**Речевые игры по картине с использованием ТРИЗ**

(подготовительная работа к конспекту занятия по развитию речи «Составление творческого рассказа по картине с элементами «Теории решения изобретательских задач»»)

*В материале представлены игры, которые могут быть использованы в качестве подготовительной работы к занятию по составлению творческого рассказа по картине. Материал будет полезен воспитателям дошкольных учреждений, учителям-логопедам, учителям начальных классов.*

*Учитель-логопед: Наталья Викторовна Найденова,*

*Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение Ирбинский детский сад № 2 «Теремок» комбинированного вида (МБДОУ Ирбинский д/с № 2 «Теремок»)*

**Игра «Волшебник времени»**

**Цель:** Обучение выстраиванию временной последовательности

**Правило:** Выбрать одного из героев и представить по шагам, что он делал раньше, до появления на картине, что будет делать потом. В этом поможет «Волшебник-времени». Он позволит познакомиться с событиями предшествующими и последующими. Найти для рассказа начало и конец, а также выстроить все события в нужной последовательности. Ребенок выбирает одного из героев и по команде «Давай-Отставай» представляет по шагам, что герой делал раньше до появления на картине. А по команде «Давай-Забегай», что будет потом. Повествование рассказа и будет вестись от лица того героя, которого он представил.

**Игра «Назови картину»**

**Цель:** Учить подбирать пословицы или поговорки, подходящие к содержанию картины.

Для более эффективного осмысления содержания картины можно использовать пословицы и поговорки. Их смысл так ёмок, что предоставляет возможность говорящему по-разному толковать его. Поэтому многозначность пословиц и поговорок позволяет "привязать" их, как правило, к картине любого содержания.

**Правило:** Воспитателем готовятся листочки бумаги, на которых написаны разные пословицы и поговорки. Вводится правило: выдерни записку, прочитай текст (читает воспитатель или дети, умеющие читать), объясни, почему так назвали картину.

Следующая игра «Найди самое удачное название картины». Ребенку предлагается вспомнить несколько пословиц и поговорок, выбрать одну-две самых подходящих к содержанию картины, объяснить свой выбор. Особое внимание здесь уделяется логическим связкам в тексте. В результате получается рассказ-рассуждение.

**Игра «Составь загадку».**

**Цель:** Обучение детей составлению загадок.

**Правило:**

Выбирается объект, изображенный на картине. К нему подбираются признаки (Какой?), и предмет, схожий с объектом по общим признакам (Что такое же?). Например, объект – кошка, признак – мягкая, схожий предмет – вата.

После этого подбираются действия (Что объект делает?) и предмет, осуществляющий такие же действия. Например, действие - лежит, схожий по действию предмет – подушка.

Далее составляются предложения с помощью связок «как», «но не». Получается загадка, типа: Мягкая, **как** вата, лежит, **но не** подушка.

**Игра «Войти в картину» - усиление образности характеристик.**

**Цель:** Научить детей входить в пространство картины и описывать воспринимаемое через различные органы чувств.

На помощь приходит волшебник «Любознайка» (ему все интересно, он любит все трогать руками, пробовать, нюхать, слушать).

**Правило**: Педагог предлагает детям перешагнуть рамки картины и:

* - Прислушаться. Что услышали?
* - Походить. Что почувствовали?
* - Дотроньтесь рукой. Что ощутили?
* - Вдохните запах. Чем пахнет?

Используемый источник: <http://900igr.net/prezentacija/izo/sostavlenie-detmi-tvorcheskikh-rasskazov-po-sjuzhetnoj-kartine-149512/sostavlenie-detmi-tvorcheskikh-rasskazov-po-sjuzhetnoj-kartine-1.html>