

**Игры для детей дошкольного  
возраста по развитию речи,  
творческого мышления,  
воображения дошкольников с  
использованием элементов ТРИЗ  
технологии**

*разработала:  
старший воспитатель  
МАДОУ МО Детский сад № 113  
Корниенко М.В.*





## Игры и творческие задания для развития выразительности речи

### **«Цепочка» или «По кругу»**

Цель: 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.

### **«Предложения по цепочке»**

Цель: Учить составлять предложения.

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

Воспитатель 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 (например, «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.

### **«Угадай по описанию»**

Цель: 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 от общего к частному.

### **«Выбери признак, который есть у других объектов»**

Цель: 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.

### **«Я назову признак, а вы перечислите его значения»**

Цель: 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.

### «Назови одним словом»

Цель: Обогащать словарный запас детей существительными, развивать речь, внимание, мышление.

Взрослый что-то описывает, а ребенок называет это одним словом. Например: утренняя еда — это завтрак; большая посуда для приготовления компота — кастрюля; дерево, которое наряжают на Новый год, — елка. Потом играющие меняются ролями. Проводится с младшего возраста.

### «Опиши, одним словом»

Цель: Обогащать словарный запас детей при помощи прилагательных, развивать речь, внимание, мышление.

Эта игра аналогична предыдущей, только называть нужно не существительное, а прилагательное. Например, чашка для кофе — кофейная, цветок из бумаги — бумажный, варенье из клубники — клубничное, сок из яблока — яблочный. Потом играющие меняются ролями. Проводится с младшего возраста.



## «Исправь ошибку»

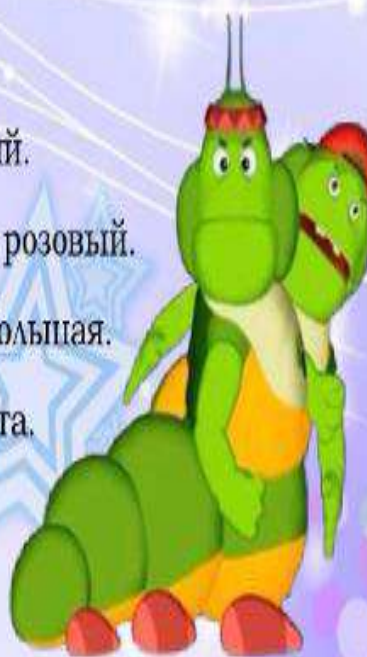
Цель: Развивать связную речь, логическое мышление.

Взрослый произносит предложение, в котором сопоставляются два объекта. Ребенок должен исправить ошибку, предложив два правильных варианта суждения. Например: «Мел белый, а сажа жидкая» В первой части сравнения речь идет о цвете, а во второй – о твердости. Правильно будет так: «Мел белый, а сажа черная» «Мел твердый, а сажа мягкая»

Примерный речевой материал:

- Внучка маленькая, а бабушка старенькая.
- Ослик Иа большой, а Винни Пух толстый.
- Лиса хитрая, а Колобок желтый.
- Гулливер высокий, а Дюймовочка маленькая.
- Заяц серый, а петушок смелый.
- Лунтик добрый, а Вупсень зеленый.
- Винни Пух любит мед, а Пятачок розовый.
- Дюймовочка легкая, а ласточка большая.

Рекомендуется со среднего возраста.



## Игры и творческие задания для составления рифмованных текстов

### «О ком? О чем?»

Цель: Учить анализировать содержание стихотворения и устанавливать причинно-следственные связи, обозначенные в тексте.

Воспитатель читает небольшое стихотворение. Предлагает детям ответить на вопросы:

1. О каком объекте идет речь?
2. Каким признаком наделен объект?
3. Какие действия он совершал?
4. Какой вывод сделал автор?

Игровой мотив: соревнование, кто быстрее ответит на четыре вопроса воспитателя.

### «Доскажи словечко»

Цель: Учить детей подбирать рифмующиеся слова.

Воспитатель читает детям стихотворный текст и произносит лишь первый слог последнего слова каждой строчки. Все остальное слово должны назвать дети.

Игровой мотив: у воспитателя то появляется, то пропадает голос.

Вариант игры: воспитатель читает стихотворение-загадку, а играющие должны назвать отгадку-рифму.

### **«Склад - не склад»**

Цель: Учить детей подбирать рифму к заданному слову.

Водящий загадывает слово, а играющие придумывают рифму к нему (рогатая - бодатая, жевала - глотала).

Игровой мотив: игра с мячом или другим предметом.

Возможно усложнение: игра без водящего. Один ребенок называет слово, другой придумывает к нему рифму и т. д. по цепочке.

### **«Чистоговорки»**

Цель: Учить детей подбирать рифму к звукосочетанию.

Водящий задает определенное звукосочетание, а играющие сочиняют двестише с ним.

Пр: Са - са - са - прилетела в сад оса. Ща - ща - ща - мы нашли в траве клеща.

Игровой мотив: соревнование в быстроте произнесения звукосочетаний.

### **«Исправь меня»**

Цель: 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.



### **«Живые картинки»**

Цель: Учить детей ориентироваться в двумерном и трехмерном пространстве, отвечать развернутыми предложениями на вопросы о местонахождении объекта.

Педагог предлагает детям превратиться в конкретные объекты на картине, выясняет их место нахождения. Детям предлагается смоделировать изображение в трехмерном пространстве (например, на ковре). Ребенок должен найти место своего объекта относительно других объектов, изображенных на картине, и составить связный рассказ о его местонахождении.

### **«Да - нет»**

Цель: Учить детей пространственной ориентировке на картине. Активизировать в речи слова, обозначающие пространственные ориентировки.

Ведущий загадывает объект на картине, а дети с помощью вопросов устанавливают его место нахождения. Найденный объект «оживает» и находит себе место на сцене (трехмерное пространство).

Задача ребенка: описать местоположение объекта на картине, а затем на сцене.

### **«Кто о чем говорит?»**

Цель: Учить детей составлять диалоги от лица объектов картины.

Воспитатель предлагает выбрать объекты и представить себе, о чем они могли бы говорить или думать. Затем дети составляют диалоги от лица объектов на тему «Кто о чем говорит».

### **К нам пришел волшебник «Я ощущаю запах»**

Цель: Учить представлять возможные запахи и передавать свои представления в рассказе.

Воспитатель предлагает «войти» в картину и представить, какие запахи там можно ощутить, обозначить их словами.

Предложить детям составить рассказ на тему: «Я чувствую запахи».

### **К нам пришел волшебник «Я ощущаю лицом и руками»**

Цель: Учить детей представлять возможные ощущения от предполагаемого соприкосновения с различными объектами и передавать их в речи.

Дети сосредоточены на объектах картины, им предлагается найти и описать предполагаемые ощущения от соприкосновения с объектами. Предложить детям составить рассказ на тему: «Я ощущаю лицом и руками».

### **К нам пришел волшебник «Я пробую на вкус»**

Цель: Учить детей разделять объекты на съедобные - несъедобные для человека и живых объектов, изображенных на картине. Побуждать передавать в речи вкусовые характеристики объектов.

Дети сосредоточены на объектах картины, анализируют их, распределяя на съедобные и несъедобные для человека, того или иного живого существа, изображенного на картине. Вспоминают или предполагают то или иное вкусовое ощущение.

### «Что было, что будет?»

Цель: Учить детей представлять прошлое и будущее объекта и составлять связный рассказ об этом.

Ведущий выбирает объект, предлагает играющим прокатиться на Машине времени и рассказать о том, что было с ним в прошлом и что, возможно, будет в будущем.

### «В гости пришли Волшебники Времени»

Цель: Учить детей представлять прошлое и будущее объекта и составлять связный рассказ о нем. Учить детей фантастическим преобразованиям свойств времени.

Воспитатель предлагает пригласить в гости Волшебников Времени. Дети выбирают себе любой объект, называют конкретного волшебника и описывают, что может произойти в результате воздействия волшебника на объект. Пример: пришел Волшебник Быстрых Минут в картину «Кошка с котятами» и дотронулся до молока в блюде - хозяйка налила его недавно, а оно уже прокисло. Обсудить ситуацию.



## «Теремок»

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

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 пусти.

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.