**Методическое пособие**

**«Речевая карусель» с включением элементов технологии ТРИЗ.**

Выполнили Хребтова Т.А.

Братанова Т.Н.

**Целью** дидактической игры «Речевая карусель» является развитие связной речи. Использование технологии ТРИЗ в этой игре позволяет сделать игру наиболее интересной и необычной, дает возможность каждому ребёнку проявить свою индивидуальность, учит нестандартному мышлению, способствует повышению речевой активности, расширяет кругозор и словарный запас.

**Задачи:**

• расширять и активизировать словарь по лексическим темам;

• развивать умения правильно строить предложения, самостоятельно задавать и отвечать на вопросы;

• обучать детей составлению описательного рассказа;

• развивать логическое мышление;

* формировать навыки пересказа со зрительной опорой ;
* развитие коммуникативных навыков.

**Форма организации игры** – подгрупповая до 6-7 человек или индивидуальная. Подбор дидактического материала можно варьировать в зависимости от индивидуальных особенностей или речевых нарушений у детей.

**Описание игры:**

**«Речевая карусель» -** это напольная дидактическая игра для детей старшего дошкольного возраста.

В состав игры входит один большой круг , на котором расположены по краю круги для значков признаков, карточек с изображением объектов или других символов. В центре – 1 круг для объекта, юлы со стрелкой.

**Ход игры:**

Путем случайного выбора определяется объект, который дети будут использовать при составлении описательного или творческого рассказа. Перед началом игры дети движутся вокруг большого круга с ускорением и замедлением со словами:

Раз, два, три, четыре, пять

Начинаем мы играть.

Ели-ели, ели-ели

Закружились карусели,

А потом, потом, потом

Все бегом-бегом.

Тише, тише не спешите

Карусель остановите.

Раз, два, три, четыре, пять

Рассказ мы будем составлять.

У кого знак вопроса

Тому рассказ и начинать.

**Вариант 1. «Рассказ»**

**Цель:** составление описательного рассказа.

Начинает ребенок, у которого выпал знак вопроса. Он задает вопрос, связывая его с выбранным объектом и сам на него отвечает. Далее по часовой стрелке каждый следующий игрок в соответствии со своей схемой-символом также задает вопрос и отвечает на него (можно использовать вариант без озвучивания вопроса). Последний из детей повторяет рассказ.

**Вариант 2. «Небылица»**

**Цель: составление творческого рассказа.**

Дети должны составить творческий рассказ «Небылицу». Задача каждого ребенка на основе объекта выдумать что-то новое – небылицу (составить предложение). Начинает ребенок, у которого выпал знак вопроса словами «Жил (а) - был (а) (видоизменяет объект). Каждый последующий, также с опорой на карточку схему придумывает несуществующий признак/действие для данного объекта, составляя предложение. Последний из детей, с помощью педагога повторяет рассказ «Небылицу».

**Вариант 3. «Сказка»**

В этом варианте игры используется диск со сказочными персонажами, а на напольном круге размещаются предметные картинки. Начинает ребенок, у которого выпал знак вопроса**.** Дети по очереди составляют одно предложение, связывая его с общим выбранным объектом и предметной картинкой, при этом необходимо соблюдать логическую связь с предыдущим предложением. При этом педагог принимает активное участие,помогая детям логически связывать предложения между собой, используя слова: однажды, вдруг, как-то раз и т. д. по смыслу. Последний ребенок повторяет всю сказку.

**Вариант 4. «Карусель»**

**Цель:** называние признака предмета.

Воспитатель предлагает 3-4 детям встать по кругу, выбрать объект и начинает считать: 1,2,3 - беги. (Дети бегут по кругу, вокруг круга.)

Воспитатель: 1,2,3 - замри. (Дети останавливаются).

Перед каждым ребенком находится карточка-значок признака (выкладываются столько значков, сколько знают). По очереди дети называют значок признака и характеризуют по нему выбранный объект. Например:

Воспитатель: Оля, Петя, Маша выходят. Оля выбери объект. (Оля выбирает виноград и кладет его в центр.) 1,2,3 - беги. 1,2,3 -замри. (Оля говорит: у меня признак температура. Какой виноград по температуре?- теплый. Петя говорит: у меня признак влажность. Какой виноград по влажности? - сухой снаружи, внутри сочный. Маша говорит: У меня признак количество. Сколько винограда?-кисть одна, а ягод много) и. т. д.

**Вариант 5. «Теремок».**

**Цель:** развитие умения выделять признаки предметы путем сравнения.

**Ход игры:**

Ребенок с помощью коврика «Карусель» выбирает картинку с изображением какого-либо объекта. Например, гитара, чайник, дом, сумка, конфета, яблоко, карандаш и т. д. Есть теремок (его можно построить из кубиков, лего, а можно и не строить, просто представить, что это центр коврика), есть хозяин теремка (любая карточка с предметом). Например, это яблоко. Остальные герои сказки (карточки по очереди) стучатся в теремок. Хозяин обещает их пустить, но только если они скажут, чем они на хозяина теремка похожи. Ребенок должен сравнить рисунки, выявить какой-то общий признак. Например, яблоко и конфета съедобные, а яблоко и чайник могут храниться на кухне (части системы кухня) и т.д. Хозяин теремка может быть один или может меняться. Каждый последующий гость становится хозяином теремка.

Теремок - замечательная игра, ее можно использовать как угодно. Например, в теремок могут стучаться животные. Тогда мы их можем пустить, если они скажут, чем похожи (например, на льва - хозяина теремка), могут стучаться домашние животные. Тогда мы их пустим, если они скажут, какую пользу приносят человеку. Это универсальная игра для проверки знаний ребенка.

**Вариант 6. «Что умеет делать?»**

**Цель:** формирование умения называть действия предмета.

**Правила игры:** Разложить на коврике объекты (картинки). Дети определяют, что умеет делать объект, или что можно делать с его помощью.

**Ход игры:**

Дети под музыку, бегут по кругу, по окончании музыки они останавливаются возле картинки. Поворачиваются в круг лицом и по очереди называют, какие действия могут происходить с их картинкой, что с этим предметом можно сделать или из него.

**Телевизор.**

Дети: Может сломаться, может показывать разные фильмы, мультфильмы, песни, может пылиться, включаться, выключаться.

**Что может мяч?**

Д: Прыгать, катиться, плавать, сдуться, подпрыгивать, пачкаться, лежать.

**Примечание:** Можно перемещать объект в фантастические, нереальные ситуации и смотреть, какими дополнительными функциями обладает объект.

Базис личностной культуры.

Вежливый человек - это какой и что умеет делать?

Д: Здороваться, вежливо провожать гостей, заботиться о больном

человеке или собаке, он может уступать место в автобусе или трамвае старушке, а еще сумку донести.

В: Еще?

Д: Выручить из беды или трудного положения другого человека.

В: Что может растение?

Д: Расти, пить воду, расцветать, закрываться, может качаться от ветра, может погибнуть, может вкусно пахнуть, а может и невкусно, может колоться.

В: Что может слон?

Д: Слон умеет ходить, дышать, расти. Слон добывает себе пищу, перевозит грузы, людей, выступает в цирке. Он помогает людям в хозяйстве: бревна даже таскает.

В: Что может дождь?

Растворить лед.

Лед может расколоться, треснуть.

А, для чего полезного нужен лед?

Его нужно прикладывать к шишке (ушибу). Продукты хранятся

в холодильнике, а там есть лед.

В: Что можно делать со льдом?

Д: Можно раскрашивать красками, сделать разноцветные льдинки. Можно кататься по льду на коньках и просто на ногах. Льдинками можно украшать всякие снежные постройки.

В: Что может дождь?

Д: Капать, литься как из ведра, создать лужи, поливать растения. Дождь делает воздух свежим, моет дороги, чтобы они были чистыми и красивыми. Дождь может моросить.

**Вариант 7. Игра « Анти логическое лото»**

**Цель:** развитие связной речи, фантазии, творческого мышления.

**Ход игры:** педагог поровну делит картинки. Первая группа картинок раскладывается рисунками вверх, по маленьким кружкам коврика. Картинки второй группы - в центр коврика, на большой круг, рисунками вниз. Дети, стоят по кругу, рядом с изображением объекта. Затем игроки поочередно берут по одной перевернутой картинке, лежащей в центре круга. Накладывают её на свою карточку. Предположим, что на «шкафу» оказалась карточка с изображением «клюшки». Игрок отвечает на вопрос воспитателя: «Зачем шкафу клюшка?». Дети придумывают множество самых неожиданных и забавных связок между парами картинок: «Зачем белке лопата?», «Зачем самолету колбаса?» и т.д.

**Вариант 8.** **Где живет?**

**Цель:** развитие речи под средством выявления над системных связей.

**Правила игры:**

На игровом ковре разложены предметы или картинки окружающего мира. В старшем дошкольном возрасте - это любые предметы и явления реального и фантастического миров (где живет улыбка, огонь). Дети называют среду обитания живых объектов и место нахождения реальных и фантастических объектов.

**Ход игры:**

Дети, произносят слова:

Прокатиться мы хотели,

И пришли на карусели,

Лететь навстречу ветру

Обгоняя километры,

Всё быстрее мы несёмся,

Очень весело смеёмся.

Раз, два, три, Карусель останови.

Дети выбирают объекты (картинки)

Если у воспитателя четкая цель: закрепление…, например, раздел "Живая и неживая система", то основной набор картинок должен состоять из объектов живой и неживой системы и так далее.

В: Где живет медведь?

Д: в лесу, в зоопарке.

В: А еще?

Д: В мультфильмах, в фантиках конфетных

В: Где живет собака?

Д: в конуре, если она дом охраняет. В доме, прямо в квартире. А

есть собаки, живущие на улице - бродячие.

В: Где живет подорожник?

Д: На дорожке растет. На лужайке и в поле. А еще в аптеке. А когда

я к ране прикладывал, то он на ноге у меня жил. А я пила его, значит, он в животике у меня был.

В: Где живет гвоздь?

Д: В столе, на фабрике, у папы в гараже. В ящике для инструментов. На стене. В стуле. В моем ботинке!

Культура поведения.

В: Где живут вежливые слова?

Д: В книге, в песне. В хорошем человеке.

В: А что значит хороший человек?

Д: Это значит, что он вежливый, опрятно одевается, зубы чистит,

помогает людям

Это игра может использоваться как организационный момент в

начале занятия - беседы.

В: Где живет улыбка?

Д: У нас в группе, во мне, в моей любимой кошке, в маме,

телевизоре.

В: Где живет зло?

Д: В сказке про Бабу-Ягу, про мачеху... в милиционере, в человеке -

он может быть злым.

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.