

Методическая разработка игр и упражнений для развития связной речи и форм речевого этикета у детей 6-7 лет в соответствии с ФОП ДО.

Подготовила:  
Исмаилова Зинфира Магомедовна

## **Актуальность**

Развитие связной речи и формирование речевого этикета у детей 5–7 лет в соответствии с Федеральной образовательной программой дошкольного образования (ФОП ДО) является одним из приоритетных направлений, обеспечивающих речевое, коммуникативное и социально-личностное развитие ребёнка. В условиях реализации ФОП ДО особое значение приобретают игровые технологии, которые позволяют формировать речевые умения в естественной, мотивированной деятельности. Представленная методическая разработка полностью соответствует целевым ориентирам ФОП ДО в области речевого развития, направлена на формирование у детей умения активно использовать речь в различных ситуациях общения, а также на воспитание культуры речевого поведения, что является основой успешной социализации и готовности к обучению в школе.

## **Цель.**

Создание системы игр и упражнений, направленных на развитие связной речи и формирование речевого этикета у детей 5–7 лет в соответствии с требованиями Федеральной образовательной программы дошкольного образования.

## **Задачи:**

1. Развивать умение строить связные высказывания различных типов (описание, повествование, рассуждение) в соответствии с образовательной областью ФОП ДО «Речевое развитие».
2. Формировать навыки использования речевого этикета (вежливые слова, формулы приветствия, благодарности, просьбы) в ситуациях реального и игрового общения.
3. Способствовать развитию коммуникативных способностей детей через моделирование ситуаций общения, распределение ролей, ведение диалога и разрешение конфликтов.
4. Стимулировать речевое творчество и воображение как основу для развития образной, выразительной речи.
5. Обеспечить интеграцию речевых задач с другими образовательными областями ФОП ДО (социально-коммуникативное, познавательное развитие) через комплексные игровые сюжеты.
6. Создать условия для индивидуализации образовательного процесса через вариативность игр и учёт индивидуальных речевых возможностей детей.

*Игры на развитие описательной речи (учимся описывать предметы, животных, людей)*

**Игра 1: Игры на развитие повествовательной речи (учимся рассказывать о событиях, пересказывать, сочинять истории)**

**«Загадочный сундучок»**

**Цель:** Развивать умение составлять описательный рассказ по тактильным ощущениям, активизировать словарь прилагательных, совершенствовать грамматический строй речи.

**Оборудование:** Коробка («сундучок») с отверстиями для рук или плотный тканевый мешок; мелкие игрушки или предметы (мяч, шишка, расческа, фрукт, машинка).

**Ход игры:** Ребенок опускает руку в сундучок, нащупывает один предмет, но не вытаскивает его. Он должен описать, что чувствует: «Он твердый, холодный, круглый, с дырочками...» Другие дети отгадывают. Затем ребенок вынимает предмет и составляет по нему полный рассказ-описание: «Это ложка. Она металлическая, блестящая, холодная. У нее есть ручка и углубление. Ею едят суп».

**Игра 2: «Портрет друга»**

**Цель:** Учить описывать внешность человека, давать характеристику, использовать слова-антонимы (высокий/низкий, светлые/темные).

**Оборудование:** Зеркало (для начала описания себя); общая фотография детей группы или семьи.

**Ход игры:** Ребенок выбирает на фото кого-то или в группе описывает кого-то из детей, но не говорит имени. Он описывает внешность и одежду этого человека: «У нее светлые длинные волосы, голубые глаза, розовая кофта». Остальные угадывают. Усложнение: описать не только внешность, но и характер («он веселый, всегда помогает»).

**Игра 3: «История по картинкам» (серия сюжетных картинок)**

**Цель:** Формировать умение понимать логическую последовательность событий, составлять связный повествовательный рассказ, использовать слова-связки (сначала, потом, затем, наконец).

**Оборудование:** Наборы из 3-6 последовательных сюжетных картинок (например: 1) мальчик сажает семечко, 2) поливает, 3) росток появляется, 4) вырос цветок).

**Ход игры:** Разложите картинки перед ребенком в произвольном порядке. Предложите определить, что было сначала, что потом, и выстроить правильную цепочку. Затем ребенок составляет рассказ по серии. Взрослый помогает вопросами: «Что случилось вначале? Что он сделал потом? Чем все закончилось?»

**Игра 4: «Волшебная коробка историй»**

**Цель:** Стимулировать словесное творчество, умение придумывать сюжет по опорным предметам, связывать их в единую историю.

**Оборудование:** Коробка, в которую сложены различные мелкие предметы: ключ, колечко, перышко, монетка, игрушечная машинка, камушек, шишка и т.д.

**Ход игры:** Ребенок вытаскивает из коробки 3-5 предметов наугад. Его задача — придумать и рассказать историю, в которой все эти предметы будут задействованы. Например: «Однажды мальчик нашел на дороге монетку. Он купил на нее перышко, чтобы написать письмо, и ключ, который открывал старый сундук...»

*Игры на развитие рассуждения (учимся объяснять, доказывать, выстраивать логику)*

#### **Игра 5: «Почемучка»**

**Цель:** Развивать умение строить причинно-следственные высказывания, использовать союзы «потому что», «так как», «поэтому».

**Оборудование:** Сюжетные картинки с проблемной ситуацией (например: мальчик в луже, дети в панамах едят мороженое, грустный щенок у пустой миски).

**Ход игры:** Взрослый показывает картинку и задает вопрос «Почему?»: «Почему мальчик оказался в луже?» Ребенок строит рассуждение: «Мальчик оказался в луже, потому что шел дождь, а он не смотрел под ноги» или «Возможно, он бежал за мячом и не заметил лужу».

#### **Игра 6: «Хорошо-плохо»**

**Цель:** Учить видеть противоречивые свойства предметов или явлений, строить развернутые высказывания с элементами рассуждения.

**Оборудование:** Картинка или предмет-стимул (например, дождь, снег, телефон, конфета).

**Ход игры:** Выбираем тему, например, «Дождь». Взрослый начинает: «Дождь — это хорошо. Почему?» Ребенок: «Потому что поливаются цветы и деревья, можно надеть резиновые сапоги и прыгать по лужам». Затем взрослый: «Дождь — это плохо. Почему?» Ребенок: «Потому что на улице сыро и холодно, можно промочить ноги и заболеть, нельзя пойти гулять».

*Творческая игра (развиваем фантазию и образную речь)*

#### **Игра 7: «Что будет, если...»**

**Цель:** Развивать воображение и умение строить гипотетические, развернутые высказывания.

**Оборудование:** Не требуется или можно использовать волшебную палочку для создания настроения.

**Ход игры:** Взрослый задает фантастический вопрос, ребенок развивает тему.

«Что будет, если звери научатся говорить?»

«Что будет, если исчезнет все сладкое?»

«Что будет, если у тебя вырастут крылья?»

Важно поощрять развернутые ответы: «Если у меня вырастут крылья, я полечу высоко в небо, чтобы...»

## *Комплексные игры на интеграцию навыков*

### **Игра 8: «Кафе «Вежливые гости»**

**Цель:** Моделирование реальной ситуации общения с распределением ролей, интеграция всех навыков связной речи и этикета в игровом контексте.

**Оборудование:** Оформленная зона (столики, меню-картинки, игрушечная еда, одежда для официанта и посетителей), «деньги», блокнот для заказов.

**Описание и ход игры:**

1. Распределяются роли: посетители, официант, администратор, повар.
2. Перед игрой обсуждается сценарий: посетитель приветствует администратора, делает заказ у официанта вежливо («Мне, пожалуйста, суп и компот»), официант уточняет заказ, говорит «Будет сделано», посетители общаются за столом, в конце благодарят и прощаются.
3. Взрослый участвует как равный партнер или наблюдатель, при необходимости помогает ввести проблемную ситуацию (закончилось блюдо, посетитель недоволен) и найти речевое решение.

Речевой этикет и связная речь: Полный цикл общения от приветствия до прощания, диалоги, короткие монологи-описания блюд, разрешение конфликтов.

### **Игра 9: «Волшебная корзина добрых слов»**

**Цель:** Обогащение словаря вежливыми словами и речевыми формулами; развитие ассоциативного мышления.

**Оборудование:** Корзина или красивая сумка, карточки с пиктограммами или предметные картинки, изображающие ситуации: «Мальчик упал» (извинение/помощь), «Дети делят игрушку» (просьба/уступка), «Дарят подарок» (благодарность), «Опоздание» (извинение), «Встреча» (приветствие).

**Описание игры:** Дети по очереди достают из «волшебной корзины» картинку и объясняют ситуацию. Задача — сказать, какие вежливые слова нужны в этом случае.

Ход игры:

1. Ребенок вытаскивает карточку «Дарят подарок».
2. Вопрос педагога: «Что нужно сказать?» Ребенок: «Спасибо!», «Очень приятно!», «Большое спасибо!».
3. Педагог может усложнить: «А как можно сказать по-другому, еще более вежливо?» («Я очень тронут!», «Благодарю вас!»).
4. Можно разыграть мини-диалог в парах.

Речевой этикет: Ситуативное использование «спасибо», «пожалуйста», «извини», «будь добр», «здравствуй», «привет» и их вариантов.

*Словесные игры для развития связной речи, мышления и фантазии.*

### **Игра 10: «Рифмовалки-угадалки»**

**Цель:** Развитие чувства ритма и рифмы, фонематического слуха, слухового внимания.

**Оборудование:** Не требуется, но можно использовать картинки-подсказки.

**Ход игры:**

Вариант А (отгадывание):

Ведущий загадывает слово и дает к нему рифму-подсказку, игроки должны угадать исходное слово.

«Я загадал слово, которое рифмуется со словом КОШКА... Это — ... (картошка).»

«Оно рифмуется с ГОРА и это не нора... Это

- ... (игра)!»

Вариант Б (сочинение):

Ведущий называет простое слово, а игроки по очереди придумывают к нему как можно больше рифм.

Дом - сом, ком, гном, том, лом.

Лето - конфета, монета, карета.

### **Игра 11: «Звуковые прятки»**

**Цель:** Развитие фонематического слуха (умение выделять звуки в слове), подготовка к обучению грамоте.

**Оборудование:** Набор небольших предметов или картинок (мяч, ложка, кукла, машина, сок, шапка и т.д.).

**Ход игры:**

1. Ведущий объявляет: «Сегодня мы ищем слова, в которых прячется звук [С] (или любой другой, например, [Р], [Ш], [Л])».

2. Игроки по очереди берут предмет/картинку, называют его и определяют, есть ли в этом слове заданный звук. Например: «Это сок.

В слове «сок» есть звук [С] в начале».

3. Если звук найден, игрок забирает картинку себе. Кто больше «поймал» звуков - тот и победил.

Вариант: Можно искать, где звук стоит: в начале, в конце или в середине слова.

### **Игра 12: «Да и нет не говорите»**

**Цель:** Развитие умения задавать вопросы, слушать внимательно, контролировать свою речь, логическое мышление.

**Оборудование:** Не требуется, но можно использовать фишку для передвижения по игровому полю или приз.

**Ход игры:**

1. Ведущий объявляет правило: «Я буду задавать вам вопросы, а вы должны отвечать, не употребляя слова «ДА» и «НЕТ»

Если сказал «да» или «нет» — отдаешь фант (или делаешь шаг назад)».

2. Ведущий начинает быстро задавать простые и хитрые вопросы: «Ты любишь мороженое?», «Небо зеленое?», «Кошка умеет летать?», «Ты сейчас спишь?».

3. Ребенок должен отвечать полными фразами, избегая запрещенных слов: «Конечно, люблю», «Оно синее», «Она не летает», «Я бодрствую».

4. Игра длится до первого проигрыша или на время (например: 1 минуту продержаться.)

Усложнение: Добавить еще одно запретное слово, например, «Я».

Игру можно поиграть и без оборудования, как игру «Можно морожено» или «Зайка».

### **Вывод:**

Методическая разработка игр и упражнений представляет собой целостную систему работы по развитию связной речи и речевого этикета у детей старшего дошкольного возраста, полностью соответствующую принципам и задачам Федеральной образовательной программы дошкольного образования. Использование предложенных

игр позволяет реализовать интегративный подход, сочетая речевое развитие с формированием коммуникативных навыков, нравственных качеств и социального интеллекта. Игровые ситуации, моделирующие реальное общение, способствуют осознанному применению детьми норм речевого этикета, развивают способность к диалогу, сотрудничеству и творческому самовыражению. Данный материал может быть эффективно использован педагогами ДОО для планирования образовательной деятельности, организации совместной и самостоятельной игровой деятельности детей, а также для взаимодействия с семьями воспитанников в рамках реализации ФОП ДО.