

## Консультация для педагогов ДОУ

### «Использование дидактических игр в формировании связной речи дошкольников с ОНР»

Коррекция речевых дефектов – один из наиболее сложных видов комплексной медико – психолого-педагогической помощи детям. Сложность оказания такой помощи обусловлена, прежде всего, тем, что нарушение речевой деятельности, каково бы оно ни было по степени выраженности, никогда не существует само по себе, оно носит многосторонний характер.

Для устранения ОНР у дошкольников необходим комплексный подход:

- соответствующая организация обучения;
- координация воспитательных и обучающих действий педагогов;
- решение вопросов методического обеспечения;
- разработка и систематизация практического материала.

Неполноценная речевая деятельность оказывает негативное влияние на все сферы личности ребёнка: затрудняется развитие его познавательной деятельности, снижается продуктивность запоминания, нарушается логическая и смысловая память, дети с трудом овладевают мыслительными операциями, нарушаются все формы общения и межличностного взаимодействия, существенно тормозится развитие игровой деятельности, имеющей, как и в норме, ведущее значение в плане общего психического развития.

ОНР представляет собой специфические проявления речевой аномалии, при которой нарушены или отстают от нормы основные компоненты речевой системы: лексический, грамматический и фонематический строй.

Целью занятий с этими детьми является коррекция имеющихся у них речевых недостатков и подготовка к обучению в школе.

Лексические темы занятий спланированы так, что на протяжении двух лет обучения они изучаются дважды. Обусловлено это тем, что, несмотря на значительное продвижение в речевом развитии, дети подготовительной группы обнаруживают заметное отставание, как в развитии языковых средств, так и в их использовании в повседневном речевом общении.

Это даёт возможность сформировать устойчивые грамматические навыки, расширить объём активного словаря, при этом при повторении на втором году обучения предусматривается постепенное усложнение совокупности лексического и грамматического материала.

Одновременно с развитием мышления у ребёнка совершенствуется способность связно выражать свои мысли.

#### **Что мы понимаем под связной речью?**

Под связной речью мы понимаем словесное выражение собственных мыслей, передачу содержания другим людям.

Дошкольный возраст – яркая, неповторимая страница в жизни каждого человека. Именно в этот период начинается процесс социализации, устанавливается связь ребёнка с ведущими сферами бытия: миром людей, природы, предметным миром.

Игра – одно из самых ярких и светлых воспоминаний детства, ведущая деятельность не только детей дошкольного возраста, но и одна из основных – младшего школьного. Существует трёхступенчатая мотивация игры:

#### **Назовите эти мотивации.**

«Хочу!», «Надо!», «Могу!».

Именно это является основным механизмом её влияния на личность, секретом самовоспитания.

Отсюда легко вывести направления педагогического руководства игровой деятельностью:

#### **Какие это направления?**

- вовлекать детей в игру, использовать особые приёмы, побуждающие желание играть («Хочу играть!»);

- помогать действовать по правилам и решать игровые задачи («Так надо!»);
- развивать творческий потенциал ребёнка в процессе игры, способствовать появлению адекватной самооценки и чувства «Могу!».

Особая роль в обучении и воспитании детей отводится дидактическим играм.

Дидактическая игра – это игра, предназначенная для обучения.

Дидактические игры по сравнению с другими имеют одну характерную особенность – это цель.

Цель дидактических игр – учить детей, тренировать и развивать их умственные способности и прививать им положительные черты характера.

Содержание дидактической игры – это всегда осуществление какой-либо умственной задачи.

Именно дидактические игры помогают достичь желаемого результата в обучении детей, выступая своеобразной формой учебной деятельности.

Основное назначение дидактических игр – обеспечить упражняемость ребёнка в различении, выделении, назывании множеств предметов, чисел, геометрических фигур, направлений.

В дидактических играх есть возможность формировать новые знания. Каждая из игр решает конкретную задачу.

Подготовка ребёнка к школе – работа сложная, требующая терпения, системности в проведении занятий, а также совместной заинтересованности в её результате ребёнка и педагога.

Удовлетворить детскую любознательность, вовлечь ребёнка в активное освоение окружающего мира, помочь ему овладеть способами познания связей между предметами и явлениями позволяет дидактическая игра. В ней содержится комплекс разнообразной деятельности ребёнка: мысли, чувства, переживания, поиски активных способов решения игровой задачи, подчинение их условиям и обстоятельствам игры, отношения ребёнка в игре.

Использование речевых игр позволяет ребёнку овладеть звукобуквенным анализом, даёт возможность использовать новые слова в речи. Ребёнок может подолгу упражняться в преобразовании фигур, прикладывая палочки или другие предметы по заданному образцу или собственному замыслу. В таких играх формируются важные качества личности ребёнка, как самостоятельность; наблюдательность, находчивость; сообразительность, вырабатывается усидчивость; развиваются конструктивные умения.

Дидактические игры – явление сложное, но в них отчётливо обнаруживаются основные элементы, характеризующие игру как форму обучения и игровую деятельность одновременно.

Один из основных элементов игры – дидактическая задача, которая определяется целью обучающего воздействия.

Каждая игра – это общение ребёнка со взрослым, это школа, в которой он учится радоваться и стойко переносить свои неудачи. В процессе игры необходимо стремиться к тому, чтобы радость от игровой деятельности постепенно перешла в радость учения.

Доброжелательность, радостная обстановка, выдумка и фантазия необходимы в игре, только в этом случае игры будут полезны для развития ребёнка.

Известно: не все дети одинаково успешно овладевают фонематической, лексической и грамматической стороной речи. Но именно их взаимосвязь является важным условием формирования связной речи.

Для развития связной речи у дошкольников с ОНР необходимо решение тех задач, которые влияют на построение связного высказывания.

Это, во-первых, **формирование интонационного чутья, дикции, темпа речи**. (Заметим: интонационная выразительность изживает такие недостатки связного высказывания, как монотонность, нерасчленённость речи; от звукового оформления речи зависят эмоциональность и выразительность высказывания).

Во-вторых, **работа над смысловой стороной слова, его оттенков**. Именно работа над смысловой стороной слова развивает умение правильно, точно, выразительно высказывать свою мысль, свободно выбирать языковые средства, которые наиболее точно отражают замысел говорящего и правильно сочетаются по смыслу.

В-третьих, **работа над грамматической формой слова и предложения** в тесной связи со **словарной работой и развитием связной речи**.

Выполняя грамматические упражнения, дети учатся правильно согласовывать прилагательное с существительным в роде, числе, падеже.

В-четвёртых, **работа над синтаксисом**, где на первый план выступает обучение детей правильному построению разных типов предложений, согласованию слов в предложении.

В-пятых, **обучение умению составлять тексты** – описательные, повествовательные, с соблюдением общей структуры, разнообразных средств связи, как между отдельными предложениями, так и его частями.

Ведь известно, что в игре развитие ребёнка идёт гораздо быстрее, чем при использовании только дидактических приёмов воспитания и обучения. Для детей, обучающихся в логопедических группах, это тем более важно, потому что, наши дети часто отличаются низкой познавательной активностью. Но даже и с применением дидактической игры не всегда удаётся добиться активности и высокой работоспособности детей на протяжении всего занятия.

Причина в том, что большинство воспитанников логопедических групп соматически ослаблены, у них неправильная осанка, имеются нарушения со стороны вегетативной и центральной нервной системы, отмечается недостаточность протекания психических процессов, эмоциональная неустойчивость.

Дошкольник, участвуя в дидактической игре, оказывается и объектом педагогического воздействия, и субъектом собственной деятельности, так как действует самостоятельно, не осознавая, что рамки его активности определил педагог.

Дидактические игры с точки зрения логопедических целей условно делятся на две группы:

1) дидактические игры, способствующие развитию фонематического и слогового восприятия, анализа и синтеза, фонематических представлений и подготовке к обучению грамоте;

2) дидактические игры, направленные на формирование лексико – грамматической стороны речи.

Такие игры позволяют детям без излишнего напряжения овладеть наиболее сложным программным материалом, закрепить его усвоение.

В играх дети получают возможность самостоятельно действовать в определённых ситуациях или с определёнными предметами, приобретая собственный действенный и чувственный опыт. Например, в игре «Кто скорее перенесёт предмет?» они самостоятельно среди множества игрушек отбирают нужные – те, названия которых начинается сл звонких (глухих) звуков, самостоятельно ставят их в определённое место, самостоятельно проверяют правильность выполнения задания, выявляют ошибки.

Только в условиях игры появляется возможность обеспечить нужное количество повторений на разном материале при сохранении эмоционально положительного отношения детей к заданию.

Одним из важных условий успешности обучения в ходе дидактических игр является заинтересованность в них самих детей. Поэтому все игры должны проводиться эмоционально, живо, непринуждённо. При выборе игры нужно учитывать тему, которую дети изучают на логопедических занятиях.

В ходе игры дети незаметно для себя выполняют различные действия, игра ставит их в условия поиска, пробуждает интерес к победе, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала. Очень многие дидактические игры включают в себя вопрос, задания, призыв к действию, например: «Кто быстрее?», «Не зевай!», «Отвечай сразу», «Кто вернее?» и т.д.

Значительная часть игр даёт возможность сделать то или иное обобщение, осознать правила, которые только что изучили, закрепить, повторить полученные знания в системе, в новых связях, что способствует более глубокому усвоению пройденного.

В детском саду большое внимание уделяется обучению грамоте. Детям очень сложно усвоить такие понятия, как «речь», «предложение», «слово», « слог», «буква», «звук». На помощь приходят игры.

Для выработки практического навыка деления слов на слоги с детьми проводятся дидактические игры: «Договори слово», «Кто больше?». Педагог произносит первый слог, а дети – второй (ши–на, ми–на, шут–ка, пе–на, сум–ка).

В игре «Эхо» дети повторяют вторую половину слова: неза–будка, дети – будка, будка; бала–лайка, дети – лайка, лайка и т.д.) или произносят слово, отсекая первый звук (смех – мех, экран – кран, олень – лень, клещ – лещ, коса – оса).

Игра «Кто больше придумает слов?» активизирует умственную деятельность, ведь детям из заданного слова нужно составить как можно больше слов, используя только данные буквы, например: грамотей (герой, море, тема, март, рот, гора, маг, торг, гам).

Игра «Сложи словечко» помогает детям увидеть, какие два слова спрятались в одном: самолёт – сам летает; листопад – листья падают; пылесос – пыль сосёт) и т.д.

Таким образом, использование в учебном процессе игр и разных заданий, создание на занятиях игровой ситуации приводит к тому, что дети незаметно для себя и без особого напряжения приобретают определённые знания, умения, навыки.

Однако игра не должна быть самоцелью, а должна служить средством развития интереса к предмету, поэтому при её организации следует придерживаться следующих требований: простота и точная формулировка правил игры; доступность игрового материала всем детям; простота изготовления дидактического материала; участие всех детей в игре; справедливое и чёткое подведение её результатов.

Для детей игра имеет важнейшее значение: она для них учёба, труд, серьёзная форма воспитания.

Играя, дети лучше усваивают программный материал, правильно выполняют сложные задания, что повышает эффективность педагогического процесса. Задача педагога – сделать плавным, адекватным переход детей от игровой деятельности к учебной, чтобы радость от игры перешла в радость учения.

***Учение должно быть радостным!***

## **ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ**

### **«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 её. Дети должны прослушать описание и сказать, что это за игрушка.

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

### **«КТО ИНТЕРЕСНЕЕ ПРИДУМАЕТ»**

Цель: учить детей составлять предложения по заданному глаголу.

Оборудование. Флажки, значки.

Описание игры. Педагог произносит одно слово (глагол), например, «готовит». Дети придумывают с этим словом предложения, например: «Бабушка готовит вкусные пирожки», «Мама готовит вкусно», «Катя готовит суп». 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.

### **«ЧТО НАПУТАЛ НЕЗНАЙКА?»**

Цель: находить ошибки в описании и исправлять их.

В гости к детям приходит Незнайка со своим другом щенком. Незнайка хочет показать, как он научился рассказывать. Рассказывает о щенке, допуская ошибки и неточности в описании, например: «У щенка красный нос и большие лапы. Он кричит: «Мяу!» Дети должны заметить все неточности и ошибки и исправить их.

#### **«КТО СУМЕЕТ ПОХВАЛИТЬ»**

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

Взрослый объясняет условия игры: «Пьеро принёс нам много разных картинок. Я вам буду их показывать, а вы — хвалить то, что нарисовано. Например, я покажу картинку, на которой нарисован апельсин. Можно так похвалить апельсин: апельсин вкусный или: апельсин ароматный. А булочку как можно похвалить? (Булочка мягкая.) Правильно, а тому, кто похвалит лучше всех, Пьеро подарит картинку».

Лексический материал: кошка, молоко, пальто, мама, дом, конфета, чай, ёжик, лиса, мальчик и др.

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

#### **«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 — тёплое, зимнее, новое, старое, длинное, короткое, синее.

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

Мяч — резиновый, круглый, большой, красный.

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

#### **«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?) - ... белый, сладкий; снег - ..., лимон - ....

#### **«НА ВЫСТАВКЕ»**

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

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

#### **«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. Выигрывает тот, кто придумает самые интересные загадки, подберёт 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.

#### **«КТО ВНИМАТЕЛЬНЕЕ»**

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

Игровое правило: выигрывает тот, кто больше заметит и назовёт 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.

#### **«ЗАДУМАЙ СЛОВО»**

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

Ребёнок 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 (котёнок);

он красивый, голосистый, кукарекает (петух);

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

она оранжевая, длинная, вкусная, сочная (морковка);

оно белое, плывёт по небу (облако).

#### **«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: зелёным — 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 — котёнок, мышка, лисёнок, брат, хомячок, мальчик; вкусным — конфета, пирог, варенье, сок, чай, пирожное, торт; пушистым — белка, кошка, пух, ёлка, волосы, кофта, шарф, лиса; холодным — чай, снег, молоко, лёд, погода, ветер, зима, комната, перчатки, солнце, мороженое, сосулька, компот; высоким — дом, башня, человек, сапоги, потолок, температура; круглым — стол, мяч, апельсин, яблоко, голова, лицо, глаза, солнце, помидор.

#### **«ЧТО ДЛЯ ЧЕГО»**

Цель: использовать в речи глаголы в неопределённой форме, конструкции сложноподчинённого предложения.

Материал: картинки с изображениями предметов (реальные предметы), которыми пользуются при умывании, одевании и т. д. (мыло, зубная щётка, щётка 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 причёсываться и т. д.). В дальнейшем кто-то из детей (с завязанными или закрытыми глазами) отгадывает предмет по его функции и называет его.

### **«ИГРАЕМ СО СКАЗКОЙ»**

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

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

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 весёлую, печальную или поучительную концовку.

Завершить игру можно выставкой рисунков и детским рассказыванием.

### **«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 весне, а вы закройте глаза и попробуйте представить, о чём 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.

### **«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.

### **«Я НАЧНУ, А ВЫ ПРОДОЛЖИТЕ»** (По рассказу Н. Носова «На горке»)

Подбирать наиболее подходящие по смыслу образные слова и выражения.

Взрослый составляет незаконченные предложения. Ребёнок должен закончить предложение, используя 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 ... (шлёпнулся, 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).

### **«ОБЪЯСНИ, ПОКАЖИ»**

Цель: знакомиться с фразеологизмами.

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

Задаёт 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.)

### **«СКАЖИ ПО-ДРУГОМУ»**

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

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

— Что значит «растёт 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.

### **«ОШИБКА»**

Цель: знакомиться с образными выражениями, находить смысловые неточности, ошибки.

Детям говорят, что Незнайка, который теперь ходит в Школу весёлых человечков, написал им в письме, что научился составлять предложения. Читают предложения, которые придумал Незнайка, задают вопросы:

— «Маша целыми днями не покладая рук лежала в постели». Почему вы смеётесь? Незнайка ошибся? Как же нужно было сказать?

— «Когда Оля увидела, какой подарок ей принесли, она от радости даже губы надула». Где ошибка? Как сказать правильно?

— «Ах, лев, вы такой смелый! У вас такая заячья душа!» Как нужно сказать?

— «Старичок с палочкой помчался по дорожке, а Саша побрел в песочницу». Всё ли здесь правильно? Как нужно сказать?

### **«ПОЧЕМУ ТАК ГОВОРЯТ»**

Цель: знакомиться с фразеологизмами.

Взрослый обращается к детям:

— Давайте задумаемся, почему так говорят. Например, о неожиданном говорят «как гром среди ясного неба». Если человек видит, что будет дождь, гроза, какую он ждёт 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.

### **«О ЧЁМ ГОВОРIT ПОСЛОВИЦА»**

После беседы о значении какой-нибудь пословицы взрослый предлагает детям придумать небольшой рассказ или сказку, в котором кто-то из героев мог бы сказать эту пословицу. Дети могут нарисовать иллюстрацию к пословице. Это упражнение рекомендуется использовать на занятиях по ознакомлению с художественной литературой, применяя принцип тематического отбора пословиц и поговорок. Детям могут быть предложены такие пословицы: «У страха глаза велики»; «Трусливому зайке и пенёк—волк»; «Не рой яму другому, сам в неё попадешь»; «Кто зря сердит, у того голова болит»; «Как аукнется, так и откликнется»; «Какие сани, такие и сами»; «Одна пчела много мёда не наносит» и др.

*Составитель: Барбарина О.А., воспитатель  
Информация взята из открытых интернет источников*