

КАРТотеКА ИГР ПО РАЗВИТИЮ СВЯЗНОЙ РЕЧИ
для детей старшего дошкольного возраста с ОНР III уровня

*Автор-составитель: учитель-логопед
Разгуляева Анастасия Сергеевна
МА ДОУ № 19*

Карточка №1. «Волшебный мешочек»

Параметр	Содержание
Цель	Развитие описательной речи, тактильного восприятия, активизация словаря прилагательных
Оборудование	Непрозрачный мешочек, 6–8 мелких игрушек (грибок, ёжик, машинка, кубик, мяч, ложка, колокольчик, ключик)
Ход игры	Ребёнок опускает руку в мешочек, нащупывает предмет, не вынимая его, описывает: «Это круглый, гладкий, резиновый. Его можно бросать и ловить. Это мяч». После описания предмет достаётся и проверяется правильность.
Речевой материал	Слова-признаки: круглый, квадратный, треугольный, гладкий, шершавый, резиновый, деревянный, металлический, пластмассовый, мягкий, твёрдый, лёгкий, тяжёлый, колючий, пушистый. Глаголы: бросать, ловить, катать, резать, открывать, звенеть.
Усложнение	Ребёнок не только описывает, но и придумывает загадку: «Он круглый, прыгает, звонкий. Что это?». Другие дети отгадывают.

Карточка №2. «Закончи предложение»

Параметр	Содержание
Цель	Формирование умения строить законченную фразу, использовать причинно-следственные и целевые связи
Оборудование	Сюжетные картинки (опционально)
Ход игры	Логопед начинает предложение, ребёнок заканчивает. Примеры: «Наступила осень, потому что... (стало холодно, листья пожелтели)». «Девочка взяла зонтик, потому что... (идёт дождь)». «Птицы улетели на юг, чтобы... (перезимовать в тепле)».
Речевой материал	Союзы: потому что, так как, чтобы, поэтому, из-за того что. Фразы: если... то...; несмотря на то что...
Усложнение	Дети сами придумывают начало предложения для соседа. Или задание «Придумай три разных окончания» к одному началу.

Карточка №3. Пальчиковый театр «Теремок»

Параметр	Содержание
Цель	Развитие диалогической и монологической речи, пересказ, интонационной выразительности, мелкой моторики
Оборудование	Пальчиковые куклы (мышка, лягушка, зайчик, лиса, волк, медведь), ширма или стол
Ход игры	1. Логопед читает или рассказывает сказку. 2. Распределение ролей (можно через жребий или «Волшебный мешочек»). 3. Драматизация: дети по очереди водят своих персонажей, произносят реплики. 4. После спектакля – пересказ сюжета от лица любого героя.
Речевой материал	Диалогические реплики: «Кто, кто в теремочке живёт?», «Пусти меня к себе жить», «Заходи, вместе веселее». Монолог: «Я – мышка-норушка. Я маленькая, серая. Я люблю сыр и зерно».
Усложнение	Придумать новую концовку сказки или ввести нового героя. Составить рассказ «Как подружились звери».

Карточка №4. «Опиши игрушку» (по плану)

Параметр	Содержание
Цель	Обучение составлению связного описательного рассказа по наглядному плану
Оборудование	Любая игрушка (кошка, собака, заяц, мишка, машина, кукла). План – на доске, на карточке или в виде схемы.
План описания	1. Что это? (название). 2. Какого цвета? 3. Какая форма? 4. Какой размер? 5. Из какого материала сделано? 6. Какие части есть? 7. Как можно играть? 8. Почему эта игрушка нравится?
Пример рассказа	«Это кошка. Она белого цвета с серыми пятнами. Кошка мягкая и пушистая. У неё есть голова, туловище, четыре лапы, хвост, уши, глаза, нос и усы. Кошку можно гладить, кормить, укладывать спать. Она мне нравится, потому что она ласковая».
Усложнение	Сравнить две игрушки (похожие или разные). Составить рассказ от первого лица «Я – игрушка».

Карточка №5. Мнемотаблица «Зимние забавы»

Параметр	Содержание
Цель	Развитие связного монологического рассказа с опорой на графические символы (мнемотехника)
Оборудование	Мнемотаблица 4×2 (4 строки, 2–3 символа в строке). Символы: снежинка – зима; сугроб – снег; три кома – снеговик; санки – катание на санках; лыжи – катание на лыжах; снежок – игра в снежки; смайлик – веселье; сердце – радость.
Ход игры	1. Логопед объясняет каждый символ. 2. Дети составляют предложения по отдельным символам. 3. Затем – целый рассказ по всей таблице. Пример: «Наступила зима. Выпал белый снег. Дети вышли гулять. Они слепили снеговика, покатались на санках и лыжах, поиграли в снежки. Всем было весело и радостно».
Речевой материал	Слова по лексической теме «Зима, зимние забавы». Предложения с однородными членами, сложносочинённые конструкции.
Усложнение	Дети сами рисуют мнемотаблицу к любой сказке или стихотворению.

Карточка №6. Сюжетно-ролевая игра «Зоопарк»

Параметр	Содержание
Цель	Развитие описательной речи, умения выступать в роли экскурсовода, построение развёрнутого монолога
Оборудование	Игрушки животных (или картинки), билеты, табличка «Зоопарк», игрушка-кукла (посетитель)
Ход игры	1. Распределение ролей: кассир, экскурсоводы (по количеству животных), посетитель (кукла или ребёнок). 2. Экскурсовод каждого «вольера» рассказывает о своём животном по плану: кто это, где живёт, чем питается, какой у него характер, что любит делать. 3. Посетитель задаёт уточняющие вопросы.
Речевой материал	«Это лев. Он живёт в Африке. Он хищник, охотится на зебр и антилоп. Лев сильный и смелый. У него большая грива. Лев любит отдыхать в тени деревьев».
Усложнение	Добавить роль «ветеринара», который рассказывает, как лечить животных, или «кормильца» – чем питается каждое животное.

Карточка №7. «Путаница» (восстановление последовательности)

Параметр	Содержание
Цель	Развитие умения устанавливать логическую последовательность событий, составлять связный рассказ
Оборудование	Серия сюжетных картинок (например, «Посадка цветка»: 1 – девочка с горшком земли; 2 – сажает семечко; 3 – поливает; 4 – появляется росток; 5 – цветок зацвёл). Картинки в хаотичном порядке.
Ход игры	1. Логопед раскладывает картинки в неправильном порядке. 2. Ребёнок должен найти ошибку и расставить по порядку. 3. Составить рассказ: «Сначала девочка взяла горшок с землёй. Потом она посадила семечко...».
Речевой материал	Наречия последовательности: сначала, потом, затем, после этого, наконец. Союзы: когда, как только, прежде чем.
Усложнение	Одна картинка убирается – ребёнок замечает пропажу и придумывает недостающий эпизод.

Карточка №8. «Ёжик, медведь и волк»

Параметр	Содержание
Цель	Развитие фонематического слуха, умения дифференцировать звуки, активизация связной речи через игровую инструкцию
Оборудование	Картинки или игрушки: ёжик, медведь, волк. Ширма или экран
Ход игры	Логопед произносит слоги или слова с разными звуками. Если ребёнок слышит звук [ж] (ёжик) – поднимает картинку ёжика, [м] (медведь) – мишку, [в] (волк) – волка. Затем задание усложняется: ребёнок должен составить предложение про того персонажа, картинку которого поднял. Например: «Ёжик колючий, он носит яблоки на спине».
Речевой материал	Звуки [ж], [м], [в] в слогах (жа-мо-ву, жи-му-вы), в словах (жук, мак, волк, жара, мыло, ворона). Предложения с союзом «потому что», «когда».
Усложнение	Ребёнок сам придумывает слово с заданным звуком и составляет предложение про ёжика, медведя или волка.

Карточка №9. «Домик для белочки»

Параметр	Содержание
Цель	Формирование умения давать полные развёрнутые ответы на вопросы, развитие лексико-грамматических конструкций (предложно-падежные формы)
Оборудование	Конструктор (кубики, лего) или коробка для постройки домика, игрушка белочка. Картинки с изображением леса, дупла, орешков
Ход игры	1. Логопед предлагает помочь белочке построить домик. 2. Задаёт вопросы: «Где будет жить белочка?» (В дупле, в лесу, на дереве). «Из чего построим домик?» (Из веток, листьев, мха). «Что нужно положить внутрь?» (Орешки, грибы, шишки). 3. Ребёнок строит домик и комментирует каждое действие полным предложением: «Я ставлю кубик справа от дерева. Это будет крыша». 4. Затем ребёнок рассказывает о готовом домике: «У белочки домик в лесу, на высокой сосне. Он тёплый и уютный».
Речевой материал	Предлоги: в, на, под, над, за, между, около, справа, слева. Падежные конструкции: «в дупле (П.п.)», «к домику (Д.п.)», «над веткой (Т.п.)».
Усложнение	Добавить персонажа (лису, дятла) и придумать диалог «Кто постучал в домик?».

Карточка №10. Сюжетно-ролевая игра «Магазин»

Параметр	Содержание
Цель	Развитие диалогической речи, умения описывать предмет (товар), задавать вопросы, вежливо обращаться
Оборудование	Витрина (стол), игрушки или муляжи продуктов, «деньги», касса, ценники. Фартук для продавца, корзинка для покупателя
Ход игры	1. Распределение ролей: продавец, покупатель (можно несколько). 2. Покупатель приходит в магазин, здоровается, просит показать товар. Продавец описывает товар: «Это яблоко. Оно красное, круглое, сладкое. Стоит 10 рублей». 3. Покупатель задаёт уточняющие вопросы: «А оно свежее? Откуда привезли?». 4. Диалог завершается покупкой, благодарностью, прощанием.
Речевой материал	Формулы вежливости: «Здравствуйте», «Пожалуйста», «Спасибо», «До свидания». Вопросы: «Сколько стоит?», «Что вы посоветуете?». Описательные прилагательные: свежий, спелый, мягкий, упругий, ароматный.
Усложнение	Добавить роль «кассира» (называет сумму, сдачу). Ввести возврат товара или обмен.

Карточка №11. «Кто отгадает?» (описание с движениями)

Параметр	Содержание
Цель	Развитие связной описательной речи с опорой на пантомимику, активизация глаголов и признаков
Оборудование	Картинки с изображением животных, предметов, явлений природы (по лексической теме). Ширма или повязка на глаза (необязательно)
Ход игры	1. Логопед загадывает предмет или животное. 2. Ребёнок должен показать этот предмет/животное движениями и звуками , а затем описать словами . 3. Другие дети отгадывают. Например: загадана кошка. Ребёнок показывает, как кошка умывается лапкой, мяукает. Затем говорит: «Это домашнее животное. У него мягкая шерсть, острые когти и длинный хвост. Оно ловит мышей и любит молоко». 4. Тот, кто отгадал, получает фишку.
Речевой материал	Глаголы движения: прыгает, бегают, крадётся, карабкается, плавает, летает. Слова-признаки: хитрая, пушистая, колючая, гладкая, холодная, горячая.
Усложнение	Ребёнок сам загадывает слово, показывает и описывает. Затем задание – описать без движений (только словами).

Рекомендации для воспитателей по использованию картотеки

- Игры рекомендуется включать в образовательную деятельность в соответствии с текущей лексической темой (осень, зима, дикие животные, игрушки, лес и т.д.), что позволяет органично сочетать речевое развитие с познавательным и социально-коммуникативным содержанием.

- Для поддержания работоспособности и предупреждения утомления детей игры следует чередовать с подвижными упражнениями, физкультминутками и пальчиковой гимнастикой. Оптимально проводить одну игру в течение 5–10 минут в зависимости от возраста, интереса и уровня вовлечённости группы.

- Игры № 2, 4, 5, 7 особенно эффективны в сочетании с наглядными опорами (мнемотаблицы, сюжетные картинки, схемы-планы) – это помогает детям лучше удерживать логику высказывания и облегчает составление связных рассказов.

- Для детей, испытывающих трудности в речевом развитии, целесообразно проводить индивидуальную или подгрупповую работу с использованием игр № 1, 3, 6 (развитие тактильного восприятия, диалогической речи, описательных навыков). Воспитатель может упростить задание, сократить объём высказывания или предложить дополнительные опорные вопросы.

- Варьируйте степень сложности: для более подготовленных детей добавляйте усложнения, указанные в карточках (придумать новую концовку, сравнить два предмета, ввести дополнительного персонажа). Это поддерживает познавательный интерес и позволяет дифференцировать задания внутри группы.

- Игры могут проводиться как в рамках организованной образовательной деятельности, так и в свободной игровой деятельности (в утренний отрезок времени, на прогулке, в вечерние часы). Многие игры легко адаптировать для использования в разных режимных моментах.

- Для активизации речи используйте игровую мотивацию: «помоги герою», «отправься в путешествие», «стань экскурсоводом», «угадай по описанию». Эмоциональная вовлечённость значительно повышает речевую активность и качество высказываний.

- Поощряйте детей задавать уточняющие вопросы друг другу, вести диалог, дополнять ответы товарищей – это формирует навыки речевого взаимодействия и коллективного обсуждения.