Воспитатель называет пословицу, поговорку или какое-либо жизненное правило, дети должны вспомнить сказки, которые этому учат. ПР: воспитатель говорит: «Не имей сто рублей, а имей сто друзей». Дети вспоминают, как Герда с помощью других героев нашла Кая, а деньги принцессы ей в этом не помогли.</p>