**Дидактические игры с использованием ТРИЗ-технологии в развитии речи детей**

#### 1.****"По кругу"****

**Цель:** автоматизация определённого звука.

**Оборудование:** предметные картинки с отрабатываемым звуком.

**Ход игры:**

**Вариант 1:** Дети сидят вокруг стола. В руках у педагога стопка перевёрнутых карточек. Первый игрок вынимает из этой стопки любую карточку, например "шубу", и придумывает какое-нибудь словосочетание, предположим: "шуба тёплая", "Шуба новая", и пр. -поочерёдно 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.

**Вариант 2:**Педагог поровну делит картинки между всеми участниками игры. Каждый игрок складывает свои картинки в стопочку. Педагог 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 кладёт их в свою стопку снизу, а следующему игроку передаёт только одну верхнюю картинку. Победителем становится тот, кто первым избавляется от своих картинок.

#### **2.**"Подбери"****

**Цель:** развитие словаря, грамматического строя речи.

**Оборудование:** предметные картинки.

**Ход игры:** Ведущий берёт предметную картинку и не называя её, сравнивает с другими предметами по цвету, по форме, по размеру и т. п. Таким образом дети подводятся к первой модели составления загадок: " какой, кто или что бывает таким же?", т. е. к подбору сравнений. Например, о снеге может получиться вот такая загадка:

Холодный, как мороженое,
Нежный, как мамины руки,
Белый, как сахар,
Сверкающий, как звёзды.

#### **3.**"Исправь ошибку» (словесная игра****)

**Цель:** развитие грамматического строя речи.

**Ход игры:** Взрослый произносит предложение, в котором сопоставляются два предмета (объекта). Ребёнку необходимо исправить ошибку, предложив два правильных варианта суждения. например: "Мел белый, а сажа жидкая.
В первой части сравнения сказано о цвете, а во второй части - о твёрдости. Правильно будет так: мел белый, а сажа чёрная или - мел твёрдый, а сажа мягкая.

Примерный речевой материал:

-Внучка маленькая, а бабушка старенькая;

-Ослик Иа большой, а Винни-Пух толстый;

-Лиса хитрая, а Колобок жёлтый;

-Гулливер высокий, а Дюймовочка маленькая;

-Заяц серый, а петушок смелый;

-Винни-Пух любит мёд, а Пятачок розовый;

-Дюймовочка лёгкая, а ласточка большая.

-У Пьеро рукава длинные, а у Мальвины волосы голубые;

#### **4.**"Дразнилка"****

**Цель:** развитие словаря, грамматического строя речи.

**Оборудование:** предметные картинки.

**Ход игры:** На столе разложены предметные картинки. Не произнося настоящих названий картинок, ведущий даёт им шуточные имена-дразнилки.

Примерный словарный материал:

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

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

Забивалка, ударялка, стучалка - молоток.

#### **5.**"Сказка наизнанку» (****умышленное "выворачивание наизнанку" сказочной темы)

**Цель:** развитие связной речи.

**Оборудование: предметные картинки, «Теремок» (коврик или детский домик)**

**Ход игры:** Каждому игроку раздаются карточки с изображениями различных предметов. Один из игроков назначается хозяином условного теремка (коврик или детский домик и т. п. ,а другие (или другой) подходят к теремку и просятся к нему в домик (на примере сказки):

-Тук, тук, кто в теремочке живёт?

-Я, гитара. А ты кто?

-А я - удочка. пусти меня в теремок?

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

Гость должен сравнить оба рисунка, выявить общие признаки и назвать их. Например, и гитара, и удочка сделаны из дерева. Или у гитары и у удочки есть струна. После этого гость заходит в теремок или просто помещает в домик карточку. и вступает в игру следующий участник игры, или тот же участник берёт другую карточку из колоды. И так. пока все карточки не окажутся в теремке, и ведь правда, все изображения чем-то похожи на гитару. Можно играть немного по-другому- всё время меняя хозяина теремка. Сначала гитара-хозяин, потом гость удочка становится хозяином и так далее.