**Развитие связной речи у младших школьников с ОНР (IIIур. р. р.) посредством моделирования**

**(подборка игр и игровых упражнений для педагогов и родителей)**

**Упражнение «Разъяснялки».**

Цель: объяснение детям значений стилизованных и схематических изображений.

Задачи: учить детей осознавать значение символов, соотносить словесный материал со знаково-символическим языком изображений, используемых в схемах-моделях, развивать зрительное восприятие, произвольную память и внимание, формировать наблюдательность.

Детям предлагаются картинки (схемы-модели); педагог вместе с детьми рассматривает их и называет, что или кто изображён на схеме-модели, что может означать данный знак или символ.

**Дидактическая игра «Отличи и расскажи».**

Цель: формирование у детей умений сопоставлять стилизованные картинки, находить в них отличия.

Задачи: учить детей анализировать наглядный материал со знаково-символическим характером, осознавать значение символов; упражнять детей в употреблении грамматических форм и составлении связ­ных высказываний, объясняя, в каких ситуациях может оказаться герой рассказа; формировать умение творчески комбинировать различные речевые ситуации; продолжать развивать наблюдательность, зрительное восприятие, внимание и воображение.

Вначале образец объяснения ситуации даёт педагог. Например:

1) один ребёнок разделся, снял рубашку, приготовился мыться, он будет ложиться спать; другой ребёнок ещё одет;

2) один ребёнок одет в белую рубашку, другой ребёнок — в цветную (красную, синюю и т. д.).

Затем дети сопоставляют стилизованные картинки, находят в них отличия, придумывают, в каких ситуациях могут оказаться герои рассказа.

**Игра «Угадай игрушку»**

Цель: формировать умение находить предмет, ориентируясь на его основные признаки.

Предлагаем вниманию детей 3—4 игрушки. Дети называют их. Затем сообщаем, что сейчас будем рассказывать об игрушке, не называя ее. Дети должны прослушать описание и сказать, что это за игрушка.

Вначале следует указывать на 1—2 признака, постепенно их число увеличивают до трех-четырех.

**Игра «Кто интереснее придумает»**

Цель: учить детей составлять предложения по заданному глаголу.

Оборудование. Флажки, значки.

Описание игры. Педагог произносит одно слово (глагол), например, «учится». Дети придумывают с этим словом предложения, например: «Мой брат учится», «Ваня учится отлично», «Катя учится в школе». У кого самое интересное предложение, тот получает фишку, значок. Выигрывает тот, у кого больше фишек, значков.

Примечание. За основу предложения можно взять не только глагол. Педагог может назвать любую часть речи (прилагательное, наречие и т.д.) в зависимости от цели занятия.

**Игра «Что напутал Буратино?»**

Цель: находить ошибки в описании и исправлять их.

В гости к детям приходит Буратино со своим другом Утенком. Буратино хочет показать, как он научился рассказывать. Рассказывает об Утенке, допуская ошибки и неточности в описании, например: «У Утенка синий клюв и маленькие лапы. Он кричит: «Мяу!» Дети должны заметить все неточности и ошибки и исправить их.

**Игра «Кто сумеет похвалить»**

Цель: подбирать определения к существительным, согласовывать прилагательные с существительными в роде, числе, падеже.

Взрослый объясняет условия игры: «Буратино принес нам много разных картинок. Я вам буду их показывать, а вы — хвалить то, что нарисовано. Например, я покажу картинку, на которой нарисовано яблоко. Можно так похвалить яблоко: яблоко вкусное или: яблоко румяное. А хлеб как можно похвалить? (Хлеб мягкий.) Правильно, а тому, кто похвалит лучше всех, Буратино подарит картинку».

Лексический материал: собака, молоко, пальто, мама, дом, конфета, чай, лиса, заяц, мальчик и др.

Примерные ответы: собака умная, молоко вкусное, пальто красивое, мама добрая, дом высокий, конфета сладкая, чай горячий, лиса рыжая, заяц серенький, мальчик трудолюбивый и т. п.

**Игра «Какая, какой, какое?»**

Цель: подбирать определения к предмету, явлению.

Взрослый называет какой-нибудь предмет, а дети по очереди называют как можно больше признаков, которые могут быть присущи данному предмету.

Белка — пушистая, рыжая, шустрая, большая, маленькая, красивая.

Пальто — теплое, зимнее, новое, старое, длинное, короткое, красное.

Мама — добрая, ласковая, нежная, любимая, дорогая, веселая, грустная.

Мяч — резиновый, круглый, большой, синий.

Дом — деревянный, каменный, панельный, высокий, низкий, старый, заброшенный, пустой, новый, двухэтажный, многоэтажный.

**Игра «Скажи какой?»**

Цель: называть не только предмет, но и его признаки и действия; обогащать речь прилагательными и глаголами.

Предлагаем детям ряд заданий:

1. По отдельным признакам узнать предметы; отгадать загадки («Круглое, сладкое, румяное — что это?»).

2. Дополнить словосочетание словами, отвечающими на вопрос, какой предмет по вкусу, цвету: сахар (какой?) ... сладкий, снег ..., лимон

**Игра «На выставке»**

Цель: давать описание картины, используя образные слова и выражения.

Взрослый размещает на мольберте или в комнате детские рисунки (желательно тематически подобранные) и организует выставку. Назначает экскурсовода, который проводит экскурсию по выставке. Экскурсовод должен красиво описать картины, дать им названия. Если ребенок в чем-то затрудняется, дети ему помогают. Взрослый регулирует частоту смены экскурсоводов. В конце игры выбирается лучший экскурсовод.

**Игра «Загадка»**

Цель: выделять признаки предметов, придумывать загадки, используя образные слова и выражения.

У каждого игрока на столе картинка, перевернутая изображением вниз.

Задание: придумать загадку по картинке и загадать всем присутствующим. Выиграет тот, кто придумает самые интересные загадки, подберет сравнения, описания, «красивые» слова для своей загадки.

Вариант игры

Цель: развивать воображение, умение выразительно передавать содержание, характеры с помощью слова.

Взрослый выбирает одного-двух игроков, которые, используя кукол, шапочки или другие атрибуты, разыгрывают какой-либо эпизод, диалог из литературного произведения. Дети отгадывают, из какой сказки или рассказа этот отрывок. Кто отгадает первым и скажет, что предшествовало этому эпизоду и какие действия в произведении за ним последуют, получит право загадывать следующую загадку. Игра повторяется несколько раз.

**Игра «Кто внимательнее»**

Цель: выделять в художественном тексте образные выражения, специфические литературные обороты.

Игровое правило: выигрывает тот, кто больше заметит и назовет сказочных выражений, образных слов.

Взрослый говорит примерно следующее: «Разные народы живут на земле. И у каждого народа есть свои сказки. Народные сказки легко можно отличить от авторских литературных произведений, потому что в них особенные сказочные слова, песенки. Сейчас я расскажу сказку, которую вы уже знаете. Внимательно слушайте и постарайтесь заметить такие слова». После чтения сказки дети называют специфические сказочные выражения. Каждый правильный ответ отмечается фишкой.

**Игра «Задумай слово»**

Цель: систематизировать представления о значении слов, выражать свои мысли в краткой форме, подбирать слова-названия качеств, предметов, действий.

Ребенок задумывает слово, которое все знают, но не называет его, а только рассказывает, что оно обозначает, т. е. какой предмет, что с ним можно делать или что он делает. Остальные участники игры отгадывают, что это за слово, например:

он пушистый, лакает молоко, мурлыкает (котенок);

он кукарекает (петух);

она металлическая, ею можно есть суп, кашу (ложка);

она оранжевая, длинная, вкусная (морковка);

**Игра «Какое что бывает?»**

Цель: классифицировать предметы по цвету, форме, качеству, материалу; сравнивать предметы, сопоставлять; подбирать как можно больше наименований, подходящих под заданное определение.

Детям предлагают рассказать Незнайке, что бывает: зеленым — огурец, крокодил, листья, цветы, ель, краска, военная машина, нитки;

широким — река, дорога, лента, бульвар, улица;

новым — шуба, валенки, платье, пальто, игрушки, дом, автомобиль, журнал, мебель;

маленьким — котенок, мышка, лисенок, брат, хомячок, мальчик;

вкусным — конфета, пирог, варенье, сок, чай, пирожное, торт;

пушистым — белка, кошка, пух, елка, волосы, кофта, шарф, лиса;

холодным — чай, снег, молоко, лед, погода, ветер, зима, комната, перчатки, солнце, мороженое, сосулька, компот;

высоким—дом, башня, человек, сапоги, потолок, температура;

**Игра «Что для чего»**

Цель: использовать в речи глаголы в неопределенной форме, конструкции сложноподчиненного предложения.

Материал: картинки с изображениями предметов (реальные предметы), которыми пользуются при умывании, одевании и т. д. (мыло, зубная щетка, щетка для ногтей, полотенце, зубная паста, заколка, лента для волос, ножницы, ваза, поднос, кружки, ложки, тарелки, носки, ботинки и т. д.), кукла.

Детей знакомят с куклой. Рассматривают с ними картинки (предметы), называют. Далее кукла показывает картинки по одной, а дети, не называя их, говорят, для чего нужен тот или иной предмет (чтобы чистить зубы, чтобы мыть руки, чтобы причесываться и т. д.). В дальнейшем кто-то из детей (с завязанными или закрытыми глазами) отгадывает предмет по его функции и называет его.

**Игра «Играем со сказкой»**

Цель: развивать творческие способности (умение придумывать несколько вариантов окончания сказки, использовать разнообразные языковые средства).

Для этой игры можно использовать сказки ДжонниРодари из цикла «Сказки, у которых 3 конца»: «Волшебный барабан», «Большая морковка», «Дудочник и автомобиль», «Хитрый Буратино».

Познакомив детей со сказкой, взрослый обращает их внимание на то, что сказка не окончена, но писатель придумал три разных финала, для того чтобы дети смогли поиграть с этой сказкой. Предлагает послушать три варианта концовки и выбрать тот, который больше понравится, или придумать свою концовку и нарисовать к ней рисунки. Можно предложить детям придумать веселую, печальную или поучительную концовку.

Завершить игру можно выставкой рисунков и детским рассказыванием.

**Игра «Нарисуем картину словами»**

Цель: развивать воображение, умение использовать в описании точные по смыслу слова и образные выражения.

Взрослый обращается к детям: «Хотите стать необыкновенными художниками, которые рисуют не красками и карандашами, а словами? Тогда приготовьтесь рисовать. Я прочту вам нежное стихотворение о зиме, а вы закройте глаза и попробуйте представить, о чем я буду читать. Потом расскажите, какая картина у вас получилась. Но рассказывать надо так, чтобы все смогли мысленно увидеть вашу картину».

Затем дети могут нарисовать красками иллюстрацию к своим рассказам.

**Игра «Придумай сказку»**

Цель: самостоятельно подбирать выразительные средства для составления сказки или рассказа на заданную тему.

Сочинить сказку «Что снится деревьям зимой» можно предложить детям после того, как они рассмотрят картинку с зимним пейзажем, услышат стихотворение или рассказ о первом месяце зимы.

Сочиненные детьми сказки можно оформить в маленькие книжечки, в которых дети могут самостоятельно или с помощью родителей нарисовать иллюстрации.

**Игра «Я начну, а вы продолжите»** (По рассказу Н. Носова «На горке»)

Подбирать наиболее подходящие по смыслу образные слова и выражения.

Взрослый составляет незаконченные предложения. Ребенок должен закончить предложение, использовав образные обороты речи.

Был ясный морозный день, снег на солнце ... (сверкал, искрился, переливался, блестел).

Миша сел на санки и помчался с горы ... (пулей, вихрем, стрелой, так что дух захватывало, молнией).

Санки перевернулись, и мальчик ... (шлепнулся, плюхнулся, полетел кубарем, полетел вверх тормашками, бухнулся в снег).

Коле очень захотелось, чтобы горка получилась. Он трудился ... (не покладая рук, без устали, в поте лица).

**Игра «Объясни, покажи»**

Цель: знакомиться с фразеологизмами.

Взрослый называет фразеологизмы (одна нога здесь, другая там; сгореть со стыда; ворон считать; морочить голову и др.).

Задает вопросы типа: что означает это выражение? Когда так говорят? В каком случае так можно сказать? Предлагает подобрать картинку, которая подходит к тому или иному выражению. (Картинки, отражающие переносное и буквальное значение фразеологизмов, подбираются заранее.)

**Игра «Скажи по-другому»**

Цель: осваивать переносное значение слов и словосочетаний, подбирать к ним близкие по смыслу слова.

Взрослый говорит устойчивое словосочетание. Выясняет, как ребенок понимает его смысл. Предлагает передать этот смысл другими словами. Например:

— Что значит «растет не по дням, а по часам»? Как сказать по-другому? Подберите слова, близкие по смыслу этому выражению. Подберите слова, противоположные по смыслу этому выражению.

Можно использовать такие фразеологизмы: как снег на голову; ахнуть не успел; летит как угорелый; зарубить на носу; надуть губы.

**Игра «Почему так говорят»**

Цель: знакомиться с фразеологизмами.

Взрослый обращается к детям:

— Давайте вдумаемся, почему так говорят. Например, о неожиданном говорят «как гром среди ясного неба». Если человек видит, что будет дождь, гроза, какую он ждет погоду? (Дождливую.) А когда ясное небо, то какую погоду ждут? (Ясную, солнечную.) Если же случается что-то неожиданное, чего совсем не ждут, то так и говорят: как гром среди ясного неба.

— Попробуйте объяснить, почему так говорят: дрожит как осиновый лист. Не кленовый, не березовый, а осиновый. Вспомните, когда так говорят.

— Когда вам будут встречаться интересные выражения, старайтесь задумываться не только о том, что они означают, но и почему так говорят.

**Игра «Кто больше вспомнит пословиц»**

Взрослый предлагает ребенку подобрать пословицы к определенному литературному произведению, конкретному эпизоду из сказки, к сюжетной картинке, отражающей конфликтную ситуацию, и т. п.

Другой вариант такого упражнения заключается в том, что взрослый дает пословицу, разбирает ее вместе с детьми, а затем предлагает нарисовать рисунок, придумать на основе этой пословицы короткую историю.