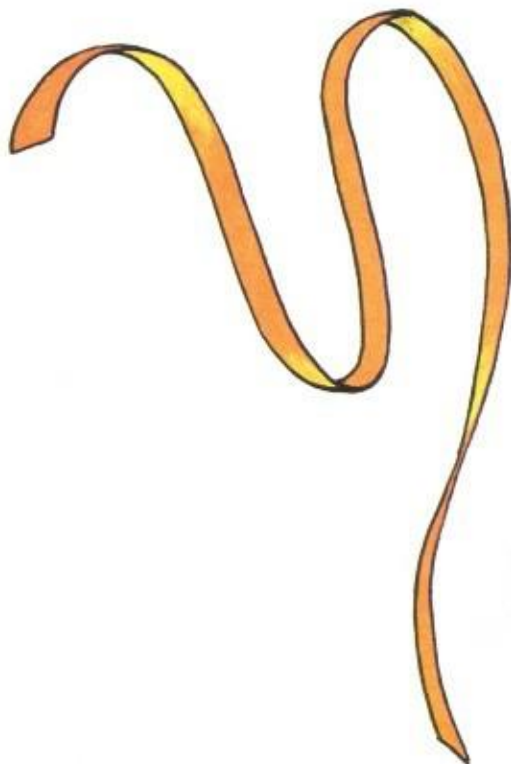
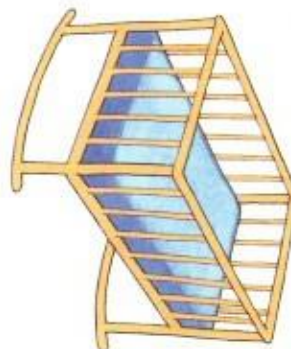
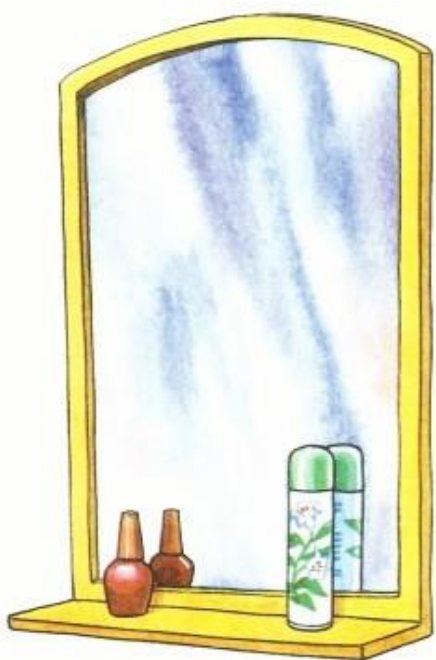


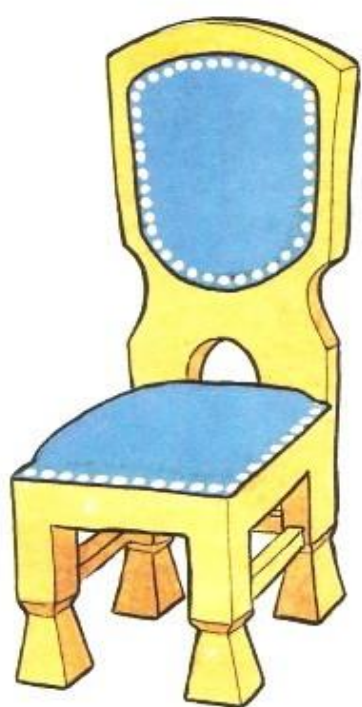
Речевая игра «Большой-маленький»





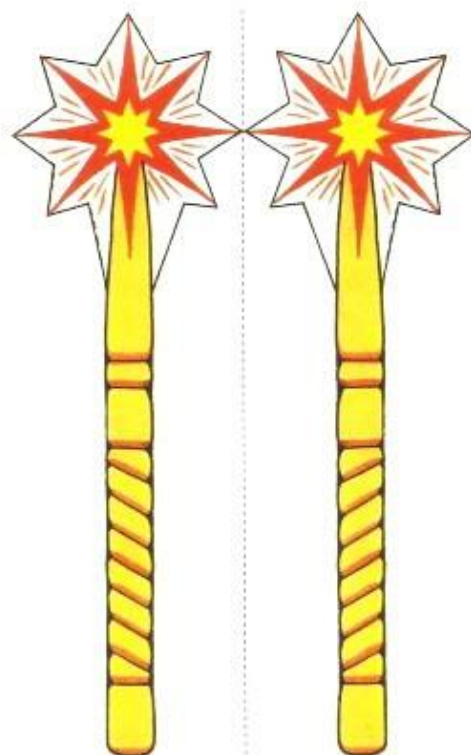




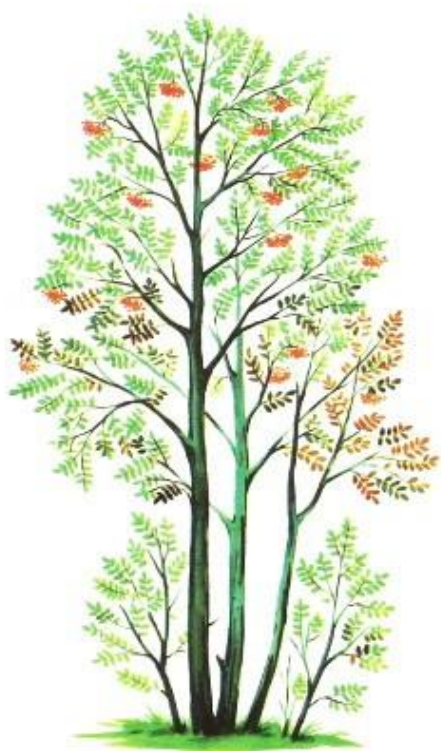


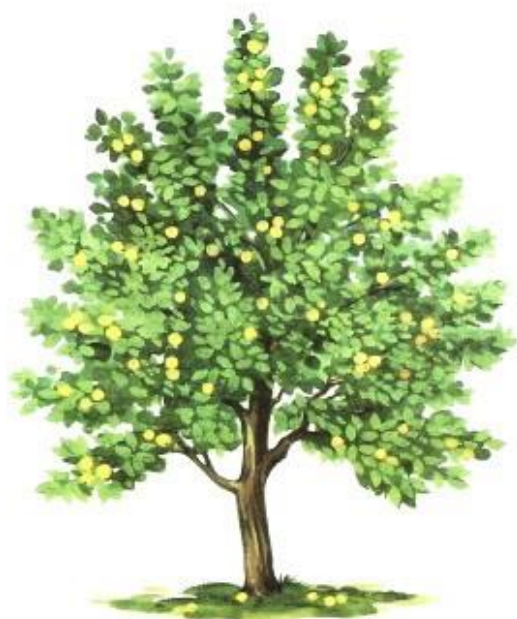


(вырезать по контуру, сложить по пунктирной линии, склеить)





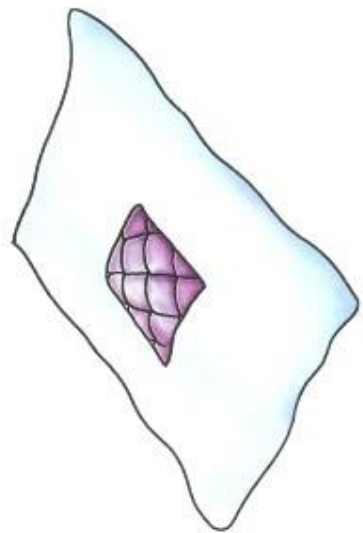
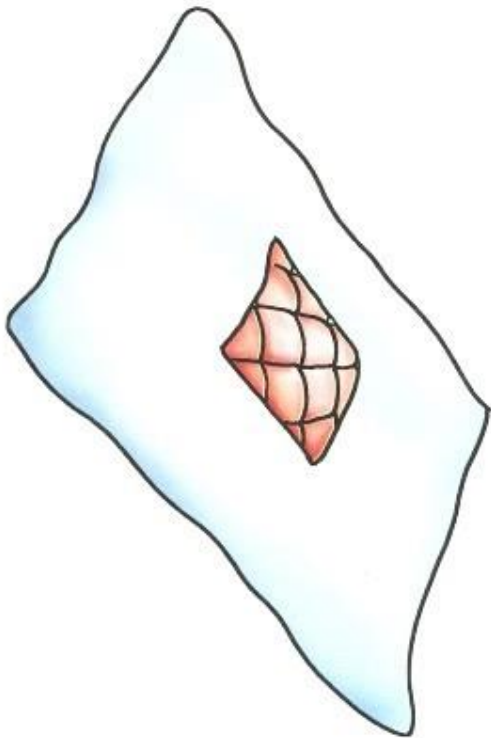
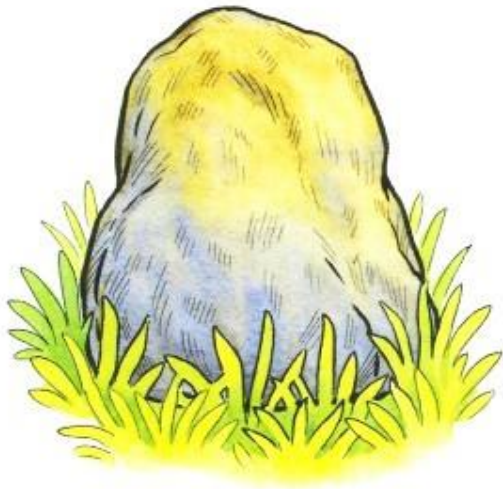




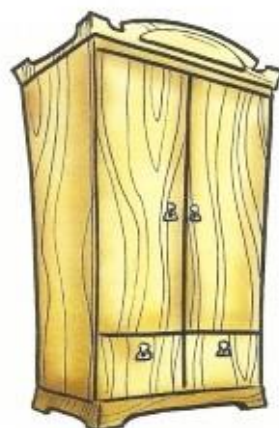
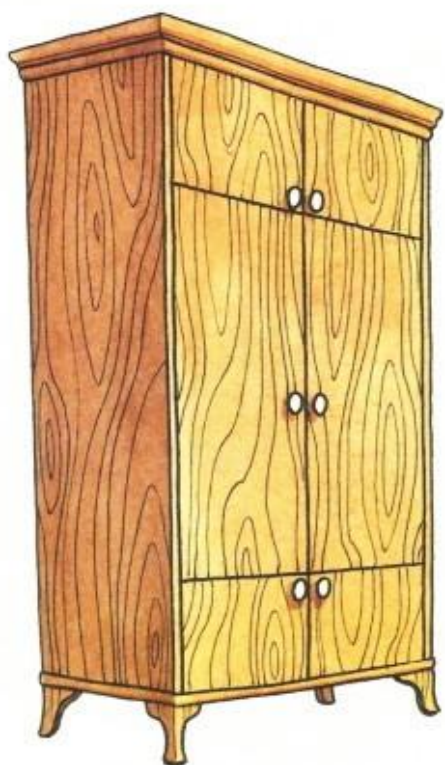


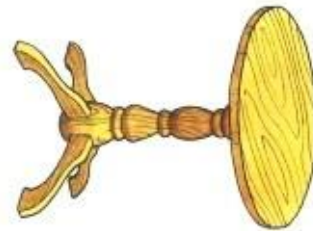
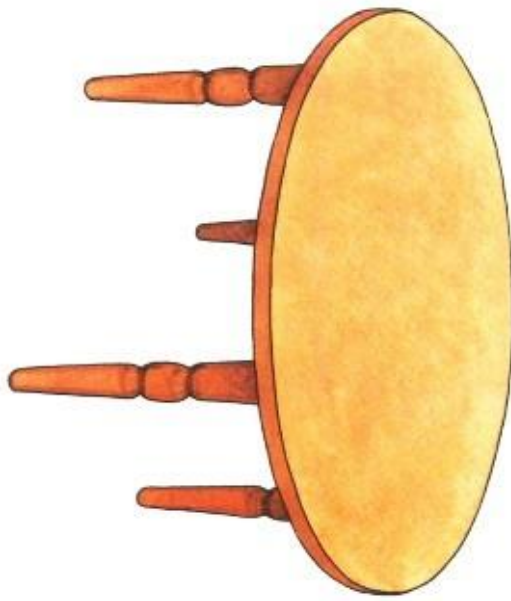


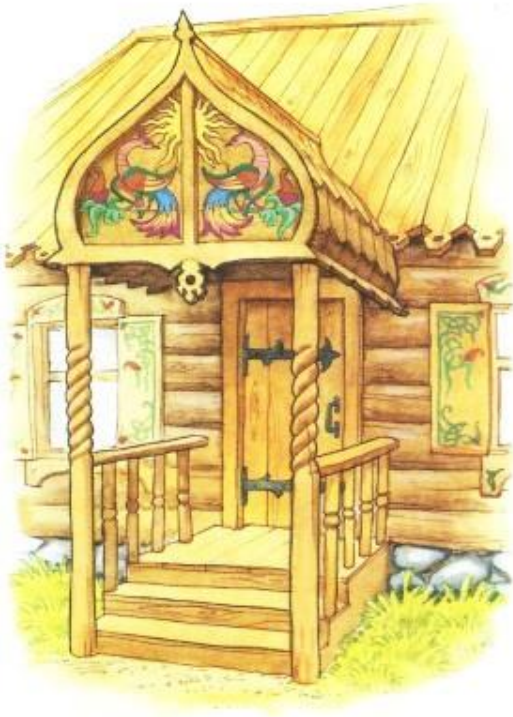














Цель игр — сформировать у детей 5—7 лет с речевыми нарушениями навык использования в речи существительных с уменьшительно-ласкательным значением. Игры способствуют: пополнению и активизации словаря детей, совершенствованию

грамматического строя речи, развитию внимания, памяти, словесно-логического мышления.

Речевой материал подобран с учетом специфики ошибок, допускаемых детьми при образовании существительных с уменьшительно-ласкательным значением. Игровой материал представлен в виде парных карточек, изображающих предметы большого и маленького размера.

Игры, приведенные в данном пособии, можно проводить как с одним ребенком, так и с группой детей. Пособие адресовано логопедам, воспитателям, гувернерам и родителям.

В данном пособии представлен ряд игр, цель которых — сформировать у детей 5—7 лет навык использования в речи существительных с уменьшительно-ласкательным значением. Данные игры предназначены в первую очередь для работы с детьми, имеющими речевые нарушения (как правило, такие дети испытывают значительные трудности при овладении навыками словообразования и словоизменения).

Кроме того, использование данного пособия позволит расширить словарный запас детей и будет способствовать развитию связной речи, внимания, памяти, мышления.

Игровой материал представлен в виде парных карточек, изображающих предметы большого и маленького размера. Перед началом работы следует разрезать листы по пунктирным линиям и выбрать те картинки, которые необходимы для каждой конкретной игры. В любую из представленных игр можно играть как с одним ребенком, так и с группой детей.

Речевой материал подобран с учетом специфики ошибок, допускаемых детьми при употреблении имен существительных с уменьшительно-ласкательным значением, поэтому на одном речевом материале рекомендуется проводить несколько игр.

Игра 1. «НАЗОВИ, НЕ ОШИБИСЬ»

Оборудование: парные карточки данного пособия.

Педагог раздает детям пары картинок, изображающих большой и маленький предметы (по одной каждому ребенку) и выставляет на наборное полотно оставшиеся парные картинки. Затем педагог называет выставленные на наборном полотне картинки, выделяя голосом суффикс с уменьшительно-ласкательным значением и объясняет, что этот «кусочек слова» сделал предмет маленьким.

После этого педагог предлагает детям выйти к доске, выставить свою пару картинок и назвать их правильно (стул — стульчик, чемодан — чемоданчик).

Игра 2. «БОЛЬШОЙ — МАЛЕНЬКИЙ»

Оборудование: парные карточки данного пособия.

Педагог выставляет картинки, изображающие большие и маленькие предметы, и напоминает детям о том, что предметы бывают большие и маленькие.

Далее педагог показывает детям пару картинок из выставленного набора и спрашивает, чем отличаются эти предметы. (Размером. Один предмет большой, а другой — маленький.)

Педагог просит детей назвать большой предмет (стол) и объясняет, что маленький предмет надо назвать ласково (столик).

Аналогичная работа проводится с другими парами картинок.

Игра 3. «ЧУДО»

Оборудование: изображения волшебника, волшебной палочки, парные карточки данного пособия.

Педагог выставляет на наборное полотно изображение волшебника и карточки, изображающие большие предметы. Затем педагог говорит детям, что они сегодня будут помогать волшебнику превращать большие предметы в маленькие.

Дети по очереди берут «волшебную палочку», дотрагиваются ею до любого предмета и называют его ласково.

Если ребенок назвал предмет правильно, педагог выдает ему соответствующее изображение. Побеждает тот, кто смог набрать больше картинок.

Игра 4. «ПОМОЖЕМ ДЮЙМОВОЧКЕ»

Оборудование: изображение Дюймовочки; карточки с изображениями маленьких предметов: платице, юбочка, ленточка, кроватка, одеяльце, ложечка, чашечка, сумочка, чемоданчик, зеркальце, кораблик, куколка.

На наборное полотно выставляется картинка с изображением Дюймовочки. Педагог объясняет, что все предметы, которые нужны Дюймовочке, маленькие и называть их надо ласково.

Педагог раздает детям картинки и предлагает ласково назвать предметы, которыми может пользоваться Дюймовочка, и рассказать о том, как она ими пользуется.

После этого дети по очереди выходят к доске и составляют предложения. Например: Это платице. Дюймовочка надела новое платице. Это кроватка. Дюймовочка заправила свою кроватку.

Игра 5. «БОЛЬШОЙ МЕДВЕДЬ И МАЛЕНЬКИЙ МИШКА»

Оборудование: изображения большого медведя и маленького медвежонка; парные карточки: изба — избушка, ковер — коврик, стол — столик, стул — стульчик, шкаф — шкафчик, ведро — ведёрко, комар — комарик, крыльцо — крылечко, гриб — грибок.

Педагог выставляет на наборное полотно изображения большого медведя и маленького медвежонка, а карточки с изображением больших и маленьких предметов раздает детям. Далее педагог объясняет, что большому медведю нужны большие предметы, маленькому медвежонку — маленькие.

После этого педагог читает начало предложения, а дети заканчивают его, подбирая нужное слово и выставляя соответствующую карточку на доску. Маленький медвежонок живет в... (избушке).

У маленького медвежонка на полу лежит... (коврик). Маленький медвежонок сел за... (столик).

Маленький медвежонок сел на... (стульчик). Маленький медвежонок подошел к... (шкафчику). Маленький медвежонок пошел за водой с... (ведерком). Маленького медвежонка укусил... (комарик). Маленький медвежонок вышел на... (крылечко). Маленький медвежонок нашел в лесу... (грибок).

Игра 6. «НУ, ПОСАДИ!»

Оборудование: изображения волка, зайца; парные карточки: яблоня — яблонька, береза — берёзка, рябина — рябинка, сосна — сосенка, дуб — дубок.

Педагог выставляет на наборное полотно изображения волка и зайца и рассказывает детям следующую историю: «Однажды, заяц и волк решили посадить деревья. Волк сказал, что он будет большие деревья сажать, а зайцу разрешил сажать маленькие. Взялись за дело дружно. Сажают, сажают, а волк все в сторону зайца косится. «Как бы, — думает, — зайчатинки отведать?» Не выдержал волк: бросил

лопату и пустился вдогонку за зайцем. Вот какой неорганизованный волк! Ребята, давайте остановим волка и зайца и поможем им закончить работу».

Педагог раздает детям парные карточки и предлагает помочь посадить волку деревья, а зайцу — деревца. Дети по очереди выходят к доске, называют свои картинки и выставляют их под изображения волка и зайца.

Игра 7. «ПРИДУМАЙ ПРЕДЛОЖЕНИЕ»

Вариант 1

Оборудование: пары карточек: кровать — куколка, дуб — гнездышко, изба — яблонька, сосна — гнездышко, шкаф — кроватка, стол — чашечка, дом — рябинка, береза — грибок, Дюймовочка — платице.

Педагог выставляет на наборное полотно две картинки (например, стол — ложечка) и просит детей придумать любое предложение. Например: На столе лежит ложечка. Аналогичная работа проводится с другими парами картинок.

Вариант 2

Оборудование: карточки, изображающие маленькие предметы.

Педагог раздает детям карточки и предлагает по очереди выйти к доске, выставить карточку, назвать ее и придумать предложение с данным словом.

Игра 8. «КТО САМЫЙ ВНИМАТЕЛЬНЫЙ?»

Оборудование: парные карточки данного пособия.

Педагог выставляет на доску пары картинок. Дети делятся на две команды. Педагог предлагает командам по очереди называть только маленькие картинки. За каждый правильный ответ команда получает фишку. Ни одна названная картинка не убирается с наборного полотна.

Если дети одной команды дважды называют одну картинку или ошибаются при назывании маленького предмета, право следующего хода передается другой команде.

Игра заканчивается тогда, когда названы все маленькие картинки. Побеждает команда, получившая большее количество фишек.

Игра 9. «ДАВАЙ МЕНЯТЬСЯ»

Оборудование: колпак и мешочек гнома, парные карточки данного пособия.

Перед началом игры выбирается водящий — гном. Он надевает колпак, берет мешочек с картинками, на которых изображены большие предметы, и выходит за дверь. Педагог раздает каждому ребенку по 1—3 карточки с изображением маленьких предметов и говорит детям: «Гному нужны маленькие предметы, но у него в мешочке большие предметы. Давайте поможем гномику поменять большие предметы на маленькие».

После этого дети зовут гнома: «Гномик, гномик выходи, маленький предмет возьми!»

Гном выходит, наугад достает из своего мешочка картинку, показывает ее детям и называет (например, стол). Тот ребенок, у которого есть парная карточка, отвечает ласково (столик). После этого гном и ребенок меняются картинками.

Если ребенок неправильно назвал маленький предмет, то гном не будет с ним меняться. Выигрывает тот, кто первый обменяет все свои карточки у гнома.

После этого победитель становится водящим. Педагог перемешивает карточки с изображениями маленьких предметов, раздает их детям, и игра повторяется.

Игра 10. «РАССКАЖИ ПРО ГНОМА»

Оборудование: изображения гнома, Дюймовочки; карточки, изображающие маленькие предметы.

Педагог предлагает детям послушать рассказ о гноме и пересказать его. Перед началом прослушивания любого текста педагог напоминает детям, что гном по размеру маленький и все предметы, которые его окружают тоже маленькие, поэтому их надо называть ласково.

По ходу рассказывания, педагог выставляет на доску соответствующие опорные картинки*.

Текст 1. «Знакомство с гномом»

Жил-был на свете гном. Он жил в маленьком домике с крошечным крылечком. Все предметы в домике тоже были маленькие: шкафчик, кровать, столик, стульчик. А во дворе росли два невысоких деревца: рябинка и березка. Гном каждое утро брал ведро и шел их поливать. Гному хорошо жилось на свете, он радовался жизни и никогда не скучал. Вот такой он, наш гном.

Текст 2. «Гном идет в гости»

Однажды Дюймовочка пригласила в гости гнома на свой день рождения. Гном прекрасно знал, что на день рождения всегда идут с подарком. «Что же подарить Дюймовочке?» — подумал гном, — «Подарю-ка я ей куколку». Гном выбрал самую красивую куколку: она была одета в голубое платье. Опорные картинки выделены в текстах подчеркиванием.

на голове у куколки была голубая атласная ленточка. Гном положил подарок в изящную сумочку. Дюймовочка осталась очень довольна подарком.

Текст 3. «Гном делает уборку»

Наш гном — настоящий чистюля. Сегодня он навел дома образцовый порядок и очень устал. Гном подмел веником крылечко, вытер тряпочкой пыль со шкафчика, стульчика и столика. Заправил кровать и пропылесосил коврик около нее. А еще гном помыл все чашечки и ложечки. Вот какой трудолюбивый гном. Как приятно, когда дома чистота и порядок!