



Картотека игр по ТРИЗ, направленных на развитие  
речи у детей дошкольного возраста.

## **Картотека игр по ТРИЗ, направленных на развитие речи у детей дошкольного возраста.**

### **По кругу**

Цель: автоматизация определенного звука

Оборудование: картинки с отрабатываемым звуком

Ход игры:

Дети сидят вокруг стола. В руках логопеда стопка перевернутых карточек. Первый игрок вынимает из этой стопки любую карточку, например «шубу», и придумывает какое-нибудь словосочетание, предположим: «Шуба пушистая». Картинка передвигается к следующему игроку. «Шуба теплая», «Шуба новая», и пр., - поочередно говорят участники игры, передвигая картинку по кругу. Игрок, назвавший последнее словосочетание, оставляет картинку «шуба» у себя и получает право вынуть из стопки следующую картинку. Победителем становится обладатель наибольшего количества картинок.

### **Предложения по цепочке**

Цель: автоматизация определенного звука

Оборудование: картинки с отрабатываемым звуком

Ход игры:

Логопед поровну делит картинки между всеми участниками игры. Каждый игрок складывает свои картинки в стопочку.

Логопед выкладывает на середину стола любую картинку, например «кошку». Первый игрок должен составить простое предложение, используя слово «кошка» и слово, проиллюстрированное верхней картинкой в его стопке (допустим слово «шубка»): «У кошки пушистая шубка». Наложив «шубку» на «кошку», первый игрок передвигает обе картинки ко второму участнику игры, которому необходимо соединить слово «шубка» с первым словом в своей стопке, и т.д. Если игрок не справляется с заданием, то забирает себе все передвигаемые картинки и кладет их в свою стопку снизу, а следующему игроку передает только одну верхнюю картинку. Победителем становится тот, кто первым избавляется от своих картинок.

### **Антилогическое лото**

Цель: автоматизация определенного звука

Оборудование: подготовить две группы карточек. Названия картинок первой группы составляют тематические пары с названиями картинок второй группы.

Ход игры:

Логопед поровну делит между игроками картинки первой группы. Они раскладываются рисунками вверх. Картинки второй группы логопед перетасовывает и раздает, перевернув их рисунками вниз. А дети, не глядя на картинки, накладывают их на свои карточки. Затем игроки поочередно открывают по одной перевернутой картинке. Предположим, что на «шкафу» оказалась карточка с изображением «кляушки». Игрок отвечает на вопрос логопеда: «Зачем шкафу кляушка?». Дети придумывают множество самых неожиданных и забавных связей между парами картинок и за каждую интересную «изобретательскую идею» получают очко. «Зачем белке лопата?», «Зачем самолету колбаса?» и т.д.

### **Паровоз**

Цель: автоматизация определенного звука

Оборудование: картинки с отрабатываемым звуком, картинка паровоза.

Ход игры:

Логопед раздает картинки поровну между участниками игры. В центр стола выкладывается большая картинка паровоза. Первый участник кладет рядом с паровозом свою картинку и говорит: «В паровозе едет лошадь, потому что...». Далее ему необходимо придумать причину, по которой «лошадь» поехала на паровозе. Вторым ребенком берет свою картинку и прикладывает к «лошади» и говорит: «Лампа едет с «лошадью» на паровозе, потому что...». Допустим, что лошади стало темно, и она взяла лампочку, чтобы включить свет. Следующий ребенок берет свою картинку, прикладывает ее к последней («лампа»), и объясняет, почему она едет в паровозе с ней, и т.д. Если ребенок не называет причину, по которой две картинки собрались в паровозе, то он пропускает ход. Победителем становится тот, кто первым избавился от всех своих картинок.

### **Необычные загадки**

Цель: автоматизация определенного звука

Оборудование: картинки с отрабатываемым звуком, картинка паровоза.

Ход игры:

На столе разложены картинки с отгадками. Не произнося настоящих названий картинок, логопед дает им шуточные имена-дразнилки.

Смотрелки, плакалки, моргалки, подмигивалки –... глаза.

Каталка, возилка, скакалка, ржалка, цоколка - ... лошадка.

Забивалка, ударялка, стучалка – молоток. И т.д.

Разгадав загадку, игроки стараются как можно скорее поставить свои указательные пальчики на соответствующую картинку и четко назвать ее. Тот, кому удастся сделать это раньше остальных, получает призовую фишку. Игрок, набравший наибольшее количество фишек, начинает следующий тур, в котором дети самостоятельно составляют аналогичные загадки. В этом туре фишки не выдаются за правильные ответы, но первый разгадавший загадку игрок получает право придумать следующую загадку.

### **Что таким бывает?**

Цель: автоматизация определенного звука

Оборудование: картинки с отрабатываемым звуком

Ход игры:

Дети сидят вокруг стола, на котором разложены картинки, иллюстрирующие слова на заданный звук. Логопед задает вопрос, например: «Что бывает волшебным? Синим?» и т.д., в зависимости от отрабатываемого звука. Участники игры, используя картинки, составляют с заданными прилагательными всевозможные словосочетания, за каждое из которых получают призовые фишки: волшебная палочка, синяя сумка. Можно усложнить на втором этапе задание, предлагая детям объяснить, почему тот или иной предмет бывает именно таким, например: почему сумка именно синяя? Какой она еще может быть? Выигрывает тот, кто наберет больше всего фишек.

### **Запоминай-ка**

Цель: автоматизация определенного звука

Оборудование: картинки с отрабатываемым звуком

Ход игры:

Логопед перетасовывает картинки и выкладывает их попарно перед игроками. Двум участникам игры предстоит запомнить и назвать от десяти до двадцати (и более, по возможности, конечно) пар картинок. Логопед предварительно объясняет детям, что сделать это совсем не сложно, если

«связывать» пары логически. Причем, чем забавнее и образнее эта связь, тем она надежнее.

Например: лошадь- велосипед; лошадь едет на велосипеде. и т.д.

После того, как первый игрок вслух «свяжет» предложениями первые десять (сколько сможет) пар слов, логопед предлагает второму игроку вспомнить, что лежит под каждой картинкой. Второй игрок отвечает, например: под велосипедом – лошадь и т.д.

Проверяя правильность ответов, логопед показывает картинки каждой пары и меняет их местами.

Теперь первому игроку нужно восстановить в памяти пары картинок в обратном порядке: под лошастью – велосипед и т.д.

### **Кто что делает?**

Цель: автоматизация определенного звука

Оборудование: картинки на заданный звук

Ход игры:

В центре стола раскладываются картинки. Логопед задает вопрос, например: «О ком или о чем можно сказать «идет?»». Каждый игрок, используя картинки, составляет с заданным глаголом словосочетание и объясняет его значение. За правильный ответ дается призовая фишка. Выигрывает обладатель наибольшего количества фишек. Глаголы: идет, летит, растет, падают, стоят, сидят и т.д.

### **Игра «Пять волшебников»**

Цель: активизация словаря по данной теме.

Например, лексическая тема: «Овощи», волшебники - это глаз, нос, рот, рука и ухо.

Логопед предлагает детям рассмотреть помидор и задаёт детям вопрос: «Что о нём скажет каждый волшебник?» Например, волшебник глаз скажет, что он красный, волшебник нос скажет, что он вкусно пахнет, волшебник рот скажет какой он на вкус, волшебник рука скажет, что он твёрдый, а бывает и мягкий, волшебник ухо скажет, что он тихий и его неслышно, он не пищит, не свистит, не шумит.

### **Игра «Угадай картинку»**

Цель: учить выделять центр, сторону, угол доски; учить ориентироваться на вертикальной поверхности; активизировать словарь: центр, выше, ниже, правее, левее; учить классифицировать объекты.

Логопед прикрепляет на доске картинки с изображением объектов (количество подбирается согласно возрасту) и загадывает одну из них. Детям предлагается отгадать загаданную картинку с помощью вопросов, на которые он будет отвечать только «да» и «нет». Перечислять предметы нельзя. Вопросы принимаются только те, которые сужают поле поиска.

### **Игра « Пинг-понг»**

Цель: упражнять в подборе слов-антонимов.

Логопед называет слово-определение, а ребенок говорит противоположное по значению (холодный - горячий, чистый - грязный).

### **Игра «Перевертыш»**

Цель: учить объяснять любое событие с точки зрения хорошо-плохо.

Логопед называет какое-либо событие и спрашивает ребенка, почему это хорошо и почему бывает плохо.

### **Круги Луллия**

Используется четыре типа заданий:

1 тип: найди реальное сочетание. При объединении картинок под стрелкой формируется реальная картина мира. Составляются предложения, объединяющие в себе эти объекты. Делаются выводы.

2 тип: объясни необычное сочетание. При раскручивании кругов рассматривается случайное соединение объектов и как можно более достоверно объясняется необычность их взаимодействия.

3 тип: придумай фантастическую историю или сказку. При раскручивании кругов рассматривается случайное совпадение объектов, которое служит основой для фантазирования.

4 тип: реши проблему. В фантастических сказках с героями происходят разные истории, необходимо формулировать проблемы, предлагается выдвигать идеи по их решению.

Данное пособие позволяет решать задачи по развитию связной речи у детей с ОНР всех четырех уровней (от первого до четвертого).

### **"Мои друзья" (проводится с 4-х лет).**

Правила игры:

Ведущий просит детей назвать себя в качестве чего-либо или кого-либо. Дети определяют кто они (дерут роль объекта материального мира). Затем воспитатель выбирает любое свойство и называет его. Дети, объект которых имеет это свойство, подходят (подбегают) к ведущему.

Примечание: Игру можно сделать подвижной, дети могут подбегать, а не подходить. Дети, взявшие на себя образ объекта, могут показать его мимикой и жестами.

В старшем дошкольном возрасте можно брать "сложные" объекты по функции. В 5-6-и летнем возрасте роль ведущего может выполняться ребенком.

В: Выберите слова, обозначающие название техники. Мои друзья - это то, что может перевозить грузы. К ведущему подходят те дети, которые выбрали машину, трактор, поезд, корабль.

В: Мои друзья - это то, что умеет жужжать. К ведущему подходят дети, взявшие образ пчелы, стрекозы, пылесоса, фена... и произносят в качестве упражнения : ж-ж-ж.

В: Я - рыба. Мои друзья - это те слова, в которых есть звук "р" (в начале слова, в середине, в конце). К ведущему подходят дети со словами: рак, воробей, фары.

Как усложнения для 6-7 лет.

Мои друзья - это слова, обозначающие действие, в которых есть звук "А".

Д: Бегать, прыгать, летать.

### **"Где живет?" (с 3-х лет).**

Игры на выявление над-системных связей.

Правила игры:

Ведущий называет предметы окружающего мира. В младшем дошкольном возрасте - это неживые объекты из ближайшего окружения и объекты живой природы. В старшем дошкольном возрасте - это любые предметы и явления реального и фантастического миров (где живет лыбка, огонь). Дети называют среду обитания живых объектов и место нахождения реальных и фантастических объектов.

Ход игры:

В: Посмотрите, сколько здесь картинок! Выбирайте себе любую!

В более старшем возрасте объекты могут заранее загадываться самими детьми или ведущий каждому называет объект от себя. Если у воспитателя четкая цель: закрепить, например раздел "Живая и неживая система", то основной набор картинок должен состоять из объектов живой и неживой системы и так далее.

В: В каких словах живет буква "А"?

Д: Мама, лиса, азбука, акварель...

В: Где живет звук?

Д: В слове, в инструментах музыкальных, когда человек поет или кричит, в микрофоне. В телевизоре и радио, в пластинке...

В: Где живет слово?

Д: В предложении, в сказке, в человеке!

В: Словом человек обозначает и выражает свои мысли.

**"Что можно сказать о предмете, если там есть..."**

**(с 5-летнего возраста).**

Игры на определение под-системных связей объекта

Правила игры:

Ведущий называет части объекта или предмета, а ребенок должен назвать, что это за объект и дать ему характеристику.

Ход игры:

В: Что можно сказать об объекте, который имеет лапки с присосками?

Д: Это либо животное, либо птица, которая живет на деревьях или скалах.

В: Что можно сказать о системе, в которой есть много книг?

Д: Это может быть библиотека или книжный шкаф, книжный магазин, а еще портфель ученика.

В: Что можно сказать об объекте, частью которого являются волшебные слова?

Д: Это такие слова как "спасибо", "здравствуйте", "будьте добры"? Это может быть вежливый человек, добрый человек, книга.

Развитие речи (обогащение словаря).

В: Что можно сказать о системе, в которой нет света?

Д: Это может быть темное помещение, почва, черный ящик, шкаф закрытый.

В: Что можно сказать об объекте, от которого вкусно пахнет?

Д: Это живой объект?

В: Да

Д: Это может быть парикмахер (от него пахнет одеколоном), кулинар и повар (от них пахнет булочками, пирогами, ванилином, пряностями всякими. В: А если это неживой объект, но от него тоже вкусно пахнет. Что это?

Д: Магазин парфюмерный, кухня в детском саду.

**Звуковая культура речи.**

В: Что можно сказать об объекте, если в нем есть звук "А" (можно использовать схемы).

Д: Мама, рама...

Игры на объединение над- и под- системы объекта

**"Волшебный светофор" (с 4-летнего возраста).**

Цель:

Учить детей выделять систему, подсистему и надсистему объекта.

Правила игры:

У "Волшебного светофора" красный цвет означает подсистему объекта, желтый - систему, зеленый - надсистему. Таким образом, рассматривается любой объект. Рассматриваемый предмет может висеть (лежать) перед ребенком, а может после показа убираться.

Ход игры:

Воспитатель вывешивает предметную картинку машины (в старшем дошкольном возрасте - схему машины).

В: Если я подниму кружочек красного цвета - вы мне скажите, из чего состоит машина. Если я подниму круг зеленого цвета - вы мне скажите, частью чего является машина. А если я подниму круг желтого цвета, то вы мне скажите: для чего он; нарисуете в воздухе этот предмет, изобразите этот предмет (в старшей и подготовительной группе - методом эмпатии).

Данная игра может использоваться при рассмотрении картины.

В: Если я подниму круг красного цвета - вы будете называть те объекты, которые вы видите на картине. Если я покажу вам круг желтого цвета, вы скажите, как эту картину можно назвать. А если я подниму зеленый круг - определите, частью чего является сюжет картины (природный мир, транспорт, домашние животные).

Развитие речи. Грамматический строй речи.

В: Слово "красиво". Поднимает желтый кружок. Что можно обозначить словом "красиво"

Д: Красивым может быть платье, красивая мама, красивое небо, красивый дом, красивая книга ....

В: Этим слово можно обозначать признак предмета. Воспитатель поднимает красный кружок.

Д: Это слово может жить в предложении, в рассказе, в книге, в речи человека...

Воспитатель поднимает зеленый кружок.

Д: Это слово состоит из звуков, слогов.

Примечание: более простые слова воспитатель предлагает детям разложить на звуки индивидуально со схематическим изображением гласных и согласных звуков или на слоги.

"Раз, два, три... ко мне беги!" (с 3 - летнего возраста).

### Игры на сравнение систем

Правила игры:

Ведущий раздает всем играющим картинки с изображением различных объектов. В зависимости от возраста содержание картинок меняется: в младших группах - это объекты ближайшего окружения, животные, а в старших группах - это объекты более сложного содержания, а также явления природы и объекты неживой природы. Дети могут просто загадать какой-либо предмет без использования картинки. Дети встают на другом конце зала и по определенной установке воспитателя подбегают к нему. В старшем дошкольном возрасте ведущим может быть ребенок. Воспитатель или ведущий ребенок затем анализирует не ошибся ли играющий, выделяя какие-либо свойства системы.

Ход игры:

"Раз, два, три, все, у кого есть крылья ко мне беги!" (Подбегают дети, у которых на картинке изображения самолета, птицы... ) Остальные дети стоят на месте.

Далее могут выбираться любые составляющие подсистемы (глаза, угол, колеса, запах, звук...).

Ведущий спрашивает у играющих, где у их объектов эти части.

Примечание: Можно использовать задания на надсистему.

Например: "Раз, два, три, все, кто живет в поле ко мне беги!" К ведущему подбегают дети с изображением или загаданными объектами капусты, камня, песка, земли, мышки, травы, ветра, трактора. Ведущий спрашивает, в какие моменты трактор может находиться в поле (во время сева или сборки урожая).

Можно использовать задания на функцию объекта.

Например: "Раз, два, три, те, кто умеет петь ко мне беги!"

К ведущему подбегают дети с изображением птицы, человека, ветра, радио...

Интересно использование заданий на временную зависимость.

Например: "Раз, два, три, все, кто раньше был маленьким ко мне беги!"

К ведущему подбегают дети с изображением человека, птицы, цветка, ветра... Не подбегают дети с изображением трактора, земли, песка...

### **Развитие речи.**

При обогащении словаря словами, обозначающие части предметов (пуговицы, рукава, воротник - пальто); задания на качество предметов (жесткое - мягкое, металлическое, фактура ткани...)

### **"На что похоже" (с 3-летнего возраста).**

Цель:

Развитие ассоциативности мышления, обучение детей сравнениям разнообразных систем.

Правила игры:

Ведущий - воспитатель, а в старшем возрасте - ребенок называет объект, а дети называют объекты, похожие на него.

Примечание: Похожими объекты могут по следующим признакам: по назначению (по функции), по подсистеме, по надсистеме, по прошлому и будущему, по звуку, по запаху, по цвету, по размеру, по форме, по материалу. Похожими могут быть даже самые разные объекты. Можно использовать картинки предметные, особенно на этапе ознакомления с игрой. Ведущий просит объяснить, почему играющий решил, что названные объекты похожи.

Ход игры:

В: На что похож абжур?

Д: На зонт, на Красную Шапочку, на колокол, потому что он большой, на цаплю, потому что она стоит на одной ноге.

В: На что похожа улыбка?

Д: На радугу, на месяц на небе, на солнечную погоду.

Развитие речи

(при расширении словарного запаса, обозначающих названия предметов)

В: На что похожа иголка?

Д: На булавку, на кнопку, на гвоздь, на лезвие ножа, на стержень от ручки.

В: То есть все эти предметы объединяются одним признаком: острые и металлические.

Д: Еще на колючки у ежика и кактуса, на застежку у сережки, которая в ухо вставляется, она тоже острая.

Звуковая культура речи

(при совершенствовании умения различать на слух звуки языка).

В: На что похож звук "Р"?

Д: На шум мотора, пылесоса, на рычание льва или собаки.

В: Произнесите звук "Р". Назовите слова, в которых есть этот звук. (Переход к занятию).

### **Универсальные системные игры.**

В основе системного подхода по объекту рукотворного мира лежат следующие мыслительные шаги:



Выбирается объект и определяется его функция (О - Ф).

Рассматриваются основные составляющие этого объекта (подсистема), способствующие выполнению функции.

Находится группа или класс рассматриваемого объекта, а так же место его функционирования (надсистема).

Объект и его функция рассматривается в прошлом (прошлое О). Первый вариант: старинный объект. Второй вариант: объект человечеством не был создан, но надо выяснить как выполнялась функция.

Объект и его функция рассматривается в будущем (будущее О). Первый вариант: улучшение какого-либо свойства рассматриваемого объекта. Второй вариант: объект не создается, но функция выполняется много лучше другим объектом.

В качестве средства системного мышления выступает девятиэкранная модель ("чудесный экран" или "девятиэкранка").

	место функционирования объекта и его класс	
прошлое объекта или его функции	объект и его функция	будущее объекта или его функции
	части объекта (составляющие элементы)	

Например:

"Если мы рассмотрим САМОЛЕТ, этот самолет для быстрой перевозки пассажиров по воздуху (функция), состоит он из мотора, двигателя с горючим, системы управления и корпуса с разными удобствами для пассажиров (подсистема). Самолет свое дело выполняет в воздухе, но ему надо быть еще в аэропорту для заправки, ремонта и посадки пассажиров (надсистема). Самолет относится к воздушному транспорту (классификация). Раньше были не такие самолеты. Они были менее удобные, летали недолго и низко над землей. Скорость у них была много меньше (первый вариант объекта в прошлом). В далеком прошлом люди только мечтали взлететь и были неудачные попытки сделать это с помощью крыльев, которые привязывали к рукам прыгающих с высоты смельчаков (второй вариант прошлого). Самолеты в будущем будут еще лучше, чем сейчас. Для того, чтобы они не разбивались их будут делать, например, резиновыми или со специальными парашютами... Самолеты будут более надежные, скоростные и удобные для пассажиров (будущее объекта первого варианта)... Придет время и люди откажутся от строительства самолетов, люди научатся перемещаться по воздуху на большой скорости с помощью индивидуальных летательных приспособлений (будущее второго варианта)..."

В основе системного подхода по объекту природного мира лежат следующие мыслительные шаги:

Выбирается объект (О) и перечисляются его разнообразные свойства и признаки.

Определяется подсистема природного объекта.

Определяется надсистема объекта: по месту обитания; по классу или группе, к которым он относится.

Рассматривается процесс развития объекта в прошлом.

Рассматривается развитие объекта в будущем.

мама - воробиха в гнезде (согревающая яйца)	гнездо с птенцами (относится к группе летающих птиц)	место обитания воробья (лес или городские улицы)
яйцо	птенец (воробушек)	взрослый воробей
скорлупа, белок и желток с зародышем	части тела слабого неумелого птенца	части тела взрослой птицы

Формы организации игр:

Карточки с изображением объекта, линии его развития, составляющих частей и места функционирования. Игровое действие - составление "чудесного экрана" (девятиэкранки).

Словесное восстановление "девятиэкранки" по стихотворению:

"Что-то" автор: М.С.Гафитулин, г.Жуковский

Если мы рассмотрим что-то...

Это что-то для чего-то...

Это что-то из чего-то...

Это что-то часть чего-то...

Чем-то было это что-то...

Что-то будет с этим что-то...

Что-то ты сейчас возьми, на экранах рассмотри!

Игровое действие при этом: конкретный объект обозначается словом, указывается функция и т.д.

Предполагаемый результат по итогам универсальных игр:

К концу дошкольного возраста о любом объекте ребенок может системно размышлять: выделять его функцию (свойства).

### **Игра "Теремок"**

Цель: тренировать аналитическое мышление, умение выделять общие признаки путем сравнения.

Реквизит: рисунки разных объектов, например: гитара, чайник, дом, сумка, дерево, яблоко, карандаш и т.д. На каждого ребенка - один рисунок.

Ввод в игру: напоминание сказки "Теремок" и предложение сыграть сказку в измененном виде.

Ход игры: 1-й вариант: каждый ребенок получает свой рисунок и играет за нарисованный объект.

Ведущий выбирает одного из детей хозяином теремка, а остальные по очереди подходят к теремку (теремок чисто условный - шкафчик, коврик или просто часть комнаты) и проводят с хозяином следующий диалог:

- Тук, тук, кто в теремочке живет?

- Я, (называет себя, например, гитара). А ты кто?

- А я - (называет себя, например, - яблоко). Пустишь меня в теремок?

- Если скажешь, чем ты на меня похож, то пущу.

Гость должен сравнить оба рисунка, выявить общие признаки и назвать их. Например, и у гитары и у яблока есть палочка. После этого гость заходит в теремок, а к хозяину обращается следующий участник игры. И так, пока все не зайдут в теремок. Если кто-то не сможет ответить хозяину, остальные дети могут помочь.

2-й вариант: то же, что и в первом варианте, но хозяин постоянно меняется - вошедший гость становится хозяином, а бывший хозяин уходит в "почетные". И так, пока все играющие примут участие в "ротации".

3-й вариант: Пусть теперь теремков и их хозяев будет несколько. А гости поочередно посещают каждый из теремков.

Примечания: играть можно не только в группе, но и с отдельным ребенком. Тогда ведущий и ребенок попеременно становятся хозяином и гостем теремка, а вместо рисунков можно использовать окружающие бытовые предметы. Игра пройдет живее, если предварительно немного потренировать детей в назывании свойств различных предметов. Преподаватели курсов на основе ТРИЗ обычно предварительно знакомят детей с понятиями "система, функции, свойства объектов". И последнее. Дети чаще называют внешние и подсистемные параметры, реже надсистемные и функциональные.

Задача: как изменить игру, чтобы дети были вынуждены искать надсистемную общность?

### **Игра "Держи вора!"**

Цель: тренировать аналитическое мышление, умение выделять отличительные признаки путем сравнения.

Предшествующий этап: игра "Теремок". В отличие от нее в данной игре дается зрительная опора только на один предмет сравнения, другой нужно представлять мысленно.

Реквизит: то же, что в игре "Теремок".

Ввод в игру: в толпе раздаются крики:

- Держи вора, он высокий такой!

- Держи вора, вот он в черной шляпе!

Никто не заметил самого вора, никто не может описать его полностью. Но сыщики находят вора даже по отдельным признакам... Так и мы попытаемся найти "вора", зная некоторые его признаки.

Ход игры: 1-й вариант: каждый ребенок держит перед собой рисунок и играет за нарисованный объект. Ведущий назначает 3-4 ребенка в поисковую группу и удаляет их из комнаты. Оставшиеся определяют с помощью жребия или считалочки - кому быть "вором", и дети называют его признаки (например, чайник: узорчатый, с ручкой, пустой). Затем в комнату возвращаются сыщики, ведущий сообщает им признаки вора и зовет: "Держи вора!" Остальные дети могут сидеть, стоять, бегать.

Сыщики пробегают между детьми, рассматривают их рисунки и пытаются определить вора. Когда каждый сыщик кого-то задержал, ведущий говорит "стоп!" и всякое движение прекращается. Идет рассмотрение задержанных. Ведущий устанавливает порядок рассмотрения так, чтобы настоящий вор, если его поймали, остался последним. Первый сыщик указывает на своего задержанного и говорит: "Это вор, потому что он... (называет известный ему признак, например, "С ручкой")".

Задержанный, если он не вор, говорит, по каким другим признакам он отличается от вора: "Нет, я не вор, потому что... (например, если "задержана" сумка: "Вор хранит чай, а я - книжки)". Если задержанный не может назвать отличие, его уводят как вора. И так, пока не рассмотрели всех задержанных. Настоящему вору, если его поймали, остается добровольно признаться. Пусть отдает "украденное" и получает прощение. Сыщиков можно награждать.

2-й вариант: То же, что в 1-м варианте, но каждому сыщику сообщается лишь один из установленных признаков. Тогда труднее найти вора.

Примечание. Возможно, сюжету игры можно придать более благородные черты. Автор предоставляет инициативу Читателю.

### **Игра "Маша-Растеряша"**

Цель: тренировать внимание, умение видеть ресурсы решения проблем.

Предшествующий этап: ознакомление детей с функциями различных предметов. Зачем ложка? Зачем дверь? Зачем нож?..

Ввод в игру: рассказать (с соответствующим выводом) о невнимательных людях, которые все путают и теряют. Пригласить ребят оказать дружескую помощь таким Машам-Растеряшам.

Ход игры: 1-й вариант: ведущий сам берет на себя роль Маши-Растеряши и обращается к остальным:

- Ой!

- Что с тобой?

- Я потеряла (называет какой-то предмет, например, нож). Чем я теперь буду (называет функцию потерянного предмета, например, хлеб отрезать)?

Играющие называют ресурсы для выполнения данной функции, например: пилой, топором, леской, линейкой; можно рукой отломать. Маша-Растеряша может предоставить за хороший совет небольшое вознаграждение.

2-й вариант: то же, что в 1-м варианте, но роль Маши-Растеряши предоставляется по очереди всем участникам игры. Ведущий может до начала игры попросить детей, чтобы они загадали потерянный предмет. Затем он назначает Машей-Растеряшей одного из детей. Ответчиком можно назначить, допустим, соседнего ребенка. Тогда он после удачного ответа становится Машей-Растеряшей и обращается к следующему по цепочке участнику игры. Таким образом обеспечивается участие каждого ребенка. Но остальным быстро надоедает ждать своей очереди. Можно не назначать ответчика, пусть на вопрос Маши-Растеряши отвечают все желающие, после чего роль Маши-Растеряши переходит к следующему по цепочке игроку. Но тогда не все будут активно участвовать в игре. Можно объединить подходы, когда первым должен ответить, например, сосед, а остальные могут дополнить. Тогда Маша-Растеряша может оценить ответы и выбрать лучший. А кто дал лучший ответ становится сам Машей-Растеряшей - ведь известно, что "растеряшество" заразительно...

Усложнение для знакомых с ТРИЗ преподавателей: Развитие игры с переходом к Идеальному Конечному Результату: то же, что в 1-м или 2-м вариантах, но после предложенных ответов Маша-Растеряша вдруг начинает говорить как Емеля из известной сказки: - А теперь, по щучьему велению, по моему хотению, хочу, чтобы (функция потерянного предмета сама выполнялась, например, хлеб отрезался сам). Остальные должны предложить, как это сделать (например, хлеб уже предварительно нарезан до нижней корки).

Развитие игры с переходом к противоречиям: ведущий выводит детей на противоречие, создавшееся: а) в результате выдвижения ИКР (например, хлеб должен быть разрезанным уже в магазине, чтобы покупателю не надо было его резать и хлеб не должен быть разрезанным, чтобы не распался на кусочки еще в магазине. Решение приемом объединения: продавать хлеб в глубоких тарелках, обвязать его бантиком, завернуть в бумагу); б) в результате обнаружения недостатков предложенных решений (например, леска должна быть острой, чтобы резать хлеб, и должна быть тупой, чтобы не врезаться в пальцы. Решение приемом разделения в пространстве: середина лески острая, а концы тупые, обмотанные тряпочкой). Дети могут самостоятельно или с помощью ведущего формулировать и решать противоречия, в зависимости от их умений на данном этапе.

### **Игра "Красная шапочка"**

Цель: развитие творческого воображения.

Реквизит: бумага и фломастеры.

Ввод в игру: напомнить сказку "Красная Шапочка", в частности эпизод, где Красная Шапочка удивляется переодетому в бабушку волку. Предложение сыграть эпизод в измененном виде: бабушка, узнав о коварстве волка, превращается в какой-либо предмет, чтобы избежать печальной участи.

Ход игры: Ведущий предлагает детям предмет, в который превратилась бабушка (например: часы, стакан, душ, окно, сапог, гитара, свечка и др.) и просит назвать свойства этого предмета (например, стакан: прозрачный, пустой). Затем ведущий рисует бабушку, связывая ее части тела с предметом превращения и используя названные свойства (например, бабушка-стакан: вместо туловища стакан, над ним голова в косынке, внизу и по бокам - руки и ноги). Кого-то из девочек ведущий назначает Красной Шапочкой. Она подходит к "бабушке" и спрашивает: - Бабушка, бабушка, почему ты такая

(называет одно из свойств, например, прозрачная)? Остальные дети должны ответить от имени бабушки (например, чтобы видеть, сколько я съела). И так, пока будут обоснованы все странности бабушки. Потом можно обсудить, как бабушка может защититься от волка (например, выплеснуть на него содержимое своего живота или втянуть руки, ноги, голову в стакан, обвязать его косынкой и спрятаться). Примечание: некоторые развороты в игре можно использовать в воспитательных целях, например, бабушка-гитара, перебирая струны, меняет свое настроение. Здесь можно рассказать о необходимости управлять своим настроением и привести доступные для детей примеры, как это делать.

### Игры и творческие задания для составления рифмованных текстов

Название игры, цель	Содержание и методические рекомендации
«О ком? О чем?» Учить анализировать содержание стихотворения и устанавливать причинно-следственные связи, обозначенные в тексте.	<p>Воспитатель читает небольшое стихотворение. Предлагает детям ответить на вопросы:</p> <p>О каком объекте идет речь?</p> <p>Какими признаками наделен объект?</p> <p>Какие действия он совершал?</p> <p>Какой вывод сделал автор?</p> <p>Игровой мотив: соревнование, кто быстрее ответит на четыре вопроса воспитателя.</p>
«Доскажи словечко» Учить детей подбирать рифмующиеся слова.	<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.</p> <p>Вариант игры: воспитатель читает стихотворение-загадку, а играющие должны назвать отгадку-рифму</p>
«Склад-несклад» Учить детей подбирать рифму к заданному слову.	<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>
«Чистоговорки» Учить детей подбирать рифму к звукосочетанию.	<p>Водящий задает определенное звукосочетание, а играющие сочиняют двустишие с ним.</p> <p>ПР: Са - са - са - прилетела в сад оса. Ща - ща - ща - мы нашли в траве клеща.</p> <p>Игровой мотив: соревнование в быстроте произнесения звукосочетаний.</p>

**«Сочини дальше»** Учить детей подбирать рифму к заданному слову.

Воспитатель дает одну строчку стихотворного текста, а дети сочиняют дальше.

ПР: «В море плавает тюлень..». Ребенок продолжает: «По лугу бежит олень».

Игровой мотив: соревнование команд. Возможны варианты рифмованных строк от других детей или сочинение «путаницы».

ПР: «В море плавает олень, на лугу лежит тюлень».

Усложнение: воспитатель раздает предметные картинки играющим. Они должны составить двустишие про изображенный на картинке объект.

**«Исправь меня»** Учить детей согласовывать слова в предложениях в роде и падеже.

Воспитатель произносит рифмованную фразу, предложение, сознательно допуская ошибки в согласовании слов. Дети исправляют и правильно произносят заданное предложение, фразу.

Игровой мотив: исправления ошибок воспитателя.

**«Сочиним стишок и его запишем»** Учить детей составлять рифмованный текст и записывать его схемами.

Дети составляют рифмованный текст и записывают его схемами.

Игровой мотив: кто точнее запишет текст с помощью схемы. Схема должна располагаться на листе бумаги соответственно строчкам созданного стихотворного текста.

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 головуукрашалка»).

### **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.
<b>«Угадай по описанию».</b> 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 играющие догадались, о чем идет речь. Правило: ведущий описывает объект, следуя от общего к частному.
<b>«Выбери признак, который есть у других объектов»</b> Учить детей выделять характерные и специфичные значения признаков объекта.	Ведущий называет объект. Играющие называют значения признаков этого объекта. Из перечисленного ряда выбирают одно характерное и одно специфичное значение (очки круглые, солнечные). Рекомендуется со среднего возраста.
<b>«Я назову признак, а вы перечислите его значения».</b> Учить детей подбирать разные значения одному признаку.	Ведущий называет какой-либо 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.
<b>«Что (кто) делает так же?»</b> Учить детей выявлять признаки объекта (функция, части). Учить составлять загадки по моделям «Как..., но не...», «Какой... - что та кое же у другого объекта», «Что делает так же?»	Ведущий называет объект. Дети выделяют его действия. Предлагается перечислить объекты, у которых названное действие ярко выражено. ПР: - Воробей что делает? - Прыгает, как кузнечик, суетится, как мышь. Из предложенных вариантов составляется текст загадки: «Прыгает, но не кузнечик, суетится, но не мышка». Проводится со среднего возраста.

## **СОСТАВЛЕНИЕ ДОШКОЛЬНИКАМИ РИФМОВАННЫХ ТЕКСТОВ**

Характеристика текста лимерика:

1. Как правило, это стихотворение из пяти строчек, которые рифмуются следующим образом:

Первые две строчки рифмуются между собой.

Третья и четвертая строчки рифмуются между собой.

Пятая содержит вывод и не рифмуется.

2. По содержанию лимерик строится по следующей модели:

1 строчка

Жил - был (объект)

2 строчка	Сравнение или указание на свойство объекта
3 строчка	Действие или взаимодействие с другими объектами
4 строчка	
5 строчка	Вывод (утверждение или мораль)

3. Лимерик должен содержать ярко выраженный парадокс или гиперболу. Чем противоречивее выбранное для стихотворения сочетание, тем оно более похоже на лимерик. Например:

Жил-был старичок меж ульями,

От пчел отбивался он стульями.

Но не учел

Числа этих пчел,

И пал смертью храбрых меж ульями.

Жил да был медведь болотный.

Был он добр, но очень мокрый.

По болоту он ходил,

Всех лягушек подавил.

Вот какой неуклюжий был медведь.

Обучение дошкольников созданию рифмованных текстов возможно начинать уже с трехлетнего возраста. Основная форма работы - игровые задания и упражнения, которые проводятся с детьми в определенной последовательности.

Последовательность игровых заданий и упражнений по обучению детей составлению рифмованных текстов

### **"СКЛАДНЫЕ КАРТИНКИ"**

Цель: учить детей подбирать картинки с изображением предметов, названия которых рифмуются.

Ход: воспитатель раскладывает около 40 изображений предметов, названия которых рифмуются (мак - рак, олень - тюлень и т.д.). Воспитатель поднимает какую-либо картинку и просит найти парную по рифме. Игра считается законченной, когда сложено 20 пар рифмованных слов.

Методические рекомендации

Эту игру можно начинать с 5 пар картинок, постепенно увеличивая до 20-25. Необходимо поощрять инициативу детей по самостоятельному подбору рифмующегося слова.

ПР: ребенок смотрит на картинку с изображением рака, говорит "Рак" и добавляет "Квак".

### **"ПРИДУМАЙ РИФМОВАННОЕ СЛОВО"**

Цель: учить детей самостоятельно подбирать рифмованные слова.

Ход: воспитатель называет какое -либо слово, дети придумывают к нему рифмовки.

ПР: воспитатель говорит "миска", дети добавляют: "Киска, мурсыска, сосиска".

Методические рекомендации



Игровое упражнение можно проводить в старшем возрасте с усложнением, которое заключается в том, что воспитатель объявляет слово определенной части речи, а дети должны придумать рифмующееся слово той же части речи.

ПР:

- называется глагол "бежали"; дети добавляют глаголы "лежали, звали";
- называется существительное "улица", подбирается рифма "курица";
- называется прилагательное "пшеничный", добавляется прилагательное "яичный";
- называется наречие "широко", добавляется рифмовка "далеко".

### **"ПРИДУМАЕМ РИФМОВАННЫЕ СТРОЧКИ"**

Цель: учить детей составлять рифмованные строчки по заданному словосочетанию.

Ход: воспитатель предлагает детям выбрать какую-либо рифмованную пару (для начала надо взять существительные) и сочинить рифму следующим образом "Жил-был кто-то и был похож на что-то".

Игра считается законченной, если каждый ребенок составил рифмованную фразу по словосочетанию.

ПР: "Жил-был рак и был похож на мак".

Методические рекомендации

Воспитатель поощряет детское творчество и предоставляет возможность самостоятельно выбирать рифмованное словосочетание. Ребенок может менять местами рифмованные слова (жил-был мак, он был, как красный рак).

В качестве усложнения между словами "Жил-был" и объектом ставятся другие слова (жил-был веселый рак, и он часто глядел на алый мак).

Эту игру можно проводить с детьми 4-хлетнего возраста.

### **"СОСТАВЛЕНИЕ ЛИМЕРИКОВ"**

Цель: познакомить детей с моделью составления лимерика и упражнять в создании рифмованных текстов в стиле нелепицы.

Ход: воспитатель предлагает детям сочинить смешные стишки. Вывешивает табличку с моделью составления лимерика:

Жил-был объект

Какой?

Что делал?

С кем общался?

Вывод

Воспитатель предлагает детям вспомнить 2 пары рифмованных слов (птичка - синичка, бежала - лежала). Эти слова подставляются в 1-4 строчки. Вместе с детьми воспитатель сочиняет текст лимерика по модели. Лимерик повторяется несколько раз детьми.

ПР: Жила-была певунья-птичка,

Была красивой, как синичка.

По дороге она за жуком бежала,

А потом на травке долго лежала.

Вот какая беззаботная птичка.

## Методические рекомендации

Сначала лимерики создаются группой детей, где ведущую роль играет воспитатель.

Одаренные дети, как правило, начинают быстро самостоятельно сочинять рифмованные тексты. Такие занятия можно начинать с детьми 4,5 лет. В процессе составления лимериков воспитатель должен учить детей использовать только литературные слова, не делать повторов.

Работа с рифмой на полуактивном уровне

Игра: «Раз, два, три – картинки по рифме разложи».

Логопед подбирает картинки со звуками, над которыми ведется работа. Ребенок должен разложить их парами – по рифме (ворона – корона, картошка – гармошка, врач – грач, трава – дрова, топор – ковер и т. д.). Данную работу можно проводить с использованием колец Луллия.

### Игра «Незнайка и Цветик».

Кому принадлежит строчка? Незнайке или Цветику? Исправь! Строчки подбираются с учетом работы над звукопроизношением, параллельно совершенствуем мелодико-интонационную сторону речи. Например, укусила кису муха и болит у кисы нога (автоматизируем [с]).

Игровое задание «Я начну, а ты закончи» (активный уровень).

Работа со стихами из двух строк.

Детям предлагается пара слов в рифму (мишка – штанишки). Задание: придумать двустопишие с предложенными словами.

Педагог может зачитать двустопишие из книг с данной рифмой. Для первых двустопиший можно использовать сборники русских народных сказок или потешек.

Диагностический.

Логопед проверяет у детей сформированность умений рифмовать.

Примерные задания:

- подберите слова в рифму к слову (например, кошка);
- какие слова рифмуются с этим словом в стихотворении (в другом стихотворении);
- сочините стихотворение со словом кошка.

Знакомство с лимериками и совместное их сочинение.

Коллективное сочинение лимерик с воспитателем, обсуждение предложенных вариантов, выбор наиболее интересных вариантов. Целесообразно работать на данном материале при дифференциации и автоматизации звуков, при закреплении тематического материала.

Например, тема «Птицы», дифференциация звуков [р], [л]:

Жил-был стриж ловкий,

Он был очень верткий.

Все лето он в воздухе проводил,

Насекомых на лету ловил.

Вот какой был стриж быстрокрылый

