

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДЕТСКИЙ САД № 4
ГОРОДСКОГО ОКРУГА-ГОРОД КАМЫШИН
«КОНКУРС ЛОГОПЕДОВ»**

**ПРЕЗЕНТАЦИЯ
ПРАКТИЧЕСКОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНОГО РАЗВИВАЮЩЕГО
ИГРОВОГО ПОСОБИЯ
«ЛЕКСИКО-ГРАММАТИЧЕСКАЯ ШКАТУЛКА» В ЛОГОПЕДИЧЕСКОЙ РАБОТЕ С ДЕТЬМИ ТНР**



- × автор работы: Фоменко Инна Александровна,
- × учитель-логопед

СОДЕРЖАНИЕ

- × 1.Цель, задачи, актуальность темы**
- × 2.Использование и применение по этапам:**
 - × а)диагностический**
 - × б) коррекционно-обучающий**
 - × в)итогово-оценочный**
- × 3.Вывод**
- × 4.Списки основных и дополнительных дидактических игр**
- × 5.Методические рекомендации к основным дидактическим играм**
- × 6.Использованные ресурсы**
- × 7.Приложения (дополнительные дидактические игры)**

× 1.Цель, задачи, актуальность темы

- × Цель повысить эффективность логопедического воздействия,**
- × создание положительной мотивации посредством игровой развивающей деятельности у детей с ОВЗ.**
- × Задачи:**
 - × расширение и обогащение словарного запаса;**
 - × развитие и совершенствование грамматического строя речи**
 - × автоматизация звуков в речи;**
 - × развитие фонематического слуха, анализа, синтеза;**
 - × развитие навыков связной речи;**
 - × развитие мелкой моторики;**
 - × развитие навыков словообразования.**

+ Актуальность темы:

Отмечается тенденция на увеличение количества детей с речевыми нарушениями. Особую роль приобрела проблема помощи детям с ТНР. Дидактическая игра как метод коррекции очень эффективна в работе с детьми ОВЗ.

+ Игровая деятельность сохраняет свое значение и роль как необходимое условие всестороннего развития личности, интеллекта, речи дошкольников. Для формирования правильной речи большое значение имеет грамматика. Она помогает облекать мысли в материальную оболочку, делает речь организованной и понятной для окружающих.

2. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ И ПРИМЕНЕНИЕ: 1 ЭТАП – «ДИАГНОСТИЧЕСКИЙ»

- ✗ Обследование уровня и особенностей развития лексико-грамматических категорий у дошкольников с ОВЗ



«Бабочка-бабочки»



«Карандаш-карандаши»



«Артикуляция гласных звуков»



2 ЭТАП-«КОРРЕКЦИОННО-ОБУЧАЮЩИЙ»

- ✗ **Коррекция выявленных нарушений с помощью разработанного**
- ✗ **многофункционального развивающего пособия «Лексико-грамматическая шкатулка»**



**Обучение по теме «Осень»
Д/и «Приметы Осени»**

**Закрепление темы
Д/и – «Варенье»**

2 ЭТАП-«КОРРЕКЦИОННО-ОБУЧАЮЩИЙ»



Обучение по теме «Овощи»
Д/и - «Один-много»

Д/и «Большой
маленький»

Закрепление темы «Овощи»
Д/и «Варим Щи»



Закрепление темы
«Фрукты-овощи»
Д/и «Поварята»

Закрепление словообразования
прилагательных
Д/и «Образуй слова»



**Закрепление темы «Домашние животные»
Д/и «Накорми животных»**

**Закрепление темы «Семья»
Д/и «Накорми Сашу и Дашу»**



**Закрепление правильного употребления предлогов
Д/и «Кто где находится»**

«Д/и «Варим суп»

«Мимическая гимнастика»

Мимика тесно связана с артикуляцией.

Поэтому, стимулируя ребёнка изображать на лице различные эмоции мы способствуем развитию у него не только мимической, но и артикуляционной моторики, в частности развиваем подвижность мышц губ и щёк.

Д/и «Разная капелюшка»



«Спокойствие»

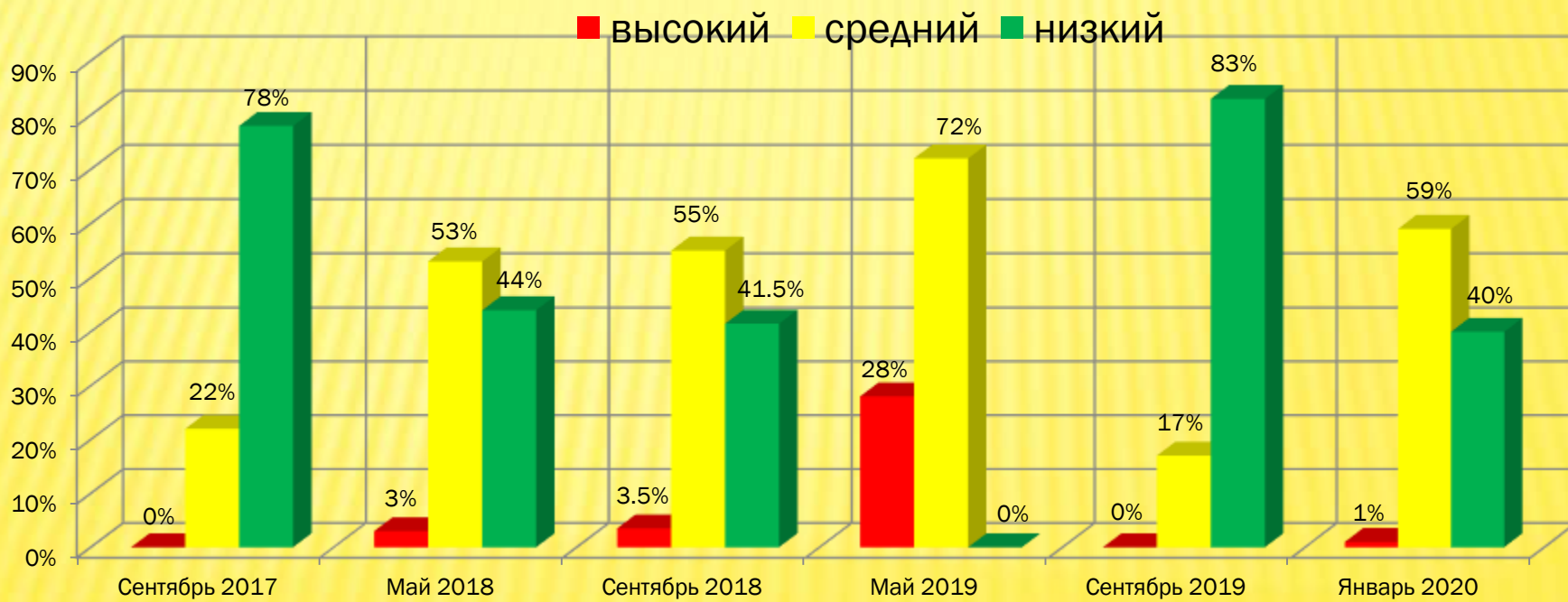
«Грусть»

«Радость»

3 этап- «Итоговый-оценочный»

Итоговая диагностика с целью выявления динамики.

ДИАГРАММА РАЗВИТИЯ ЛЕКСИКО-ГРАММАТИЧЕСКИХ КАТЕГОРИЙ



3. Вывод

Многофункциональное развивающее пособие помогает решению поставленных задач и отражает основные направления коррекционно-образовательной деятельности:

-формирование лексико-грамматических представлений и совершенствование навыков звукового анализа речи.

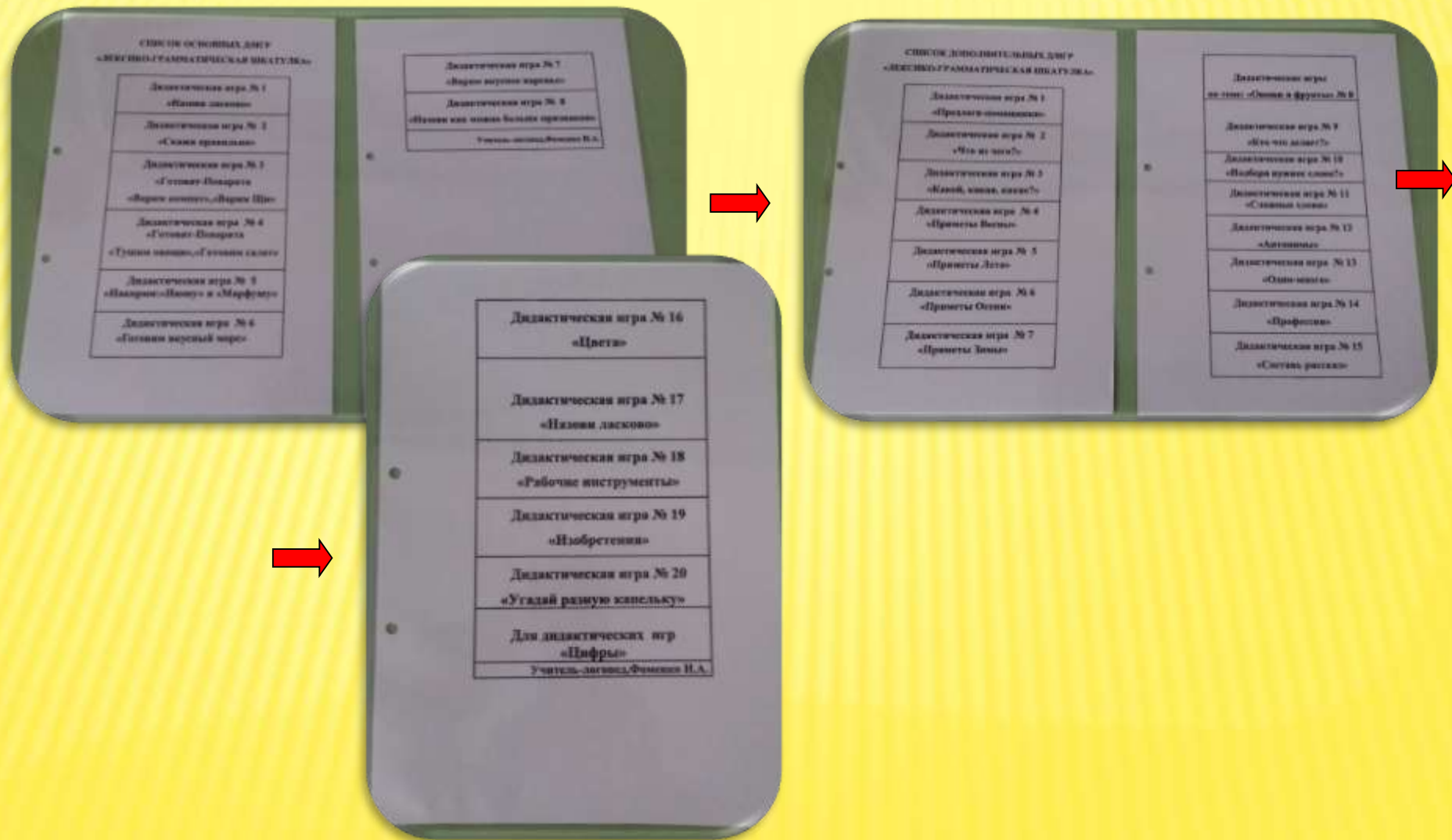
-Помогает работать над формированием речевых процессов:

-от закрепления правильного звукопроизношения, до формирования связной речи.

-Способствует развитию внимания, памяти, активизирует мыслительные процессы у детей с ОВЗ.

«Лексико-грамматическая шкатулка» может быть использована в работе учителя-логопеда, дефектолога, воспитателя.

4. СПИСКИ ОСНОВНЫХ И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР



4.МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ К ОСНОВНЫМ ДИДАКТИЧЕСКИМ ИГРАМ

Дидактическая игра

«Низова ласково»

Цель: учить образовывать слова с помощью уменьшительно-ласкательных суффиксов.

Задачи:

- Активизировать и закрепить словарь по теме «Овощи», «Фрукты», «Животные».
- Развивать артикуляционный аппарат.
- Развивать внимание, логическое мышление.
- Закреплять образование существительных с уменьшительно-ласкательными суффиксами.
- Повышать работоспособность детей, познавательный интерес, активность.

Комплектование игры:

Шкатулка с двумя внутренними ящиками на пуговицах и 28 карточек с картинками (баклажан, огурец, помидор, кабачок, лук, морковь, лук, картофель, тыква, чеснок, перец, лук, горох, капуста, яблоко, банан, апельсин, ананас, малина, вишня, клубника и т.д.)

Варианты игр:

Вариант 1.

Дети выбирают по две карточки, называют картинку и определяют на поле «Большой», «Маленький», или «Корни больше-маленькая, уши большой-маленький». Образы: Большой огурец, а маленький огурчик, Помидор – помидорчик, перец – перчик, банан – бананчик, малина-малинка, капуста – капусточка, горох – горошек и т.д.

Дидактическая игра

«Сказки правильно»

Цель: учить детей образовывать существительные множественного числа именительного и родительного падежей.

Задачи:

- Активизировать и закрепить словарь по теме «Овощи», «Фрукты», «Животные».
- Развивать артикуляционный аппарат.
- Развивать внимание, логическое мышление.
- Закреплять образование существительных множественного числа именительного и родительного падежей.
- Повышать работоспособность детей, познавательный интерес, активность.

Варианты игр:

Вариант 1.

Дети выбирают по две карточки, называют картинку и определяют на поле «Одно-многие». Образцы: Яблоко – яблоки – много яблок; тыква – тыквы – много тыквы и т.д.

Вариант 2.

Игра «Красный, зеленый, оранжевый»

*На картинку посмотрю,
Какой по цвету овощ, ты скажи.*

Детям предлагается рассмотреть предметные картинки с изображением овощей и фруктов. Вызывать на доску по очереди: все красные овощи, затем желтые и оранжевые.

Проговаривать действия. Образцы: (Красный помидор, желтый огурец и т.д.)

Вариант 3.

Игра «Круглый, овальный, треугольный»

*На картинку посмотрю,
Какой по форме овощ, ты скажи.*

Детям предлагается рассмотреть предметные картинки с изображением овощей и фруктов. Вызывать на доску по очереди: все круглые овощи, затем желтые и оранжевые. Проговаривать действия. Образцы: (Круглый помидор, овальный огурец, треугольная морковь и т.д.)

Вариант 4.

Игра «Четырехный листочек»

*На картинку посмотрю,
Привет листочек какой
И свой выбор объявлю.*

Детям предлагается рассмотреть предметные картинки с изображением овощей и фруктов. Указать листочек картинке с помидором. Помидор, огурец, яблоко, морковь.

Помидор, перец, редиска, огурец.

Огурец, малина, кабачок, баклажан.

Дидактическая игра

«Сложи правильно»

Цель: учить детей образовывать существительные множественного числа именительного и родительного падежей.

Задачи:

- Активизировать и закрепить словарь по теме «Овощи», «Фрукты», «Ягоды».
- Развивать артикуляционный аппарат.
- Развивать внимание, логические мышление.
- Закрепить образование существительных множественного числа именительного и родительного падежей.
- Повысить работоспособность детей, коммуникативный интерес, активность.

Варианты игр.

Вариант 1.

Дети выбирают по две картинки, помещают картинку в рамочку на поле «Овощи-ягоды». Образы: Яблоко - яблоки - много яблок; груша - груши - много груш и т.д.

Вариант 2.

Игра «Кружечка, чашечка, тарелочка»

На картинке рисуются:

Каша по форме овала, две ложки

Детям предлагается рассмотреть предметные картинки с изображениями овощей (выложить на доску по очереди все овощи: морковь, затем капусту и горошек).

Проговаривать действия (Образ: Кружечка помидор, кашечка капуста и т.д.)

Вариант 3.

Игра «Кружечка, чашечка, тарелочка»

На картинке рисуются:

Каша по форме овала, две ложки

Детям предлагается рассмотреть предметные картинки с изображениями овощей (выложить на доску по очереди все овощи: морковь, затем капусту и горошек). Проговаривать действия. Образы: Кружечка помидор, кашечка капуста, тарелочка капуста и т.д.)

Вариант 4.

Игра «Чашечка овощей»

На картинке рисуются:

Предмет: кашечка

И каша по форме овала.

Детям предлагается рассмотреть предметные картинки с изображениями овощей и фруктов. Указать название овощей и фруктов. Образы: Помидор, огурец, капуста, морковь.

Помидор, перец, капуста, огурец.

Огурец, капуста, кабачок, баклажан.

Вариант 5.

«Сосчитай фрукты, овощи или ягоды»

Дети размещают карточки с овощами, фруктами или ягодами на коробку. Прикрепляют цифры. Сопоставят карточку с нужной цифрой от 1 до 10. Образы: один огурец, две груши, пять груш; один кабачок, два кабачка, пять кабачков и т.д.

Вариант 6.

«Собери урожай»

Детям предлагается перевернуть все карточки с фруктами и овощами. В две коробки разложить картинки, в одну фрукты в другую овощи.

Другой вариант

Дети раскладывают на поле с ленточками картинки. В ящик овощи, в корзину фрукты.

Вариант 7.

«Где, что находится?»

Дети в верхний ряд помещают карточки с овощами поочередно, в нижний ряд фрукты. Отрываются предлоги. Отвечают на вопросы: Что под луком?, Что под ананасом?, Что в верхнем правом углу?, и т.д.

Дидактическая игра

«Готовит - Поварята»

«Варим колбаски», «Варим Щи»

Цели: учить детей в группировке предметов, в умеении сопоставлять, выделять черты сходства и различия предметов.

Задачи:
-развивать умение детей различать в предметах единичное и разное;
-развивать внимательность, умение обобщать.

•

•Обобщение, различение в умеении единичного и разное (различные части речи: имя существительное, имя прилагательное, глаголы);

•Формирование самостоятельности в словеснообразном языке;

•Формирование фразовой речи;

•Развитие слуховой речи.

•

•Развитие самостоятельности, самостоятельность, в том же умение работать в паре, в группе.

•Сопоставлять процесс решения тригонометрических уравнений детей на тему «Математика в работе дидактического, прикладного, служебного аппарата».

Классификация игры

Карточки кастрилы с порезами - две штуки. Маленькие карточки овощей и фруктов.

Варианты игры

Вариант 1.

Дети предлагается приготовить большие карточки из картона и коробки. Внутри каждой карточке разрез в которую можно просунуть маленькую карточку (продукт питания, необходимый для приготовления колбасы или щей). Маленькие карточки перемешать. Кто быстрее сделает свои щи колбаски «высучит фанку».

Вариант 2.

Дети отвечают на вопрос: - «Сколько овощей высушить? Сколько фруктов? Посчитать количество в каждой кастриле. Записать цифры на ленточках внутри коробки».

•

•



«Готовит - Поварята»

«Тушим овощи», «Готовим салат»

Цели: учить детей в группировке предметов, в умеении сопоставлять, выделять черты сходства и различия предметов.

Задачи:

-развивать умение детей различать в предметах единичное и разное;

-развивать внимательность, умение обобщать,

-развивать слуховую речь.

•

Правила игры: Иностранные большие карточки с изображениями овощей и салатов. Карточки крепятся к коробке. Внутри каждой карточке разрез, в которую можно просунуть маленькую карточку (продукт питания, необходимый для приготовления овощей или салата). Карточки перемешиваются в коробке. Кто быстрее сделает свои щи колбаски «высучит фанку».

Ход игры: Предложить детям внимательно посмотреть на карточки и выбрать нужные.

•

Дается задание: Сколько овощей высушить, сколько фруктов. Посчитать количество продуктов в каждой кастриле. Записать цифры на ленточках внутри коробки».

**«Готовят –Поварята»
«Тушим овощи», «Готовим салат»**

Цели: упражнять детей в группировке предметов, в умении сопоставлять, выделяя черты схожести и различия предметов.

Задачи:

- развивать умение детей различать в предметах одинаковое и разное;
- развивать внимательность, умение обобщать,
- развивать связную речь.

Правила игры: Имеется большое карточки с изображениями свекорда и салатника. Карточки крепятся к коробке. Внутри каждой карточки разрез, в которую можно просунуть маленькую карточку продуктов питания, необходимых для приготовления овощной или салата. Карточки перемешанные в коробке. Кто правильно. Кто быстро выполнит задание «получает фишку».

Ход игры: Предложить детям внимательно посмотреть на карточки и выбрать нужные.

Дается задание: Сколько положили овощей, сколько фруктов. Посчитать количество продуктов в каждой кастрюле. Записать цифры на листочках вилку коробки.



Дидактическая игра

«Накорми: «Воню» и «Марфушу»

Цели: упражнять детей в группировке предметов, в умении сопоставлять, выделяя черты схожести и различия предметов.

Задачи:

- развивать умение детей различать в предметах одинаковое и разное;
- развивать внимательность, умение обобщать,
- развивать фразовую и связную речь.

Правила игры: Имеется большое карточки с изображениями Хрюша-Воню, кролик-Марфуша. Карточки крепятся к коробке. Внутри каждой карточки разрез, в которую можно просунуть маленькую карточку продуктов питания, необходимых для кормления животных. Карточки перемешанные в коробке. Кто правильно. Кто быстро выполнит задание «получает фишку».

Ход игры: Предложить детям внимательно посмотреть на карточки и выбрать нужные. Пресоваривать свои действия с карточками.

Дается задание: Что съела «Воню»? Что съела «Марфуша»? . Посчитать количество продуктов в каждой кастрюле с помощью цифр вилку коробки.

Дидактическая игра
«Готовим вкусный морс»

Цель: закрепить умение детей классифицировать и называть фрукты и ягоды.

Задачи:

- развивать умение образовывать относительные прилагательные;
- развивать диалогическую речь.
- обогатить словарь.

Ход игры: Сегодня мы будем готовить морс, я буду называть ягоды и фрукты, а вы мне скажите, какой морс из них получится. Карточка банка пустая с разрезом посередине. Дети в разрез вставляют картинку с ягодами и фруктами, отвечают на вопросы: «Если морс делаем из ягод, какой морс получается? Если морс делаем из фруктов, то какой он?» Образцы: Морс из малины-малиновый, из клубники- клубничный, из вишни-вишневый, из сливы-сливовый и т.д.



Дидактическая игра
«Варим вкусное варенье»

Цель: закрепить умение детей классифицировать и называть фрукты и ягоды.

Задачи:

- развивать умение образовывать относительные прилагательные;
- развивать диалогическую речь,
- обогатить словарь.

Ход игры: Сегодня мы будем варить варенье, я буду называть ягоды и фрукты, а вы мне скажите, какой варенье из них получится. Карточка банка пустая с разрезом посередине. Дети в разрез вставляют картинку с ягодами и фруктами, называют её отвечают на вопросы: «Если варенье сварено из ягод, то какое оно? Если варенье сварено из фруктов, то какое оно?» Образцы: Варенье из малины:

малиновое
яблочное
вишневое
персиковое
сливовое
сливовое и т.д.

Дидактическая игра

«Назови как можно больше признаков»

Цель: согласование существительных с прилагательными.

Задачи:

-Обогащение, расширение и уточнение словарного запаса (различных частей речи: имен существительных, имен прилагательных, глаголов);

-Формирование словосменительных и словообразовательных навыков;

-Развитие грамматического строя речи;

-Развитие самостоятельности, самоконтроля, а также умения работать в паре, в группе.

-Оптимизировать процесс развития грамматического строя речи детей за счёт включения в работу двигательного, зрительного, слухового анализаторов.

Варианты игр:

Вариант 1.

Дети выбирают карточку приречьяют на каробку. Называют цвет, форму, вкус. Образец: Морковь (какая?) — оранжевая, длинная, сладкая, полезная, твердая помидор (какой?) — красный, сочный, аппетитный, круглый Огурец (какой?) — овальный, хрустящий, зеленый, длинный, ароматный и т.д.

Дидактическая игра «Гусиная - Птичья»

«Вариант козочки», «Вариант Цып»

Цель: обогащение детей в грамматике прилагательных, и умение согласовывать, выделять черты сходства и различия предметов.

Задачи:
-развивать умение детей различать, в предметах сходства и различия;
-развивать внимательность, умение наблюдать.

• «Обыкновенно, различие и уточнение словарного запаса (различных частей речи: имен существительных, имен прилагательных, глаголов);

• Формирование словосменительных и словообразовательных навыков;

• Формирование фразной речи;

• Развитие слуховой речи;

• Развитие самостоятельности, самоконтроля, а также умения работать в паре, в группе;

• Оптимизировать процесс развития грамматического строя речи детей за счёт включения в работу двигательного, зрительного, слухового анализаторов.

Комплекующие игры:

Карточки с картинкой с приречьяют - две штуки. Магнитные карточки птицы и фрукты.

Варианты игр:

Вариант 1.

Детям предлагается рассмотреть картинки, картинку одну изложить в карточку. Внутри каждой карточки нарисован в карточку можно приклеить маленькую картинку приложенных картинок, изображающих для соответствующего животного или птиц. Маленькие картинки приклеивают. Это быстрее сделать при том условии клеить фигуру.

Вариант 2.

Дети отвечают на вопросы: «Сколько животных изображено? Сколько фруктов?». Подсчитать количество в каждой картинке. Записать цифры на соответствующих карточках.



Прилагательные действия. Образцы (Красный помидор, острый огурец и т.д.)

Вариант 3.

Игра «Круглый, овальный, треугольный»

На картинку посмотреть.
Какой по форме помидор, ты картошка.

• Детям предлагается рассмотреть предметные картинки с изображением овощей (Выложить на них по очереди все прилагательные, затем изложить в оранжевый. Произносить действия. Образцы (Круглый помидор, овальный огурец, треугольная морковь и т.д.)

Вариант 4.

Игра «Четырехный домик»

На картинку посмотреть.
Предмет какой формы
И свой выбор объявить.

• Детям предлагается рассмотреть предметные картинки с изображением овощей и фруктов. Указать название картинку с имен. Образцы: Помидор, огурец, яблоко, капуста.

Помидор, перец, капуста, **огурец**.

Огурец, **яблоко**, кабачок, баклажан.

Вариант 5.

«Собери фрукты, овощи или ягоды»

Дети рассматривают картинки с овощами, фруктами или ягодами на карточке. Прикрепляют цифру. Собирают картинку с нужной цифрой от 1 до 10. Образцы: одна груша, две груши, пять груш, один кабачок, два кабачка, семь кабачков и т.д.

Вариант 6.

«Собери урожай»

• Детям предлагается прикрепить на карточки с фруктами и овощами. В две карточки рассматривать картинку, в одну фрукты в другую овощи.

Другой вариант

Дети рассматривают на поле с изображением картинок. В имен помидор, в карточку фрукты.

Вариант 7.

«Как, что называется?»

• Дети в верхней ряд помещают картинку с овощами помидором, в нижней ряд фрукты. Обращают внимание. Отвечают на вопросы: «Что это помидор?», «Что над яблоком?», «Что в первом ряду укроп?», и т.д.

**ПРИЛОЖЕНИЯ
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДИДАКТИЧЕСКИЕ
ИГРЫ**

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА № 2 «ЧТО ИЗ ЧЕГО» И МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ»



ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА № 2 «ЧТО ИЗ ЧЕГО» МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ»

Дидактическая игра № 2

«Что из чего?»

Цель: – учить согласовывать прилагательные с существительными.

Задачи:

-Обогащение, расширение и уточнение словарного запаса (различных частей речи: имен существительных, имен прилагательных, глаголов);

-Формирование словосменительных и словообразовательных навыков;

-Формирование фразовой речи;

-Развитие связной речи.

-Развитие самостоятельности, самоконтроля, а также умения работать в паре, в группе.

-Оптимизировать процесс развития грамматического строя речи детей за счёт включения в работу двигательного, зрительного, слухового анализаторов.

Комплектация игры:

Заламинированные ЛИСТЫ А 4 разделённые на квадраты, в центре – основное поле с определённой картинкой и 32 карточки с картинками на липучках и 1 (карточки)

-стекло;
-ткань;
-резина;
-дерево;

Варианты игр:

Вариант 1.

«Из чего?»

Детям предлагается картинка (например, со стеклянными предметами), назвать каждый предмет с использованием предлога **ИЗ**: если возникают трудности предложить правильный речевой образец), далее можно образовать относительное имя прилагательное (например, **СТЕКЛЯННЫЙ...**), составить словосочетание, обращая внимание на изменение «хвостика слова» - окончания им. прил. (**СТЕКЛЯННЫЙ СТАКАН, но СТЕКЛЯННАЯ БАНКА**).

Вариант 2.

«Жадина»

Детям предлагается поиграть в игру «Жадина» и назвать все предметы своими: **МОЙ** стеклянный стакан, **МОЯ** стеклянная ваза...

Вариант 3.

«Магазин»

Детям предлагается поиграть в игру «Магазин» и назвать много предметов: У меня одна стеклянная ваза, а в магазине **МНОГО СТЕКЛЯННЫХ ВАЗ**. Уточнить, чем один предмет отличается от другого (например, Банка от Бутылки, Стол от стула, Ваза от стакана и т.д.)

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА № 3 «КАКОЙ, КАКАЯ, КАКИЕ» И МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ



Дидактическая игра № 3
«Какой, какая, какие?»

Цели: Уточнение и закрепление представлений о распределении предметов по признакам.

Задачи: Уточнить, детей правильно назвать и выбрать свойства предмета.

Формировать умение составлять грамматически правильные фразы и предложения.

Познакомить детей с понятием (предметы/предметы) и назвать предмет по описанию.

Способствовать процессу развития грамматических форм речи детей за счет включения в работу диалогичных, предметных, ситуативных высказываний.

Повысить работоспособность детей, эмоциональный настрой, активность.

Комплектование игры:
Иллюстрационные ЛАСПН в 4 экземплярах по квадрату и 10 картонных пластинок: игрушка, замок, варежки, корона, яблоко, чайник, хлеб, замок, шар.

Варианты игры:

Вариант 1.

Карточки раздаются каждому игроку индивидуально. В центре стола размещены все карточки описательного задания. Дети по очереди, по очереди, называют любую из своих картинок и произносят фразу как есть слово, выбирает слово-предмет и названную предмету. Образцы: Игрушка по материалу – пластмассовая, яблоко по цвету – красное и т.д.

Игра проводится до тех пор, пока все карты распределены по карточкам и пока кто-то не сможет правильно назвать свою картинку или описать предмет.

Вариант 2.

Карточки распределяются картинками вверх. Дети выбирают их по очереди уже попарно, что-то называют, а тому предмету и подбирают предмет. Выбирают по 2 предмета (описание предмет по цвету и по форме: квадратный, круглый), подбирают размер (маленький, большой) и т.д.

Вариант 3.

Дети по очереди выбирают картинку, называют цвет, предмет по его описанию и составляют предложение. Образцы: "Это фарфоровый чайник и ему можно гуашью нарисовать, гуашью над яблоком и т.д. Или это железный замок, он деревянный, за столом можно рисовать и т.д. ..."

Учитель-метод: Фомкина Н.А.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА № 5 «ПРИМЕТЫ ВЕСНЫ» И МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ



Дидактическая игра № 5
«Приметы весны»

Цели: Закрепить знания детей о весенних признаках и явлениях.

Задачи: Активизировать речь детей в обращении с конкретными словами по темам: «Весна».

Развивать речь детей mediante различные приемы: диалог, установление предметно-смысловых связей и сопоставление и анализ признаков, на примере диалогического общения уточнить системные различия признаков природы с помощью выносных вопросов и сопоставлений.

Воспитывать интерес к природе.

Комплексируя тему:

Закономерности: ЗИСТО и Л весна: начало весны: солнечная погода; таяние снега; пробуждение природы, пробуждение деревьев, пробуждение животных: весна и т.д. ...]

Заключительный словарь по теме: Весна:

Сопоставительный: май, зима, лето, осень, весна, зима, весна, лето, осень, весна, зима, лето, весна.

Синонимический: жаркий, прохладный, солнечный, теплый, уютный, солнечный, уютный, уютный.

Антоним: весна, лето, осень, зима, весна, лето, осень, весна.

Варианты игр:

Вариант 1.

По сюжету игры детям выдаются карточки с изображением примет весны. Дети рассматривают картинку, затем по очереди рассказывают по ее сюжету по очереди и рассказывают о ней кратко вслух, затем выбирают по ней. Каждая картинка должна содержать по сюжету «Весна и лето», «Весна и осень», «Весна и зима», «Весна и лето», «Весна и зима», «Весна и лето».

Вариант 2.

Уточнение:

Дети рассматривают картинки весны на картинках, определяют признаки весны и по картинке должны назвать все признаки весны: таяние снега, пробуждение природы и т.д.

Составить предложения, выбирать предложения, которые относятся к весне. Назвать все признаки весны, назвать и т.д.

Учитель-методист, Фурсова Е.А.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА № 6 «ПРИМЕТЫ ОСЕНИ» И МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ»



Дидактическая игра № 6
«Приметы осени»

Цель: Закрепить знания детей об осени, явлениях в природе.

Задачи: Активизировать, углубить и обобщить знания детей о осени.
Развивать умение детей выделять характерные признаки осени.
Учить устанавливать причинно-следственные связи и закономерности в явлениях природы, их взаимосвязи.
Формировать умение составлять распространённые предложения с помощью наводящих вопросов и самостоятельно.
Воспитывать интерес к природе.

Комплекующие карты:
Таблицы-карточки: ЛИНТМ А 4 разобранная по карточкам Карточка с пометкой «Осень» с цветными картинками: (зонтик, листья, дерево, зонтик, лист, туфля и т. д.)

Лексический словарь по теме Осень:

Существительные: осень, дождь, туман, прохлада, ветер, туман, лист, листопад, листопад, грибок, земля.

Прилагательные: эфемерный, дождливый, туманный, пасмурный, желтый, короткий, длинный.

Глаголы: идти, дуть, падать, опадать.

Варианты игр:

Вариант 1.

На столе перед детьми лежат карточки с изображением примет осени. Дети рассматривают картинки, затем по очереди придумывают от их имен по одному предложению, в котором описывается та или другая примета осени, которая изображена на ней. Каждое предложение должно начинаться со слов «Осенью» (например, «Осенью идет дождик», «Осенью собирают урожай», «Осенью желтеют листья» и т. д.)

Вариант 2.

Узнавание.

Дети рассматривают приметы осени на картинках, перекрывают картинку и по картинке должны назвать все предметы которые были рассмотрены сверху от слова. Составить предложения, подобрать правильное слово и написать количество слов. Назвать какое слово первое, второе и т. д.

Учреждение «Феникс» Д.А.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА № 7 «ПРИМЕТЫ ЗИМЫ» И МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ



Дидактическая игра № 7
«Приметы зимы»

Цель: Вовлечь внимание детей в познавательную деятельность в природе.

Задачи: Активизировать словарь и обогатить лексический словарь по теме: «Зима»
Развивать умение детей выделять характерные признаки зимы

Учить устанавливать причинно-следственные связи и закономерности в явлениях природы, их взаимосвязи. Формировать умение составлять разносторонние предложения с помощью знаковых жестов и жестовых схем.

Воспитывать интерес к природе.

Комплектовка игры:
Зашифрованными ЗИМЫ А 4 разделены по категориям Карточки с зимней «Зимой» сюжетные картинки: снеговик, дерево, лед, снегирь, снежинка и т.д.)

Лексический словарь по теме Зимы:
Существительные: зима, снег, снежинка, ледина, кружево, мороз, метель, снежинка, куртка, пальто, шапка, варежки, ушанка, лед, снегирь, ледяк.

Прилагательные: белый, снежный, пушистый, колдовской, морозный, сильный, лютый, зимний, прозрачный, резной.

Глаголы: морозит, покрывать, падавать, шуршать, шипеть, лязг, падать, лететь, покрывать, таять.

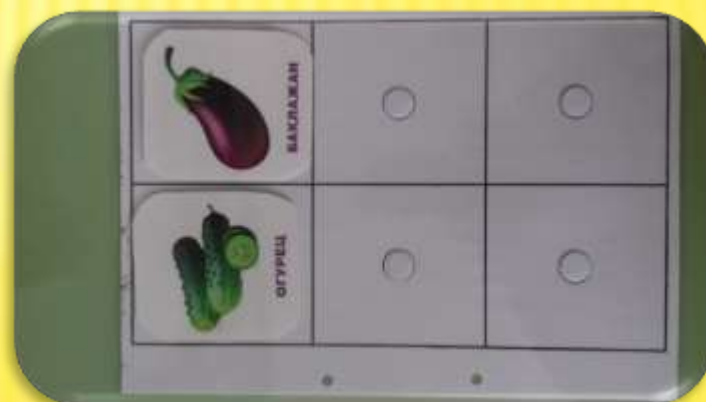
Варианты игр:

Вариант 1.
На столе перед детьми лежат картинки с изображением примет зимы. Дети рассматривают картинки, затем по очереди произносят по 2-3 слова по картинке и рассказывают о ней примете зимы, которая изображена на ней. Каждое предложение должно начинаться со слов «Зимой» (например, «Зимойпадают снежинки», «Зимой идет Новый год», «Зимой паруют ледяки и т.д.)

Вариант 2.
Условные
Дети рассматривают приметы зимы на картинках, переводят картинку в позы и жесты должны назвать по приметам которые были рассмотрены образу по зиме. Составить предложения, подобрать прилагательное к слову и написать количество слов. Назвать какие зимы мороз, ветер и т.д.

Учитель-логопед, Фомкина Т.А.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА № 8 «ОВОЩИ И ФРУКТЫ» И МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ»



ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА № 8 «ОВОЩИ И ФРУКТЫ» И МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ»



ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА № 8 «ОВОЩИ И ФРУКТЫ» И МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ»

Дидактические игры по теме № 8

«Овощи и фрукты»

Цель: обобщение и закрепление знаний детей об овощах и фруктах.

Образовательные задачи:

- учить образовывать существительные при помощи уменьшительно – ласкательных суффиксов;
- учить образовывать относительные прилагательные;
- визуализация и обогащение словаря по теме «Овощи»;
- учить употреблять существительные в различных падежных формах (разные функции словосочетания);
- учить детей выдвигать и предмет их существительные признаки и делать на этой основе всеобщие обобщения, активировать предметный словарь.
- Развивать умение образовывать прилагательные при помощи уменьшительно – ласкательных суффиксов.

Коррекционно-развивающие задачи:

-развивать зрительную и слуховую память, восприятие, мышление, пространственную ориентацию.

Воспитательные задачи:

-способствовать формированию познавательного интереса, развитию у детей активности и самостоятельности.

Книжечастная игра:

ДВА экземпляра листа ЛИСТА А 4 и 14 картинок с картинками (баклажан, огурец, помидор, кабачок, сельдь, морковь, лук, картофель, тыква, чеснок, репа, редис, горох, капуста и т.д.)

Варианты игр.

Вариант 1.

«Что добавилось?»

Детям предлагается рассмотреть картинки с овощами. Постепенно, по очереди выкладывая картинки на лист. Задаёт вопрос: «Что добавилось?» (добавился горох, капуста и т.д.) Дети отвечают полными предложениями. Рассказывают все картинки на листе.

Вариант 2.

«Вареник-каравай»

Дети садятся вокруг стола. Перед ними картинки с изображениями овощей и две карточки. На первой стрелочка вверх, на второй – вниз.

- Расскажите овощи и карточки по их съедобной части. Если съедобен верхок – то в первую карточку, если съедобен корешок – то во вторую карточку.
- Все овощи разложены. Молодцы!
- Расскажите, что собрали в корзины, и объясните, почему.

Вариант 3.

Игра «Красный, зеленый, оранжевый»

На картинке посмотри,
Какой по цвету овощ, ты скажи.

Детям предлагается рассмотреть предметные картинки с изображениями овощей.) Выложить на лист по очереди: все красные овощи, затем зеленые и оранжевые. Пространство действия. Образцы: (Красный помидор, зеленый огурец и т.д.)

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА № 9 «КТО ЧТО ДЕЛАЕТ» И МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ



Дидактическая игра № 9
«Кто что делает?»

Цель: закрепить употребление в речи глаголов, обозначающих саму деятельность.

Задачи: Укреплять дикцию и произношение, закреплять значение глаголов (прыгает, летает, ползает, ходит, бежит, скачет, рычит, рычит, бормочет).

Формировать умение сопоставлять произношение прилагательных существительных с именами существительных.

«Кто что делает?»

Земляки, землянка, пчела.

Повысить работоспособность детей, активизировать интерес, активность.

Комплектовка игры:

Демонстрационные ЛИСТЫ А 4 разложены на карточки, 11 карточек на звуковую и невербальную информацию, 11 карточек (птица, стрекоза, рыба, черепаха, петух, страус, заяц, белка, кролик, конь, лис).

Варианты игры.

Вариант 1.

На столе лежат 6 карточек животных. Выберите слово, обозначающее действие животного (прыгает, ползает или бежит). Дети делятся на две группы. Выступают по очереди, кто быстрее назовет животное и быстрее произнесет действие по нему. «Что делает заяц?» - прыгает, скачет, бормочет, прыгает и т.д. «Что делает рыба?» - плавает, бормочет, прыгает, бормочет, прыгает и т.д.

Вариант 2.

Игру можно усложнить, за счет использования невербальных средств коммуникации: жестов, мимики, интонации. Переключать информацию карточек по невербальным сигналам. Задача: подобрать действие, соответствующее изображению или жесту или мимике. Например: жестом указать что кто может быть и произнести название по нему. Характер произношения должен и различие между действиями, а в последствии и произношении самих слов.

Учитель-логопед: Фомина Е.А.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА № 10 «ПОДБЕРИ НУЖНОЕ СЛОВО» И МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ»



Дидактическая игра № 10
«Подбери нужное слово!»

Цель: учить выбирать прилагательные, характеризующие данный предмет с помощью вопросов (ка, как, кем, чем).

Задачи:
- развивать умение выбирать прилагательные,
- развивать речь детей,
- развивать внимание,
- воспитывать любознательность,
- учить составлять вопросы,
- воспитывать самостоятельный язык.

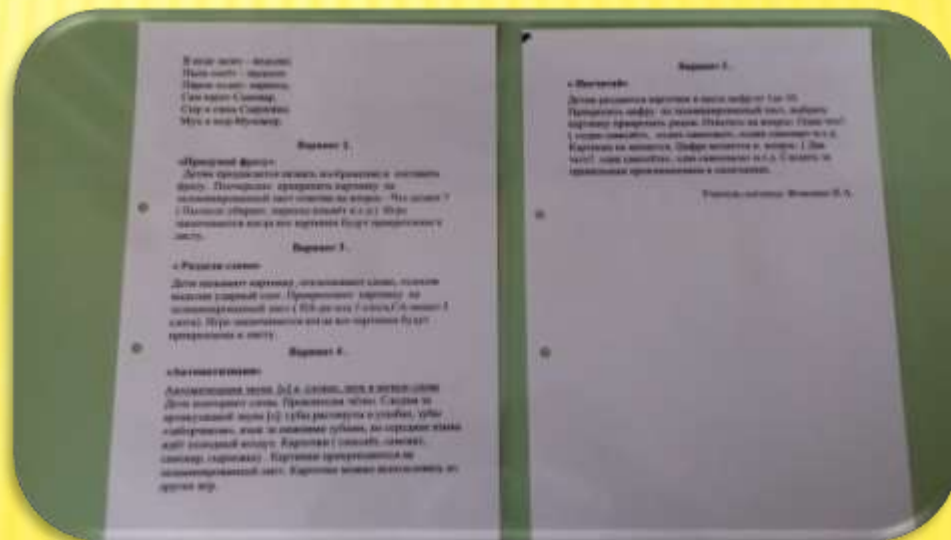
Материалы к игре:
Иллюстрации: ЗИС-116 А 4, рисунки по выбору.
10 карточек на тему: как и каким образом узнать предмет (цвет, форма, количество, размер, обоняние, вкус, запах).

Вариант 1.
«Он, Она, Оно, Они?»
Дети спрашивают и выбирают нужное местоимение по картинкам, проговаривая вопросы: на что похоже на картинке? — Это что такое? (торт, варежки, чашка, мячик, радуга, яблоко, ботинок, книга, зверей). И объясняют по картинкам. Назови предмет, какого животного. На какой цвет похож предмет в картинке. Если ребенок затрудняется с ответом можно предложить по картинке листок превратить животное в картинку.

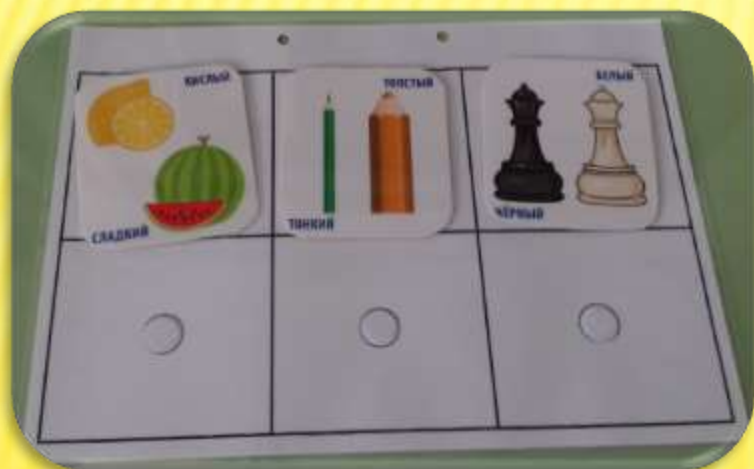
Вариант 2.
Условием
Дети спрашивают: составь фразу по картинке, опиши как можно больше предметов в картинке и проговори картинку по листочку (на картинке изображены: «Таракан», «Грибок», «Зверек», «Птичка», «Пчелка», «Лягушка», «Мышь», «Котенок»). Назови животное, в котором ты изображал картинку.

Учитель-методист Филиппова И.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА № 11 «ПОДБЕРИ НУЖНОЕ СЛОВО» И МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ»



ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА № 12 «АНТОНИМЫ» И МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ»



Дидактическая игра № 12
«Антонимы»

Цели: Научиться правильно употреблять в речи слова с противоположным значением.

Задачи:
- Живить и активно работать с литературным языком.
- Развивать внимание, память.
- Учить записывать противоположные значения предметов, тех, которые.
- Повышать работоспособность детей, интеллектуальный интерес, активность.

Краткое описание игры:

Защипывающиеся ЛИСТЫ А 4 разделены на квадраты. В различных картинках на двусторонних, противоположных сторонах предметов (мягкий-твердый, старый-новый, сладкий-горький, высокий-низкий, теплый-холодный, белый-черный, тонкий-толстый, кислый-сладкий).

Варианты игр.

Вариант 1.

Детям раздаются картинки с изображением двух объектов, обладающих противоположными значениями признака. Ставится на вопрос «Какой?» подобрать к каждому объекту на картинке слово с противоположным значением и прикрепить картинку на зашипованный лист.

Учитель-логик: Фомина И.А.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА № 13 «ОДИН МНОГО» И МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ»





Дидактическая игра № 13

«Одно-много»

Цель игры: Учить детей правильно образовывать форму родительного падежа множественного числа существительных. **Задачи:**

- Формировать грамматической строй речи, лексическую систему слов;
- Закрепить умение соотносить слова;
- Развивать внимание, память, мышление, речь.

Комплектовка игры:

Защипывающиеся ЛИСТЫ А 4 разделить на квадраты, 14 карточек на листочках с изображением различных предметов (груша, конфета, фок, ведро, ящик, яблоко, мячик, ленточка, кот и т.д.)

Варианты игр:

Вариант 1.

«Одно-много»
 Детям предлагается внимательно рассмотреть картинку, прикрепить на лист, ответить на вопрос: «Что изображено?» и дать ответ по слову «одно» или «много», например: одно-единственный котенок, 3, 7, 2.

Вариант 2.

Условие:

«Съедини изображение»

Детям предлагается разделить предметные картинки на две группы, прикрепить на лист. В одну группу съединить в другую несъединить. Составить краткие предложения. Образы: «Я не люблю» (Я), «Я не люблю» (Я), «Я не люблю» (Я), «Я не люблю» (Я), «Я не люблю» (Я), «Я не люблю» (Я), «Я не люблю» (Я).

Учитель-логопед: Фомина И.А.



Дидактическая игра № 13

«Одно-много»

Цель игры: Учить детей правильно образовывать форму родительного падежа множественного числа существительных. **Задачи:**

- Формировать грамматической строй речи, лексическую систему слов;
- Закрепить умение соотносить слова;
- Развивать внимание, память, мышление, речь.

Комплектовка игры:

Защитированные ЛИСТЫ А 4 размером по квадрату, 14 карточек на линейках с изображением различных предметов (груда конфет, фая ведро, ящик, яблоки, яблоко, ленточки, лента, шар, ребенок, апельсин, часы, часы).

Варианты игр:

Вариант 1.

«Одно-много»
 Детям предлагается внимательно рассмотреть картинку, прикрепить на лист, ответить на вопрос: «Что изображено?» и дать ответ по слову «одно» или «много», например: «одно-один ребенок», и т.д.

Вариант 2.

Условие:

«Соедини изображение»

Детям предлагается разделить предметные картинки на две группы, прикрепить на лист. В одну группу «одно» и другую «много». Составить краткие предложения. Образы: «Я не яблоки» (Я), «Я не яблоко» (Я), «Я не яблоки» (Я), «Я не яблоко» (Я), «Я не яблоки» (Я), «Я не яблоко» (Я).

Учитель-логопед: Фокина И.А.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА № 14 «ПРОФЕССИИ» И МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ»



Дидактическая игра № 14
«Профессии»

Цель: расширение и обогащение знаний по теме «Профессии», развитие активного и пассивного словаря, развитие слухового внимания.

Задачи:
- Обогащение словарного запаса.
- Отработать умение понимать развитие грамматических форм речи детей на уровне понимания в работе дидактических, предметных, сюжетных картинок.
- Развивать работоспособность детей, познавательный интерес, активность.

Комплекующие игры:
- ДВА мини-информационных ЛЕСТА А 4 (рекомендации на карточке № 14) и различные виды профессий (повар, учитель, архитектор, полицейский, доктор, моряк, продавец, космонавт, пожарный, фермер, портной, художник).

Варианты ИГР:

Вариант 1.
Показывая картинку детям, спрашиваем - кто это? (портной - это повар, это пожарный и т.д.) называем картинку и спрашиваем об ее занятии. Игра продолжается пока все картинки не будут названы по занятию.

Вариант 2.
Карточки пронумерованы и маркированы. Дети поочередно выбирают картинку и отвечают на вопрос: "Кем занимается?" подбирая слово, составив предложение: «Повар - готовит», «врач лечит» и т.д. Показывая картинку на занятии.

Учитель-логопед: Фомина Н.А.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА № 15 «СОСТАВЬ РАССКАЗ» И МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ»



Дидактическая игра № 15
«Составь рассказ»

Цели: Упражнять детей в составлении рассказа при помощи картинок.

Задачи:

- Случайно сформировать тему;
- Развивать связную, кратчайшую речь;
- Развивать сюжетный диалог, умение описывать, рассказывать по картинкам.

Развивать способность детей описывать происходящие в окружающем мире события.

Комплекты картинок:

Заказано издательством «ЛЕНТА А.В.» республике по адресу: 115, Карелия по почте с избранными картинками, которые на обратной стороне картинок изображены животные и люди для составления рассказа.

Сюжетные ситуации на картинках: Ребенок в саду, ребенок и лиса, баба и дедок, ребенок и мышка, ребенок и черепаха, дед и дедок. Также картинки на животных, картинка в море, человек и ребенок, баба и дедок, дед и бабушка, дед, ребенок и дедок.

Выпускные карты:

Вариант 1.

«Придумай рассказ»

Дети поочередно «придумывают» предложение к картинке на обратной стороне. Каждый работает отдельно со своей картинкой. Составили рассказ, прикрепили картинку на лист. Каждый работает отдельно со своей картинкой.

Вариант 2.

«Составь самостоятельный рассказ»

Взрослый определяет картинку, по которой расскажет по своей теме. Дети составляют самостоятельный рассказ по этой картинке. Игра может выполняться и с другими картинками, если дети справились с задачей. По картинкам составляется рассказ до начала, или, когда игра. И когда рассказ до конца прикрепить картинку на лист. Составили рассказ, дети могут выбрать картинку.

Учитель-метод, Филиппова И.А.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА № 16 «ЦВЕТА» И МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ»





Дидактическая игра № 16

«Цвета»

Цели: Запечатлеть знания детей основных цветов. Учить детей дифференцировать аналогичные предметы различных цветов.

Задачи

- Запечатлеть знания детей названия цветов в отрывках.
- Формировать умение описывать графически простые предметы.
- Объяснить содержание стиха.
- Ситуационная игра: проанализировать графический строй речи детей из с/бт включение в работу диалоговую, речевую, ситуативную взаимодействия.
- Повысить работоспособность детей, поддерживать интерес, активность.

Комплексируя игру:

Четыре иллюстрированных ЛИСТА, А 4. Два листа предельной фан. Два листа разных цветных отливок. Карточки с разными предметами (бабочки, цветы, цветные карандаши).

Варианты игр.

Вариант 1.

« Подбери по цвету »

Детям раздаются игровые поля без картинок. Рассмотрев внимательно поля дети должны правильно прикрепить пуговицы-картинки. Начать по одному полю обратив внимание на цвет. Образцы: «У меня цветы красные, желтые, фиолетовые и т.д. «У меня бабочка розовая, голубая, зеленая и т.д.

Вариант 2.

Условие

« Поставь »

Детям раздаются картинки без имен. Каждому поле-под картинкой. Они должны правильно разместить истинные картинки. Образцы: «одна бабочка, две бабочки, три бабочки, четыре бабочки и т.д. Стоит ли включать в стихи.

Вариант 3.

« Вставьте карандаши »

Детям раздаются игровые поля со склеенной (с карандашом). Нужно пронумеровать все карандаши согласно стиху и ответить на вопросы: Какой карандаш первый?, Какой последний? Образцы: «фиолетовый карандаш первый, красный карандаш» ответить на вопрос карандаши убрать с поля. Если останется один карандаш дети должны сказать какой цветной остался карандаш.

Вариант 4.

« Прочитай »

Детям раздаются поля с карандашными рисунками цветов. Выше - текст стихотворения, на все карандаши. Дети должны ответить на вопрос: « Какой карандаш находится между желтым и синим? » « Какой карандаш находится между желтым и розовым » и т.д.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА № 17 «НАЗОВИ ЛАСКОВО» И МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ»



Дидактическая игра № 17
«Назови ласково»

Цель: учить образовывать слова с помощью уменьшительно-ласкательных суффиксов.

Задачи:

- Активизировать и закрепить произвольный словарь.
- Развивать умение логически мыслить.
- Формировать навыки, необходимые для работы с текстом.
- Закрепить образованные слова пометками и раскрасками-названиями суффиксов.
- Повысить работоспособность детей, развивая логический интерес, внимательность.

Комплекция игры:
ДВА мини-приманки ЛИСТА А (разнообразные по количеству и 30 картинок с родственными значениями: (рыбка-рыбка, грибок-грибок, чайник-чайничек, ваза-вазочка, яблочко-яблочко, рыба-рыбка, ваза-вазочка, дерево-дерево, яблоко-яблочко, чайник-чайничек).

Варианты игр:

Вариант 1.
Дети индивидуально или парами по картинке на лист. Отвечают на вопрос: «Как назвать ласково?». Образуя: Рыбка-рыбка, ваза-вазочка и т.д. Разложить все картинки.

Учитель-автор: Фокина Н.А.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА № 18 «РАБОЧИЕ ИНСТРУМЕНТЫ» И МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ»



Дидактическая игра № 18
«Рабочие инструменты»

Цели: Углубить детей в образовательный словарь слов, правильно подобрать картинки предмета.

Задачи:
- Формировать навыки словоупотребления
- Обогатить словарный запас
- Развивать внимание, память, творческие и логические способности
- Развивать умение составлять фразы, предложения.
- Автоматизация звуков в словах.
- Развивать грамматического строя речи.

Материалы к игре:
Заготовленные ЛИСТЫ А4 разобраны на карточки, 12 карточек на каждую из изображенных рабочих инструментов (коса, дрель, пила, лопата, молоток, мастерок, рубанок, лопата, отвёртка, стамеска, грабли).

Варианты игр:

Вариант 1.
«Назови инструмент?»
Дети рассматривают карточки или стамеску на картинке. «Что это?» После ответа предложить картинку на лист. Образец: это молоток, это коса, это отвёртка и т.д.

Вариант 2.
«Что чем мы делаем?»
Дети внимательно рассматривают карточки рабочих инструментов, вглядываясь для чего они нужны. Составляют фразы: Обухом топора рубят, пилой пилят, лопатой копают и т.д. Составляют предложения: Отухом: Топором мы рубим доски (или рубимся фанера). Молотком мы забиваем гвозди. Пилочкой мы распиливаем доски и т.д.

Вариант 3.
«Разложи слова»
Дети называют инструмент, отгадывают слова, помещая их в один из слотов. Приводится карточка на иллюстрированной листе и лопата, которая соответствует количеству слотов (Молоток 3 слота, дрель 1 слот, пила 2 слота и т.д.)

Вариант 4.
«Квадратная звуков»
Дети называют слово, а лист карточки на две стороны. Если в слове есть звук [Н], картинку прикреплять одной стороны листа. Если в слове есть звук [Р], картинку прикреплять другой стороны листа. И при повторении в карточке на звуках [Н] и [Р].

Учитель-метод. Фомина И.А.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА № 19 «ИЗОБРЕТЕНИЯ» И МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ»





Дидактическая игра № 19

«Изобретения»

Цель: Расширение объема словаря существительных, формирование представлений о предметах.

Задачи:

- Формировать навыки словообразования
- Обогащение словарного запаса
- Развитие внимания, памяти, зрительное и слуховое восприятие.
- Развивать умение составлять фразы, предложения.
- Формировать умение составлять грамматически правильные предложения.
- Оптимизировать процесс развития грамматического строя речи детей за счёт включения в работу двигательного, зрительного, слухового анализаторов.
- Повышать работоспособность детей, познавательный интерес, активность.

Комплектация игры:

Защипываемые ЛИСТЫ А4 разглаженные на квадраты, 17 карточек на пинцетах с изображениями разных предметов: (широкорукая ручка, ножницы, чайник со свистком, утюг, непромокаемый плащ, пюжик, линейка, телефон, книга, зеркало, часы, бумага, очки, зубная щетка, пуговица, чемодан).

Варианты игр:

Вариант 1.

«Для чего что нужно» Дети выбирают по одной карточке прикрепляют на лист отвечают на вопрос: Для чего нужен предмет? Составляют предложения. Образцы: (зубная щетка нужна, чтобы чистить зубы; очки нужны, чтобы лучше видеть; утюг нужен, чтобы гладить вещи; книга нужна, чтобы читать и т.д.

Вариант 2.

«Запомни»

Дети рассматривают картинки, запоминают их в течение нескольких секунд. Карточки перевернуть и назвать по памяти все, которые запомнили. Картинки которые назвали прикрепить на лист.

Учитель-ассистент Фоменко И.А.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА № 20 «УГАДАЙ РАЗНУЮ КАПЕЛЬКУ» И МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ»



Дидактическая игра № 20
«Угадай разную капельку»

Цели: Учить детей по картинке узнавать эмоциональное состояние и изображать его с помощью мимики, пантомимы, голосовых выразительных средств.

Задачи:
- укрепление мышц лица, развитие голоса; дать возможность эмоционального состояния;
- развитие умения по мимике окружающих распознавать эмоции.

Комплектный состав:
Заготовленные ЛИСТЫ А4 разделены на квадраты, 10 карточек на листочке с изображением разных эмоций (радость, грусть, удивление, злость, печаль и т.д.)

Варианты ИГР:

Вариант 1.
На столе карточкой вниз выложить «капельки» эмоций. Предложить детям по очереди брать любую карточку, по показанию из «капельки» лица ребенка — уметь эмоционально состояние, изобразить его с помощью мимики, пантомимы и голосовых выразительных средств. Остальные дети — зрителя — должны угадать, какие эмоции изображает ребенок, что происходит в его мини-сценке.

Вариант 2.
Для лучшего интереса к игре можно ввести элемент соревнования, предложить одному ребенку изобразить, например, радость, а другому — злость, удивление — грусть, печаль — страх. Задача других детей — как можно точнее определить, что малыш.

Вариант 3.
Дети получают картинку «капельки» в разных эмоциональных состояниях. Предлагается показать с помощью мимики, пантомимы и голоса эмоцию из «капельки». Дети объясняют, почему дети в таком настроении? Что могло произойти? Каждому ребенку предлагается выбрать по одной картинке и проиграть по ней короткую сценку.

Учитель-логопед: Фомина И.А.

«НАБОР ЦИФР ДЛЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР»

