

Картотека Игр по развитию связной речи.

Примечание. Все игры осуществляются с помощью напольной карты – схемы села Архипо – Осиповка.

Игра «Правда или действие».

Цель: Развитие связной речи

Оборудование: рулетка с изображением объектов села; карта, номерные карточки с заданиями «правды или действия».

Ход игры: Дети, по очереди крутят рулетку. На какой номер объекта показывает стрелка, тот номер карточки берет ведущий. На каждой карточке одного цвета нарисовано или написано действие (артикуляционная гимнастика, звукоподражание, общемоторные упражнения, психогимнастика), а на другой карточке другого цвета, написанный вопросы соответствующие объекта «Правда ли...».

Словесная игра «Почемучка»

Цель: развивать навыки связной речи, вызывать познавательный интерес к достопримечательностям родного села; умение составлять вопросы по заданной теме.

Оборудование: карта села

1 – 3 человека

Ход игры:

Ребенок выбирает любую достопримечательность и составляет по ней вопросы. За каждый вопрос ребенок получает фишку.

Игра «Выпуск новостей»

Цель: развивать монологическую речь, умение составлять рассказ описание, развивать воображение, логическое мышление; активизация словарного запаса.

Оборудование: микрофон, макет телевизора карта, ширма,

Ход игры: ребенок берет в руки микрофон и начинает рассказывать про событие, которое могло бы произойти, в месте, которое он выбрал на карте. Другие участники игры должны угадать, о каком объекте идёт речь.

Игра «Фотосессия»

Цель: развитие связной речи

Оборудование: фотоаппарат, фотографии с сюжетами действиями детей в парке, карта села.

Ход игры: На столе лежит фотоаппарат и конверт с фотографиями. Дети его находят и раскрывают конверт. Педагог предлагает детям внимательно рассмотреть фото снимки и рассказать, что на фотографиях, назвать место, где были сделаны эти снимки, найти на карте это место. Каждый ребенок по очереди составляет свой рассказ.



Дидактическая игра «Впечатления Туриста».

Цель: Закрепление представлений об архитектурных и природных особенностях достопримечательностей родного села, развитие связной речи.

Оборудование: изображения архитектурных и природных достопримечательностей села, знакомых детям, изображение «пьедестала почета» - лесенки из трех ступеней, изображение туриста (игрушка на выбор ребенка).

1 – 2 человека

Ход игры:

Из набора иллюстраций архитектурных и природных достопримечательностей, ребенку предлагается выбрать те, которые ему больше всего нравятся и расставить их на изображенном пьедестале, затем рассказать о данных достопримечательностях и объяснить, почему они привлекли его внимание. (Ребенок рассказывает от лица туриста).



Игра «Экскурсовод»

Цель: развитие связной речи, закрепление знаний о достопримечательностях родного села; умение различать достопримечательности от социальных объектов.

Оборудование: карта, кукла – турист.

2 – 4 человека

Ход игры: Турист не знает, как пользоваться картой. Но очень хочет посмотреть достопримечательности села. Что делать? Дети предлагают провести ему экскурсию. Они определяют, откуда они начнут свой путь, затем, по очереди, рассказывают о достопримечательном месте, которое встречается по пути. (Последовательность рассказа детей определяется номером, который они выбирают из шляпки туриста)

Игра «Навигатор»

Цель: развитие связной речи

Оборудование: картинка навигатора с силуэтами достопримечательностей.

Ход игры: Дети узнают объекты по силуэту, находят его на карте схеме и объясняют свой выбор.



Игра - викторина «История села» и пересказ по мнемотаблице.

Цель: развитие навыка пересказа, умения внимательно слушать и отвечать на вопросы.

Ход игры:

Варианта 1. «Викторина» - Послушайте историю нашего села.

Раньше наше село называлось станица Вуланская. В этой станице было построено Михайловское военное укрепление. Кавказские народы время от времени нападали на него. При одном из нападений враги захватили укрепление. Русские военные оборонялись до последнего, но понимали, что все погибнут. Было принято решение: если враг овладеет укреплением, то следует взорвать склад с боеприпасами. Солдат Архип Осипов взорвал пороховой погреб и сам героически погиб, тем самым уничтожил врага.

За каждый правильный ответ детям достается жетон.

- 1) Как раньше называлось наше село?
- 2) Что в ней было построено?
- 3) Какие народы нападали на укрепление?
- 4) Что произошло в очередном нападении?
- 5) Что сделал Архип Осипов?

Найти места, о которых говорилось в тексте.

2 Вариант. Дети слушают рассказ и пересказывают его по мнемосхеме.

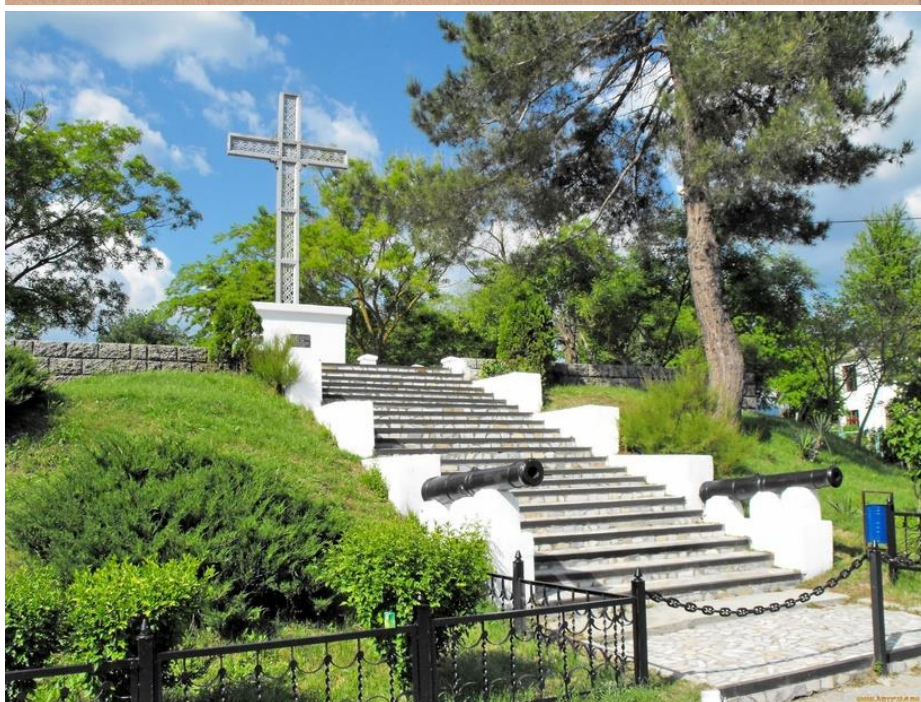


Игра «Памятник герою».

Цель: развитие связной речи, логического мышления.

Оборудование: фотографии памятника «Крест» разного времени.

Ход игры: Как вы думаете разные ли памятники на фотографиях или одинаковые? Почему? Чем они отличаются? Чем схожи? В честь кого возведен этот памятник? Найти объект на карте – схеме.



Игра «Найди отличия»

Цель: развитие связной речи, внимания, зрительного восприятия, внимание.

Оборудование: фотографии детей.

Ход игры: Дети рассматривают две фотографии, подробно описывают, чем они отличаются. Затем ищут объект на карте, где могли бы сделать эти снимки.



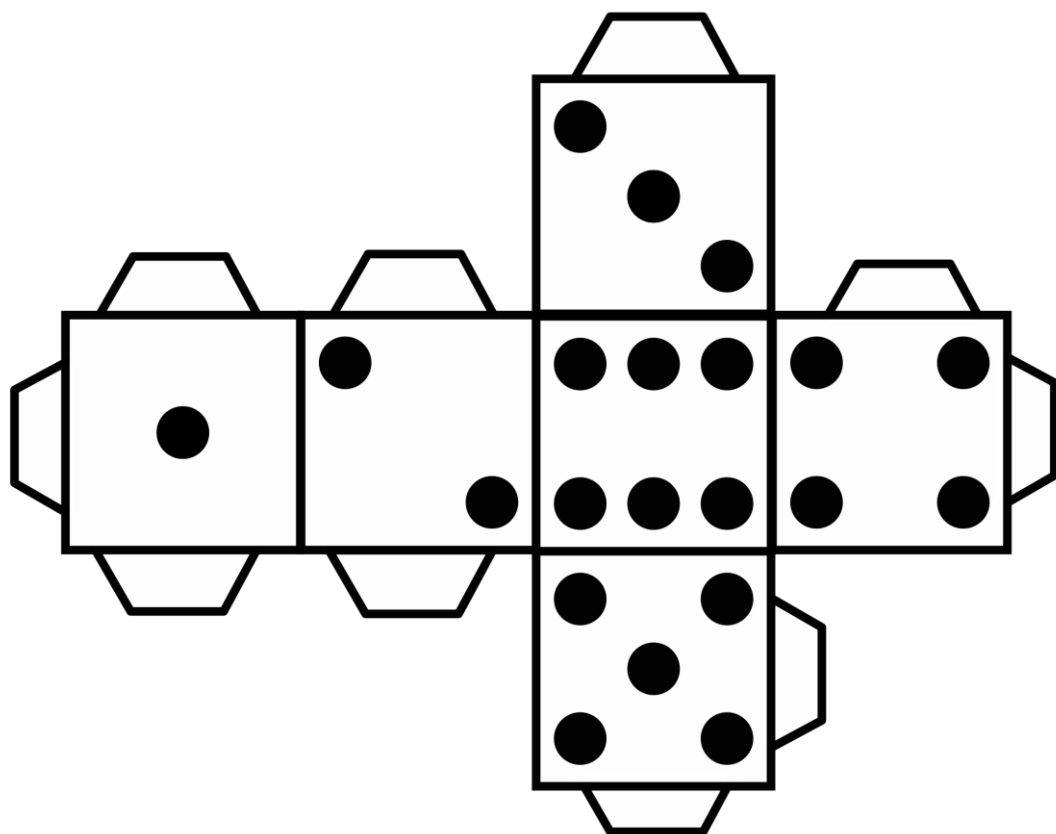
Игры с целью развития лексико - грамматического строя.

Игра «Пешие прогулки»

Цель: Закрепление форм падежей, правильное употребление предлогов, развитие элементарного счета, координация движений.

Оборудование: кубик, карта.

Ход игры: Дети определяют место на карте, где находятся сейчас, затем бросают кубик. Сколько точек выпадает на кубики, столько шагов совершает ребенок по карте. Считая шаги, доходит до какого - либо объекта и рассказывает, куда он пришел.



Дидактическая игра «Новости»

Цель: закрепление представлений о природе и архитектуре родного края. Развитие логического мышления.

Оборудование: макет телевизора, экран которого разделен на 4 части, карточки с местами села Архипо – Осиповка

Ход игры:

Ведущий вставляет в экран карточки с изображениями достопримечательностей села Архипо – Осиповка и города Геленджика. Дети находят и исключают те места, которых нет в родном селе, дети объясняют свой выбор.



Игра «Улица»

Цель: Закрепить знания детей о улицах родного села.

Оборудование : карта, игрушка (на выбор детей)

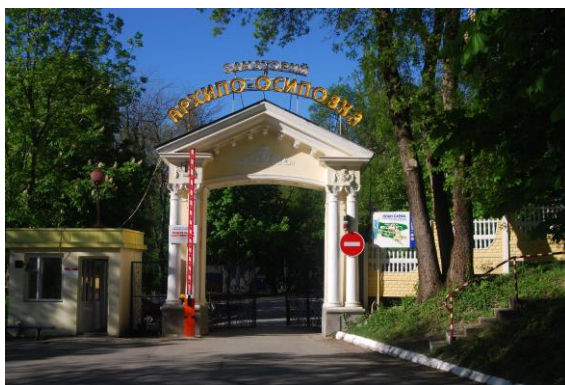
Ход игры: Дети садятся по периметру карты и передают игрушку друг другу, называя свою улицу, затем идет к объекту, который находится ближе всех к его дому. (Я живу на улице... или Моя улица...)

Игра «Профессии».

Цель: закрепить знания о социальных объектах родного села; активизировать словарь на тему «Профессии».

Ход игры.

Игроки выбирают случайную карточку с изображенным объектом. Затем дети находят на карте каждый свой объект и становятся на него. Далее, по очереди, называют место, где они находятся, и представители каких профессии там работают.



Игра «Диспетчер»

Цель: закрепление категории предложного падежа

Оборудование: карта родного села

Ход игры: Детям предлагается поработать диспетчером в справочном бюро, в котором он отвечает на звонки и консультирует людей « где можно...», педагог называет действия, а ребенок называет место, где это можно сделать и ищет его на карте села. «...лечиться, купаться, купить продукты, увидеть автобус, учиться, плавать, кушать, гулять, и т.д.»

Игра – ходилка «Артикуляционная гимнастика»

Цель: Развитие органов артикуляции

Оборудование: напольная карта, кубик, зеркало.

Ход игры: Дети бросают кубик, выполняют столько шагов по игральному полю, сколько выпало на кубике. Каждому объекту соответствует карточка с артикуляционным упражнением.

Артик упражнения:

- Еловая иголочка.
- колесо обозрения. Языком вокруг рта
- конные прогулочки
- водопады. Положить расслабленный язык на нижнюю губу, стараться приподнять кончик.
- Церковный колокол
- динозавр.
- якорь. кончик языка поднимается кверху
- ракета готовится в полет, язык скользит по небу
- мельница
- крокодил
- дольмен
- мостик
- арка и т.д.