

Картотека игр: « Триз в развитии речи»

Учитель-логопед: Наумова Т.А

## «Сенсорный ящик»

(Темы: овощи, фрукты, игрушки и т.д.)

**Цель:** развитие умения обследовать предмет с помощью различных анализаторов; умения формулировать и задавать вопросы.

**Ход игры:** В сенсорном ящике спрятан какой-то предмет (например фрукт, овощ, игрушка и т.д.).

Что это, дети должны угадать, задавая вопросы, используя условные обозначения анализаторов (*зрение, слух, обоняние, осязание, вкус*) на полях сенсорного ящика.

На вопросы детей отвечает логопед.

**Зрение:** Какой он формы? (*он овальной формы*)

Какого он цвета? (*он желтый*)

Какого он размера? (*по сравнению с арбузом – он маленький, по сравнению с вишней – большой*)

Сколько у него частей? (*у него есть кожица, мякоть, семечки, дольки*)

**Осязание:** Какой он на ощупь? (*он шероховатый на ощупь*)

**Слух:** Он издает звук? (*нет*)

**Обоняние:** Он пахнет? (*да*)

Какой запах у этого предмета? (*у него кисловатый запах*)

**Вкус:** Это съедобный предмет? (*да*)

Какой он на вкус? (*он кислый*)

Это лимон. Правильный ответ.

## «Имя признака – значение имени признака»

(Темы: посуда, игрушки, мебель и т.д.)

**Цель:** развитие связной речи с опорой на модели имен признаков.

**Ход игры:** Игра начинается со слов:

«В супермаркет мы идём,

Всё, что нужно, приобретём.

В отдел посуды (игрушек, мебели и т.д.) мы идём,

Всё, что нужно, купим в нём!»

Мы идем в супермаркет, нам нужно купить посуду. Чтобы купить посуду, надо описать её с опорой на пособие «Имя признака – значение имени признака»:

- цвет; 
- размер; 
- вес; 
- части посуды; 
- материал, из которого сделана посуда; 
- рельеф (поверхность объекта); 
- действие (назначение посуды). 

Например: Я хочу купить кастрюлю. Она серебристого цвета. Большая, вместительная по размеру. По весу она легче, чем сковорода, но тяжелее чем чашка. У неё есть крышка, 2 ручки, стенки, доньшко. Она металлическая. На ощупь она твердая и гладкая. Она нужна для

того, чтобы варить суп.

## «Эмпатия»

(Темы: посуда, части тела, одежда, обувь, дом, транспорт и т.д.)

**Цель:** учить детей принимать на себя образы рукотворного мира; обогащать словарь детей оценочной лексикой.

**Ход игры:** Представьте себя кастрюлей. Изобразите такую кастрюлю, про которую я говорю.

Кастрюлю забыли помыть, оставили в раковине грязную. Что чувствует кастрюля? (ей неприятно, она липкая, неприятно пахнет).

Кастрюлю помыли, сварили в ней вкусные аппетитные щи. Что чувствует кастрюля? (она довольна, ей приятно чувствовать себя нужной, полезной).

Кастрюлю забыли убрать с огня, она пригорела, у нее сгорело дно. Что чувствует кастрюля? (ей больно, неприятно...).

## «Да – Нет» - Сужение поля поиска

(Все темы, например: «Транспорт»)

**Цель:** закрепление названий транспорта, развитие пространственной ориентировки (слева – справа); употребление существительных в родительном падеже единственного числа с предлогом «от», развитие умения задавать вопросы.

**Оборудование:** На доске в одну линию расставляются 9 транспортных средств (лодка, легковой автомобиль, автобус, катер, самолет, грузовик, троллейбус, вертолет, трамвай).

**Ход игры:** Логопед загадывает 1 транспортное средство. Дети отгадывают этот предмет, выясняя с помощью вопросов, с какой стороны от среднего предмета он находится, справа или слева. Логопед отвечает «да» или «нет».

Вопросы детей:

— это самолет? – нет

— это слева от самолета? – нет

— это справа от самолета? – да

(убираются трамвай, вертолет, троллейбус, грузовик и самолет).

— это автобус? – нет

— это левее автобуса? – нет

— это правее автобуса? – да

— это легковой автомобиль? – да.

## «Составление загадок»

(все темы, например: «Игрушки»)

**Цель:** формирование навыков речевой творческой деятельности детей дошкольного возраста; обучение детей созданию сравнений, созданию образных характеристик объектов.

**Ход игры:** Перед детьми вывешивается таблица с изображением модели составления загадок.

Предлагаем детям составить загадку про какой-либо объект.

Выбираем объект, например, мяч.

Далее детьми даются образные характеристики по заданным логопедом признакам:

- Какой мяч по цвету? (разноцветный, пестрый, яркий)
- Какой мяч по форме? (круглый)
- Что он делает? (скачет, прыгает)

Далее просим детей дать сравнения по перечисленным значениям признаков и заполнить правые строчки таблицы. Что бывает таким же?

Разноцветный. Что бывает таким же? (цветы, радуга...)

Круглый. Что бывает таким же? (арбуз, солнце, апельсин...)

Прыгает и скачет. Кто делает так же? (заяц...)

После заполнения таблицы логопед предлагает детям прочитать загадку, вставляя между строчками правого и левого столбцов связки «как» или «но не».

Получилась загадка о мяче: *Разноцветный, как радуга. Круглый, как арбуз.*

*Прыгает и скачет, как заяц.*

**Рекомендации:** целесообразно значение признака в левой части таблицы обозначать словом с четко выделенной первой буквой, а в правой части допустима зарисовка объекта. Это позволяет тренировать память: ребёнок, не умея читать, запоминает первые буквы и воспроизводит слово в целом.

## «Системный оператор».

(все темы, например: «Транспорт»)

**Цель:** формирование у детей умения системно мыслить по отношению к любому объекту, расширение кругозора, обогащение словаря, развитие связной монологической речи, развитие творческого воображения

**Ход игры:** С помощью стихотворения в игровой форме коллективно составляем рассказ о легковом автомобиле.

*Если мы рассмотрим что-то, Это что-то для чего-то....*

*Это что-то часть чего-то.... Это что-то из чего-то...*

*Чем-то было это что-то... Что-то будет с этим что-то...*

*Что-то ты сейчас возьми, На экране рассмотри...*

*Если мы рассмотрим что-то, это что-то для чего-то...*

Для чего нам нужен легковой автомобиль? (Он нужен для того, чтобы возить людей, ездить на дальние расстояния, передвигаться с одного места в другое).

*Это что-то часть чего-то...*

Частью чего является легковой автомобиль? (Автомобиль – это часть транспорта, это наземный транспорт).

*Это что-то из чего-то...*

Какие части есть у легкового автомобиля?

(У автомобиля есть колеса, руль, педали, мотор, сиденья, дверцы, капот, багажник, фары).

*Чем-то было это что-то...*

Всегда ли люди ездили на автомобилях? (нет).

На чем люди ездили раньше? (на лошадях, на телегах). Потом люди придумали первый автомобиль. Он выглядел не так, как современные автомобили. У него был очень большой мотор. Ему нужно было много топлива. Он ездил не очень быстро.

*Что-то будет с этим что-то...*

Всем ли хороши современные автомобили? (нет). Что в них вам хотелось бы изменить? (нужно, чтобы они были прочные, чтобы не разбивались в авариях, чтобы не загрязняли воздух, чтобы могли не только ездить, но и летать и плавать...).

Затем один ребенок самостоятельно составляет весь рассказ с опорой на картинки «Системного оператора».

## ***Кольца Луллия***

### ***«Предмет – признак»***

***(все темы, например: «Игрушки»)***

***Цель*** – расширять словарь прилагательными – значениями признаков предметов.

***1 кольцо*** – предметные картинки: машина, мяч, колокольчик, погремушка, пирамидка, кукла, медвежонок, матрешка

***2 кольцо*** - карточки-символы признаков: цвета, формы, размера.

Дети, раскручивая круги, подбирают пару, закрепляя знания по изучаемой лексической теме и грамматические категории, с которыми познакомились на занятии у логопеда. Данные игровые упражнения закрепляет формирование связного самостоятельного высказывания.

***(Например, круглый мяч или разноцветная пирамидка и т.д.)***

## ***Кольца Луллия***

### ***«Дразнилка»***

***(все темы, например: «Игрушки»)***

***Цель*** – упражнять в словообразовании с помощью суффиксов

***1 кольцо*** – машина, мяч, колокольчик, погремушка, пирамидка, кукла, медвежонок, матрешка

***2 кольцо*** - суффиксы: уменьшительно-ласкательные и увеличительные (*большой и маленький гномы*)

Дети, раскручивая круги, произносят слова в зависимости от сложившейся пары, закрепляя знания по изучаемой лексической теме и грамматические категории, с которыми познакомились на занятии у логопеда.

***(Например, мячик, мячище, погремушечка, погремушище и т.д.)***

## ***Кольца Луллия***

### ***«Словообразование прилагательных»***

***(все темы, например: «Игрушки»)***

**Цель:** учить образовывать прилагательное по обозначению материала объекта

**1 кольцо** – образцы материалов: дерево, бумага, металлическая фольга, глина, резина, мех, ткань, пластмасса

**2 кольцо** – предметные картинки: машина, мяч, колокольчик, погремушка, пирамидка, кукла, медвежонок, матрешка

Дети, раскручивая круги, произносят словосочетания в зависимости от сложившейся пары, закрепляя знания по изучаемой лексической теме и грамматические категории, с которыми познакомились на занятии у логопеда. (Например, *деревянная матрешка, пластмассовая пирамидка и т.д.*)

## **Кольца Луллия** **«Чтение слогов»**

**Цель** – учить читать прямые и обратные слоги

**1 кольцо** – Согласные буквы: м, в, б, д, л, к, р, с, ш и т.д.

**2 кольцо** – гласные буквы: а, о, у, ы, и, э, я, ю и т.д.

Дети, раскручивая круги, произносят слоги в зависимости от сложившейся пары, закрепляя навыки чтения.

## **Кольца Луллия** **«Чтение слов»**

**Цель** – учить составлять и читать простые слова

**1 кольцо** – слоги - ва, ми, ры, ви, му, до и т.д.

**2 кольцо** - слоги: та, ка, ма, ба, на, ва, тя и т.д.

Дети, раскручивая круги, произносят слова в зависимости от сложившейся пары, определяют существует ли данное слово на самом деле, закрепляя навыки чтения и обогащая лексику.

## ***Кольца Луллия***

### ***«Звуковой анализ»***

**Цель:** закрепить характеристику разных звуков

**1 кольцо** – модели звуков: звонких, мягких, звонких, глухих

**2 кольцо** - предметные картинки: дом, машина, мяч, кошка, ложка, стул *и т.д.*

Дети, раскручивая круги, произносят те звуки в слове, которые соответствуют изображенному символу, тем самым практикуясь в звуковом анализе.

**Усложнение:** определить место звука в слове, назвать какой звук по счету.

## ***Кольца Луллия***

### ***«Подбери картинку»***

**Цель:** учить делить слова на слоги и определять их количество в слове

**1 кольцо** – модели количества звуков: 1, 2, 3, 4

**2 кольцо** - предметные картинки: машина, огурец, мяч, карандаш, колокольчик, погремушка, мороженое, кошка, змея *и т.д.*

Дети, раскручивая круг, определяют количество слогов в слове.

## ***Кольца Луллия***

### ***«Кто что сделал»***

**Цель:** учить образовывать приставочные глаголы

**1 кольцо** – схематические картинки с движением: человек сидит, бежит, идет, прыгает, цветок растет, машина едет, самолет летит, игла с ниткой

**2 кольцо** – приставки : у, вы, под, при, на , за, под, с...

Дети, раскручивая круги, произносят словосочетания в зависимости от сложившейся пары, обогащая глагольную лексику в зависимости от выпавшей приставки (*Например, самолет вылетел, человек присел и т.д.*)

## **Кольца Луллия**

### **«Предмет, часть, материал»**

(все темы, например: «Мебель»)

**Цель:** закрепление названий частей мебели, употребление существительных родительного падежа с предлогом «у» и без предлога, образование относительных прилагательных, построение простых предложений, развитие творческого воображения.

**Задание 1:** раскрутить круги, найти сектор, в котором находится объект и принадлежащая ему часть, назвать, что это такое.

*Например:* Это ножка стола. Это спинка дивана. Это дверца шкафа.

**Задание 2:** ответить бывает ли часть, изображённая на среднем круге у каждого из объектов маленького круга в реальной жизни?

*Например:* У шкафа не бывает столешницы. У стола не бывает спинки. У стула бывают ножки.

**Задание 3:** найди материал или материалы, из которого сделан объект и расскажи.

*Например:* шкаф сделан из дерева – он деревянный; ножки табурета сделаны из металла – они металлические, а сиденье табурета сделано из кожи – оно кожаное.

**Задание 4:** Объясни необычное сочетание (высокий уровень).

**Цель:** развитие творческого воображения, построение предложений, развитие связной речи.

*Например:* Шкаф – гобелен. У шкафа сломалась дверца, и хозяева повесили вместо неё гобелен.

## **Кольца Луллия**

### **«Звуковые круги», «Звукарики», «Где спрятался звук?»**

**Цель:** совершенствование навыков звукового анализа; обучение грамоте; расширение и активизация словаря

**Описание:** Игры проводятся в паре или с подгруппой детей.

**1 кольцо** - картинки с изображением «звука» (насос - С, комар - З, пчела - Ж, змея - Ш..).

**2 кольцо** - картинка и звуковая схема.

По правилам игры нужно к картинке «звуку» подобрать картинку со схемой и определить положение звука в слове. Можно картинки со звуковыми схемами заменить буквами и называть звук, который живёт в своём домике - букве.

Степень сложности заданий должна возрастать постепенно. Все свои действия дети, сопровождая речью, закрепляя навыки звукового анализа и полученные знания по обучению грамоте.

## **Кольца Луллия**

### **«Чей, чья, чьё?», «Образуй словечко», «Один — много», «Называй-ка», «Сосчитай-ка»**

(тема «Животные», «Птицы»)

**Цель:** совершенствование лексико-грамматического строя речи; закрепление навыка словообразования и словоизменения; расширение и активизация словаря; развитие связной речи

**Описание:** Организация и условия проведения игр те же.

**1 кольцо** - картинка животного или птицы,

**2 кольцо** - части его тела (хвост, лапы, уши, нос, крылья...) или детёныши, или место обитания, или несколько животных и птиц.

Дети, раскручивая круги, подбирают пару, закрепляя знания о животном мире и лексико-грамматические категории, с которыми познакомились на занятии у логопеда. Данные игровые упражнения закрепляет формирование связного самостоятельного высказывания.

## ***Кольца Луллия***

### ***«Зарядка для язычка», «Посмотри и покажи»***

**Цель:** совершенствование артикуляционных способностей детей; развитие зрительного гнозиса и конструктивного праксиса; формирование навыков сотрудничества и самостоятельности

**Описание:** Игра проводится в паре или двумя подгруппой детей.

Берутся кольца:

1 - с изображением артикуляционного упражнения,

2 - с картинками соответствующими артикуляционному упражнению (*грибок, качели, заборчик, часики, чашечка*).

В одном из окошек устанавливается картинка, пара к которой подбирается путём прокручивания второго кольца. В этих играх обязательно одной картинке круга 1 должна соответствовать картинка круга

2. Дети, находя и подбирая картинки, одновременно закрепляют навыки выполнения артикуляционных упражнений, называют артикуляционные упражнения и закрепляют стихи, разученные к данному упражнению.

## ***«По кругу»***

### ***(автоматизация звуков)***

**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»***

### ***(автоматизация звуков)***

**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»** (автоматизация звуков)

**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 «кдюшки». Игрок отвечает на вопрос логопеда: «Зачем шкафу кдюшка?».

Дети придумывают множество самых неожиданных и забавных связей между парами картинок и на каждую интересную «изобретательскую идею» получают очко. «Зачем белке лопата?», «Зачем самолету колбаса?» и т.д.

## **«Паровоз»** (автоматизация звуков)

**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.

Второй ребенок 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.

## **«Запоминай-ка!»** (автоматизация звуков)

**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 лошадью – велосипед и т.д.*

## **«Необычные загадки»** (автоматизация звуков)

**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.

## **«Кто что делает»** (автоматизация звуков)

**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.

## **«Что таким бывает»** (автоматизация звуков)

**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.

## **«Теремок»**

(все темы, например: «Игрушки»)

**Цель:** Кроме того, что она развивает аналитические способности ребенка, при помощи этой игры можно научиться сравнивать, выделяя общее и находя различия. Использовать для игры можно игрушки, картинки или любые другие, окружающие вас предметы.

**Правила игры.** Всем игрокам раздаются предметы или карточки с изображениями. Один из игроков называется хозяином теремка. Другие же по очереди подходят к домику и просят в него. Диалог строится на примере сказки:

- *Кто в теремочке живет?*
- *Я, пирамидка. А ты кто?*
- *А я – кубик-рубик. Пусти меня к себе жить?*
- *Скажешь, чем на меня похож – пуцу.*

Пришедший сравнивает оба предмета. Если у него это получается, то он становится хозяином теремка. И дальше игра продолжается в том же духе.