**Использование технологии обучения составлению загадок детей с общим недоразвитием речи**

**Приложение 5.**

**ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ**

**для обучения детей составлению описательных рассказов**

**Вам посылка**

Цель. Учить детей составлять описательный рассказ.

Оборудование. Игрушки, упакованные в пакеты (по числу играющих).

Ход игры. Игрушки укладываются в грузовую тележку, автомашину – это посылка. Почтальон разносит их. Первый пакет он подает педагогу. Она его разворачивает и рассказывает, что получила: называет предмет, описывает его, определяет его цвет, а в некоторых случаях и форму. Может сказать, как с ним играть.

Когда дети получают пакет, они рассказывают по образцу, данному педагогом.

**Скажи что-нибудь о картинке**

Цель. Учить детей составлению небольшого описательного рассказа.

Оборудование. Картинки с изображением предметов гигиены, «чудесный мешочек».

Ход игры. Педагог показывает детям картинки с изображением предметов гигиены, а дети должны сказать о них что-нибудь. Например, ребенок рассказывает о картинке, на которой нарисован гребень: «Гребешком мы расчесываем волосы, когда днем встаем с постели. И утром, когда мы уходим в сад, нас мама причесывает гребешком».

Чем больше ребенок может сказать о предмете, тем громче ему аплодируют слушатели.

**Когда это бывает-1?**

Цель. Учить детей составлению описательного рассказа.

Оборудование. Картинки с изображением времен года.

Ход игры. Педагог показывает картинки и спрашивает, когда собирают овощи, фрукты, когда сгребают снег. Если ребенок правильно назвал время года и описал картинку, он получает картинку.

**Когда это бывает-2?**

Цель. Учить детей составлению описательного рассказа.

Оборудование. Картинки с изображением природы в различные времена года.

Ход игры. Дети классифицируют картинки по сезонам года, давая им описания: «На этой картинке белый снег – это зима». «Листья желтые, идет дождь – это осень». И т.д.

**Кто узнает?**

Цель. Учить детей сравнивать и описывать предметы.

Оборудование. Игрушки, бытовые предметы.

Ход игры. В игре используются две куклы: кукла Таня – с двумя светлыми косами, в красном платье, в белых носочках и черных туфлях; кукла Оля – такого же размера, но с темными волосами, в белом платье, у нее белые носочки и черные туфли.

Педагог ставит на стол два игрушечных стульчика, показывая двух кукол, говорит: «Эту куклу зовут Таня, а эту – Оля». Сажает кукол на стульчики и говорит: «Сидит кукла на стульчике. У нее светлые волосы, две косички. Платьице у куклы красное. Кто хорошо слушал, тот узнал, о какой кукле я говорила: о Тане или об Оле». Дети называют имена кукол. Если кто-либо ошибся, с помощью педагога идет проверка описания куклы. После этого педагог усложняет игру: «А кто расскажет про Таню и Олю? Что у них одинаковое и что разное?»

Продолжая игру, педагог показывает другие игрушки, например две машины, двух лошадок и т.п.

**Зоопарк**

Цель. Учить детей составлению короткого описательного рассказа.

Оборудование. Предметные картинки «Зоопарк», альбомы для раскрашивания.

Ход игры. Дети описывают внешний вид, повадки животных, где они живут и т.д. Можно привлечь их жизненный опыт, особенно тех детей, которые уже были с родителями в зоопарке. Можно обыграть с детьми имеющиеся в группе игрушки. Перед проведением игры надо приготовить вместе с детьми самодельные игрушки, изображающие животных. Для этого нужно использовать альбомы для раскрашивания, состоящие из рисунков животных. Можно раскрасить их, сделать к ним подставочки, чтобы игрушки могли стоять. На это уйдет несколько занятий. Дети делают из картона или пластилина клетки, куда помещают игрушечных животных.

Педагог предлагает детям игру-поход в зоопарк. Дети строятся парами и выходят на улицу, садятся в автобус (дети исполняют роли кондуктора, вожатого). Автобус с детьми подъезжает к зоопарку, дети выходят из автобуса, подходят к кассе, покупают билеты и, предъявив их котроллеру, входят на территорию зоопарка. Педагог подводит их к каждой клетке, где какой-либо ребенок рассказывает о находящемся в ней животном.

**Животные (домашние или дикие) в загоне**

Цель. Закреплять у детей навык составления описательного рассказа.

Оборудование. Загон, например игрушечная овчарня.

Ход игры. Дети стоят возле загона и говорят стихотворение-считалку:

Стоит, стоит загон,

Живут зверята в нем.

Раз, два, кто их укажет,

Пусть нам о них расскажет.

Тот из детей, на кого падает последний слог, задает загадку о каком-нибудь из находящихся в загоне животных: описывает, как оно выглядит, что делает, какой звук издает, чем питается. Остальные дети угадывают. Кто угадает, берет из загона животное. Тот, который загадывал загадку, говорит считалочку. Игра продолжается до тех пор, пока загон не опустеет.

**Садовник**

Цель. Закреплять у детей навык составления описательного рассказа.

Оборудование. Картинки с изображением цветов, овощей, фруктов, лейка.

Ход игры. Дети сидят вокруг стола, на котором лежат картинки рисунком вниз. Один ребенок – садовник. С лейкой в руках или каким-нибудь другим типичным для садовника предметом он обходит детей и говорит: «У меня большой сад. Подойди ко мне, Анечка, сорви что-нибудь». Ребенок, которого садовник вызывает к столу, выбирает себе картинку, смотрит на нее и описывает так, чтобы дети угадали, какое растение сорвано. Затем вытянувший картинку ребенок становится садовником. Игра продолжается до тем пор, пока не будут разобраны все картинки.

**Опиши предмет**

Цель. Учить детей сравнению и описанию предметов (на примере овощей по цвету, форме, на ощупь).

Оборудование. Три полоски: красная, оранжевая, желтая; натуральные морковь, репа, помидор; схема признаков по цвету, форме, на ощупь.

Ход игры. Детям дается по три полоски (красная, желтая, оранжевая), а также помидор, морковь и репа.

Логопед спрашивает у детей: «Какой по цвету помидор?» Дети должны назвать цвет помидора и показать соответствующую полоску. Логопед показывает желтую полоску и спрашивает: «Какая по цвету репа?» - «Репа желтая». – «А какая морковь? – «Морковь оранжевая».

Затем логопед показывает детям круг и треугольник: «На какую из этих фигур похожи помидор и репа?» - «На круг». – «Какой помидор по форме?» - «Помидор круглый». – «Какая репа по форме?» - «Репа круглая». – «Правильно, помидор и репа круглые. На какую фигуру похожа морковь?» - «На треугольник». – «Какая морковь?» - «Морковь треугольная».

Далее логопед предлагает детям закрыть глаза и потрогать морковь и репу: «Какие они на ощупь?» - «Морковь твердая, репа твердая». – «Потрогайте помидор. Какой он на ощупь?» - «Помидор мягкий».

Логопед: «Давайте составим рассказ про овощи». Восстанавливается порядок описания овощей по плану. Каждый из детей рассказывает об одном овоще. Примерный рассказ: Помидор красный, круглый, мягкий.

**Рассказ про помидор**

Цель. Учить детей составлению описательного рассказа.

Оборудование. Муляжи или натуральные овощи.

Ход игры. Логопед объявляет детям, что они будут учиться составлять рассказ о помидоре. Нужно рассказать по порядку про помидор: какой он? Чтобы детям было легче отвечать на вопросы, логопед выставляет схему. Дети составляют рассказ.

Например: Помидор красный. Помидор круглый. Помидор мягкий. Помидор кислый. Помидор сочный.

Далее логопед обращается к детям: «Скажите сразу, какой помидор по цвету и форме». – «Помидор красный и круглый». – «Какой помидор на ощупь и на вкус?» - «Помидор мягкий и кислый».

Затем логопед объясняет детям, что можно в этом рассказе заменить слово «помидор» словом «он», тогда рассказ будет лучше: «Он мягкий и кислый».

Далее коллективно составляется рассказ. Дети поочередно называют предложения про помидор. Логопед следит за отработанной последовательностью описания и задает вопросы: «Что вы знаете еще про помидор?» - «Помидор сочный. Помидор – овощ».

В заключение логопед обобщает игру: «Мы составили с вами три рассказа про помидор. Сейчас я их повторю. Слушайте внимательно.

Первый рассказ. Помидор красный. Помидор круглый. Помидор мягкий. Помидор кислый.

Второй рассказ. Помидор красный и круглый. Помидор мягкий и кислый.

Третий рассказ. Помидор красный и круглый. Он мягкий и сочный. Помидор кислый. Помидор – овощ.

Какой рассказ вам больше понравился и почему?»

На последующих занятиях дети тренируются в составлении описательного рассказа на других овощах и фруктах.

**Расскажи про цветок**

Цель. Учить детей составлению описательного рассказа.

Оборудование. Две вазы с цветами.

Ход игры. Педагог ставит на стол перед детьми две вазы с цветами, в одной из которых золотые шары, в другой – ноготки (по 2-3 цветка). Спрашивает, знакомы ли детям эти цветы, как они называются. Обобщает ответы: «В темной вазе стоят цветы золотые шары, в светлой – ноготки. Посмотрите на ноготки, - предлагает педагог, - на какой знакомый вам цветок похожи ноготки?». Выслушивает ответы, обобщает: «Ноготки похожи на ромашки, только у ромашек лепестки белые, а у ноготков – желтые. Как и у ромашек, у ноготков есть серединка – глазок, а вокруг глазка лепестки.

Можно и по-другому рассказать про эти цветы, послушайте. У этого цветка желтый глазок, а вокруг реснички-сестрички. Все реснички одинаковые, желтые. Цветок не умеет царапаться, хотя зовут его ноготок. Вам нравится цветок ноготок? Какой он?.. А почему эти цветы (показывает) называются золотыми шарами? На что похожи эти цветы-шарики? А кто знает, высоко ли от земли расцвети их головки?»

«Высоко» - говорят дети, которые уже рассматривали эти цветы на участке. «Да, стебель у золотых шаров длинный и легко гнется, - подтверждает педагог. – Подует ветер, и цветы начинают кивать своими желтыми золотыми головками».

Затем педагог предлагает детям угадать, как называется цветок, про который она сейчас скажет: «Высоко от земли их головки расцвели. Головки не простые – головки золотые». – «Золотые шары». – «Как вы догадались, что я рассказала про золотые шары? Как я сказала про их головки? Головки не простые – головки…» - «Золотые».

Далее логопед предлагает рассказать детям про любой другой цветок.

**Внимание! Розыск!**

Цель. Учить детей составлять описательный рассказ.

Ход игры. В эту игру играют не меньше 5 человек. Иначе не интересно. Ведущий говорит: «Я разыскиваю подругу (друга). У нее голубые глаза, темные длинные волосы, она любит кошек и терпеть не может молоко.» Тот кто первым догадается, о ком из детей идет речь, становится ведущим. В игре с маленькими детьми допускается описывать одежду.