**Комплекс дидактических игр, направленных на развитие монологической речи детей старшего дошкольного возраста**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Название игры** | **Цель** | **Дидактическая задача** | **Игровая задача** | **Игровые действия** | **Игровые правила** | **Планируемый результат** |
| «Восстанови последовательность» | Развитие монологической формы речи,  формирование умения составлять сюжетные рассказы по серии картинок через дидактическую игру «Правильная последовательность». | Учить составлять рассказ по картинкам с последовательно  развивающимся действием. | Расскажи историю с помощью картинок. | Дети отбирают подходящие по смыслу картинки, расставляя их в правильном порядке и описывая каждую иллюстрацию. | Первый игрок вытягивает из конверта карточку, описывает ее и определяет ей место в рассказе. За подробное описание и правильное определения места карточки в письме игрок получает жетон.  Выигрывает тот, кто собрал наибольшее количество жетонов. | Дети могут подробно описать иллюстрацию, подобрать для нее место в письме, объяснив свой выбор. |
| «Найди лишнее» | Развитие монологической формы речи, закрепление умений использовать элементы речи – доказательства при ответе на вопрос, через дидактическую игру «Найди лишнее». | Развивать умение анализировать представленный материал (карточки, иллюстрирующие предметы схожие по смыслу, а также 1 отличающийся от всех предмет) и формулировать выводы. | Найди лишнюю картинку и докажи, что она не подходит. | Дети по очереди вытягивают карточки,  ,внимательно рассматривая их, и развернуто отвечают на вопрос, обосновывая свой ответ доказательствами. | Первый игрок вытягивает карточку и описывает изображенные на ней предметы, исключая лишний и объясняет почему он выбрал именно это изображение. При правильном и развернутом ответе игрок получает 2 балла, при наиболее сжатом – 1 балл. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество баллов. | Дети активно используют элементы речи – доказательства при ответе на вопрос. |
| «Придумай историю» | Развитие монологической формы речи и речевого творчества, формирование интереса к самостоятельному сочинению рассказов, в процессе дидактической игры «Придумай историю». | Учить составлять сюжетные рассказы по картинкам-иллюстрациям, выстраивать свой рассказ в соответствии с логикой повествования, а также отражать в повествовании типичные особенности жанра рассказа. | Придумай историю по выпавшим картинкам. | Дети по очереди кидают кубики с картинками – иллюстрациями и придумывают истории, подходящие к данным изображениям. | С помощью считалочки выбирается первый игрок. Игрок 1 берет кубики с изображениями и по очереди кидает каждый из них. После этого ребенок составляет историю с применением тех слов, которые ему выпали.  После того как все игроки рассказали свою историю проводится голосование и выбирается победитель – тот, чья история оказалась самой интересной. | Дети способны составить историю, используя в своей речи предложенные им слова. |
| «Расскажи сказку» | Развитие монологической формы речи, формирование умения пересказывать литературные произведения по частям, правильно передавая идею и содержание, в процессе дидактической игры «Расскажи сказку». | Развивать умение восстанавливать знакомые сказки по картинкам. | Верни картинки на свои места в сюжете сказки. | Дети рассматривают сюжетные картинки, передающие содержание знакомых их сказок, расставляют их в правильной последовательности, и пересказывают сюжет. | Первый игрок выбирает сказку и расставляет ее сюжет в правильной последовательности, после чего рассказывает сказку по сюжетным картинкам своим одногруппникам. В восстановлении сказки могут принять участие несколько человек. | Дети активно пользуются монологической формой речи, а также умеют пересказывать знакомые сюжеты сказок и восстанавливать их последовательность с помощью сюжетных картинок. |
| «Хорошие и плохие поступки» | Развитие монологической формы речи, закрепление умения использовать элементы речи доказательства при составлении ответа, в процессе дидактической игры «Хорошие и плохие поступки». | Развивать умение анализировать поступки с помощью речи-доказательства и распределять их на положительные и отрицательные. | Расскажи, какие из предложенных картинок относятся к положительным поступкам, а какие к отрицательным. | Ребенок рассматривает сюжетные картинки и классифицирует их на положительные и отрицательные поступки, доказывая это в своей речи. | Игра проводится с одним ребенком индивидуально или с двумя детьми.  Если ребенок один, то ему предлагается описать и распределить картинки в соответствии с описанием.  Если игра проводится с 2 игроками, то каждый выбирает себе нишу: положительный поступок, отрицательный поступок. И выбирает изображения подходящие именно ему. Побеждает тот, кто безошибочно распределит изображения. | Дети активно используют в своей речи элементы доказательства. |
| «Узнай по описанию» | Развитие монологической формы речи, формирование умения использовать в речи элементы описания, в процессе дидактической игры «Узнай по описанию». | Учить детально описывать изображения. | Опиши одну из предложенных карточек так, чтобы другие игроки смогли понять, что ты описываешь. | Дети по очереди описывают представленные им карточки с изображением тех или иных предметов. | Перед игроками разложены карточки, изображающие те или иные предметы или героев. Задача ходящего выбрать карточку для описания, и детально рассказать другим игрокам то, что на ней изображено не называя изображенного предмета.  За каждую угаданную карточку игрок получает балл. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество баллов. | Дети активно используют в своей речи элементы описания. |
| «Ребусы» | Развитие монологической формы речи, формирование умения отгадывать ребусы, обосновывая свой ответ, в процессе дидактической игры «Ребусы». | Учить детей отгадывать ребусы. | Вытяни карточку из конверта и догадайся, что за слово зашифровано. | Дети вытягивают из конверта карточки с ребусами и по очереди отгадывают что на них зашифровано. | Игроки по считалочке выбирают первого ходящего. После этого он вытягивает карточку с ребусом и разгадывает его. За каждый разгаданный ребус игрок получает 1 балл. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество баллов. | Дети активно используют в своей речи элементы доказательства. |