Приложение 1

**Игры по коррекции звукопроизношения с использованием элементов ТРИЗ-технологии**

**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 становиться 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 становиться 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, накладываю их на свои карточки. Затем игроки поочередно открывают по одной перевернутой картинке. Предположим, что на «шкафу» оказалась карточка с изображением «клюшки». Игрок отвечает на вопрос логопеда: «Зачем шкафу клюшка?». Дети придумывают множество самых неожиданных и забавных связок между парами картинок и ха 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. 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 становиться 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 удается 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 лошадью – 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 возраста) 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).