**Тема: Использование настольно – дидактических игр**

**в связной речи дошкольников (из опыта работы).**

***Сирик Л.А., воспитатель МАДОУ детский сад № 64, г. Балаково Саратовской области.***

Дошкольный возраст - это период активного усвоения ребенком разговорного языка, становления и развития всех сторон речи: фонетической, лексической, грамматической. Полноценное владение родным языком в дошкольном детстве является необходимым условием решения задач умственного, эстетического и нравственного воспитания детей в максимально сенситивный период развития. Чем раньше будет начато обучение родному языку, тем свободнее будет им пользоваться в дальнейшем.

Существенную роль в процессе развития связной речи детей 2-4 лет, на мой взгляд, выполняет художественное слово – детская литература и фольклор, так как именно фольклорные произведения: загадки, поговорки, песенки-потешки, сказки  характеризуются яркостью и эмоциональной насыщенностью речи, близки и доступны детям. Чем раньше ребенка начинают знакомить с фольклором, тем раньше он начинает связно выражать свои мысли и эмоции.

Также бесспорно, что самым любимым занятием детей младшего дошкольного возраста является игра.

Именно поэтому в своей работе по развитию связной речи детей, я максимально часто опирается на игры со сказкой. Условно игры со сказкой для детей младшего дошкольного возраста разделила на следующие группы:

1. ***Игры для наработки словаря.***

Это игры из серии: «Как это называется?», «Какой? Какая? Какое?», «Что делает?» по основным темам: «Времена года», «Овощи, фрукты», «Одежда и обувь», «Игрушки», «Домашние и дикие животные», «Транспорт» и т.д. Для организации этих игр, как правило, не нужно специальных пособий. Есть также много готовых настольно-печатных игр.

1. ***Настольные игры на формирование диалогической речи.***

Для того чтобы речь детей была красива, необходимо учить воспитанников выстраивать диалоги, подбирать сравнения, образные выражения. И даже малыши 2-4 лет с такой задачей справляются, если систематически организовывать игры типа «*Придумай и расскажи»*

Для организации игр на формирование у детей младшего дошкольного возраста навыка составления диалога, воспитателю необходимо придумать сюжет или ситуацию, по мотивам знакомой детям сказки, потешки или песенки. Например, прочитав сказку «Заячья избушка», я предлагаю ребенку придумать, что мог сказать петушок зайчику после того, как прогнал лису. Что на это ответил зайчик.

Или разучив с детьми потешку:

*Петушок, петушок,  
Золотой гребешок,  
Масляна головушка,  
Шелкова бородушка,  
Что ты рано встаешь,  
Голосисто поешь,  
Деткам спать не даешь?*

Спрашиваю у ребенка, о чем пропел петушок утенку, бабочке, березке и т.п. Что утенок, бабочка, березка петушку ответили.

Ребенок 2-3 лет, конечно же не может сам придумать диалог, поэтому все возможные диалоги придумываю сама и учу их повторять ребенка. Таким образом, в памяти детей постепенно накапливается «копилка диалогов».

Для формирования навыка составления диалогов, изготовила

***настольную игру «Придумай и расскажи»***

Первый вариант игры предлагаю использовать в первой младшей группе, как уже сказано выше на основе только, что прочитанных фольклорных произведений.

Стрелочки подсказывают игрокам с кем «встречается и разговаривает» петушок. Вместо петушка, в центре может быть зайчик, медведь, дед , колобок и т.д. Важно, чтобы детям был знаком этот персонаж. Желательно, чтобы в этой игре одновременно участвовали от 3 до 5 человек. Причем важно приглашать на игру детей с разным речевым развитием. Первым играет ребенок с высоким уровнем речевого развития, (образец), а затем в игру включаются остальные дети. В первой младшей группе использую одних и тех же персонажей по несколько раз, для того, чтобы даже дети с низким уровнем речевого развития смогли усвоить возможные диалоги.

Второй вариант игры можно использовать тогда, когда у детей наработан некоторый игровой опыт. В первой младшей группе (в конце учебного года) - с детьми, имеющими высокий уровень речевого развития. Во второй младшей группе - со всеми детьми. Сложность этого варианта игры заключается в том, что теперь вместо основного «персонажа» в центре игрового поля находится вращающаяся стрелочка (мы ее изготовили так: к большому декоративному магниту приклеила стрелочку из толстого картона, можно для этого использовать маленькую юлу на ножке). Вращательным движением первый игрок приводит стрелочку в движение. На каком «персонаже» стрелочка останавливается, от лица того «персонажа» ребенок будет вести диалог. Также выбирается персонаж для остальных игроков. Пары для диалога распределяет воспитатель. Он же озвучивает детям ситуацию, при которой должен состояться разговор «персонажей». Например: Жучка побежала искать кошку, чтобы вытянуть репку и увидела бабочку. Что сказала Жучка бабочке? А что бабочка ответила?...

Для формирования диалогической речи можно также использовать игрушки настольного театра, куклы би-ба-бо и др. Очень эффективны игрушки, вылепленные детьми (прием изосказка)

1. ***Игры на формирование навыка составления сравнений***

Также начиная со второй младшей группы, я активно использую настольную игру на формирование навыка составления сравнений по сенсорным признакам. Детям эта игра очень нравится.

Основная цель **настольной игры «Копилка-сравнилка»,** заключается в формировании у детей навыка составления сравнений по сенсорным признакам. Эта игра разработана также в двух вариантах.

**I вариант** (для начинающих игроков): выбирается сенсорный признак, например, белый цвет. Детям предлагается из картинок, разложенных на игровом поле, выбрать картинки с изображением предмета такого же цвета и составить сравнения (белый как лебедь, как ромашка, как облачко, как зайчик; круглый как: мяч, солнышко, шарик, бусинка, вишенка)

**II вариант**: выбирается сенсорный признак, например, зеленый цвет. Детям предлагается без опоры на предметные картинки придумать и назвать столько сравнений, сколько стрелочек выложит ведущий (воспитатель)

1. ***Игры, формирующие навык составления описательного рассказа***

***Настольная дидактическая игра «Найди по описанию»***

**I вариант**

Цель игры:

- добиться умения находить предмет, опираясь на словесное или символическое описание (не более 2-3 существенных признаков)

- способствовать формироваю навыка описания предмета с помощью сравнений

(Найди кошку с зелеными глазами, как трава. С черным носом, как уголек. С черными пятнами на белой шерстке)

**II вариант**: Ребенок выбирает картинку с изображенным на ней животным, с ярко выраженными отличительными признаками (цвет глаз, носа, шерсти; длина усов, ушей, шерсти) и опираясь на схему, описывает его (загадывает загадку остальным игрокам)

Эта игра доступна и интересна детям от 3 до 7 лет.

Работая, в рамках по развитию связной речи детей младшего и среднего возраста посредством фольклорных произведений, поставила перед собой цель, найти такой прием обучения детей составления описательного рассказа, при котором можно было бы отказаться от традиционных вопросов взрослого и схем, которые в работе с детьми 3-4 лет не достаточно эффективны (детям все равно приходиться постоянно подсказывать о чем дальше нужно рассказать, указывая на очередную схему таблицы) Наблюдая за детьми, мы обратили внимание, что складывая пазлы, дети, как правило, без подсказки взрослого складывают картинку от начала до конца. При этом, они могут комментировать свои действия. Так у нас появилась идея сделать плоскостные фигурки сказочных персонажей в виде пазлов и разработать *настольную дидактическую игру «Чудесные пазлы»*

Изначально эта игра была разработана для детей средней группы, но теперь в нее самостоятельно с большим интересом играют и старшие дошкольники.

*Цель игры:*

- способствовать формированию у детей дошкольного возраста умения самостоятельно составлять последовательный логически вытроенный описательный рассказ о герое литературного произведения без опоры на вопросы взрослого;

- активизация в речи ребенка сказочных образов, образов сравнений, песенок-потешек и других малых фольклорных форм;

- способствовать развитию мелкой моторики, внимания, памяти

1. ***Игры на формирование навыка пересказывать знакомую сказку***

*Настольная дидактическая игра «По сказочной дорожке» -* принцип «книжки раскладушки» для детей младшего дошкольного возраста.

Цель игры:

- обеспечить формирование у детей 3-5 лет умения рассказывать знакомую сказку с опорой на модели;

- активизация ассоциативного мышления;

-способствовать развитию мелкой моторики, внимания, памяти

1. ***Игры на формирование элементарных навыков составления творческого рассказа сказочного содержания***

*Настольная игра «Новые приключения»*

-обеспечить формирование у детей 3-4 лет умения придумывать новые сюжеты знакомой сказки с опорой на модели;

- активизация ассоциативного мышления;

- способствовать развитию мелкой моторики, внимания, памяти

***Настольная игра «Новая сказка»*  
Цель:** формирование навыка в придумывании новой сказки.

Детям предлагаются картинки с изображением знакомых сказочных героев, объединяя которые, между собой, дети придумывают новые сказочные ситуации.

Объединив наработанные ранее сказочные диалоги и истории получается новая сказка или как я назвала новую

***настольную игру* «*Коллаж их сказок».***

Для организации этой игры сделала два основных игровых поля (лето, зима) По полю наклеили обувные липучки. Из старых книг вырезала картинки со сказочными персонажами, волшебными предметами, картинками с изображениями природных объектов и явлений (дождевая тучка, ветер, дерево, и т.д.). Наклеила с обратной стороны липучки. «Случайно» выбранные персонажи наклеиваются на игровое поле. Рассматривая получившуюся картинку, с помощью «Волшебного клубочка» дети придумывают новую сказку.

В старших группах активно используем настольные дидактические игры с целью обучения детей составлению творческих рассказом по картине. В основе этих игр лежать методы и приемы ТРИЗ: эмпатия, объединение объектов, вхождение в картину, моделирование

***Настольная игра Волшебные превращения»***

Из коробки «Волшебных превращений» дети вытаскивают по одной предметной картинке, с обратной стороны которой изображены различные символы («ухо» - что слышит, «нос» - какие запахи чувствует, «глаз» - что видит, «облачко с вопросительным знаком» - о чем думает, мечтает)

*Примечание: картинок с изображением одного и того же предмета в коробке лежит несколько, различаются они символами с обратной стороны. Например: дерево – «ухо»; дерево – «глаз» и т.д.*

Предметные картинки в коробке «Волшебных превращений» соответствуют неодушевленным объектам, изображенным на репродукции.

Дети находят на репродукции изображенный на их картинке объект, смотрят на обратную сторону картинки и в зависимости от символа, придумывают историю от лица объекта, «оживляя его». Воспитатель напоминает, что игрок получает столько фишек, сколько выразительных средств речи использует в своем рассказе. Репродукцию не обязательно держать в поле зрения игроков на протяжении всей игры. Если репродукция хорошо знакома детям ее можно убрать.

Пример рассказа: льдина – «ухо»

Огромная ледяная глыба медленно плыла по холодному северному морю и внимательно прислушивалась к разговору двух расшалившихся медвежат. Самый ловкий топтыжка дразнил своего неуклюжего брата: «А вот и не заберешься на лед без маминой помощи». Другой медвежонок громко кряхтел, но не сдавался и отвечал: «А вот и смогу. Я уже большой. Я справлюсь!»

В: Как ты думаешь, чем же закончатся спор медвежат?

- Льдина пожалеет малыша и наклонится к медвежонку, чтобы ему легче было выкарабкаться из воды

***Настольная игра «Моделирование картин***

*1 уровень игры:*

Дети рассматривают картину, стараясь запомнить, как можно больше объектов. С помощью моделей на фланелеграфе воспроизводят изображенное на картине.

Тот, кто смог запомнить большее количество объектов берет себе фишку и начинает их перечислять. (В нижней части картины я увидел: каменистый берег, покрытый мелкими цветами. Выше изображена холодная вода, наверное, северное море. В воде плывет огромная медведица. Она направляется к большущей льдине, на которой играют два медвежонка. Один медвежонок стоит на льдине, а другой хочет его стащить в воду. На верхней части картины изображены горы, покрытые снегом и небо, покрытое облаками.)

Остальные игроки дополняют свои «картины» недостающими моделями.

Если есть игрок, который имеет модель не названного еще объекта, ему дается право также взять фишку и называть недостающий объект картины и т.д.

*2 уровень игры:*

Каждый игрок из «черного ящика» достает одну предметную картинку с изображением какого либо объекта на картине. Задача каждого игрока назвать как можно больше слов определений или сравнений к выбранному объекту. Называя слово-определение или сравнение игрок берет фишку.

*3 уровень игры:*

Дети придумывают распространенное предложение по сюжету картины

(Огромная белая медведица, торопливо плывет к своим расшалившимся

Кто справился с задачей - получает две фишки.

В конце игры подсчитывается количество фишек у каждого игрока. Победил тот, у кого больше фишек.

Основные принципы настольно – дидактических развивающих игр: совмещение элементов игры и учения, переход от игры - забав через игры- задачи и учебно-познавательной деятельности; постепенное усложнение обучающих задач и условий игры; повышение умственной активности ребенка, формирование вербального и невербального общения в игровой деятельности; единство обучающих и воспитательных воздействий.