



Логопедические игры с детьми дошкольного возраста на примере многофункциональной игры «Необычный цветок»

4 апреля 2019

Игру недаром называют "ведущей" - именно благодаря ей, ребенок познает окружающий его мир предметов и людей, входит в мир социальных отношений, в сообщество взрослых. Через игру ребенок познает самого себя, свои возможности. «Игра - это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности"- отмечал В.А. Сухомлинский.

Дети дошкольного возраста, особенно дети с ОВЗ, способны лучше усвоить материал, если им этот материал будет преподнесён наглядно. В своей практической деятельности я активно использую самостоятельно изготовленную многофункциональную игру «Необычный цветок». Игра состоит из лепестков, вырезанных из картона белого цвета и разноцветных кружочков - это сердцевины цветка. На каждый такой листок наклеена картинка. Картинки на лепестках подобраны на разные лексические темы и определённые звуки. Каждый цветок состоит из 6 лепестков-картинок. Играть можно как одному ребёнку, так и группой. Ребёнку (детям) предлагается сложить цветок и сказать, что общего у всех этих картинок. И наоборот, можно предложить ребёнку (детям) выбрать картинки на определённую тему.

Цель игры:

развитие у детей внимания, мышления, фантазии, памяти, речи;
закрепление умения обобщать на основе сходства и различия.

Темы картинок по лексическим темам:

Овощи - капуста, свёкла, помидор, репа, картофель, огурец.

Фрукты - груша, апельсин, банан, лимон, абрикос, слива.

Одежда - шуба, шапка, шарф, носки, платье, варежки.

Домашние животные - овца, кошка, собака, коза, лошадь, телята.

Дикие животные - лев, слон, медведь, верблюд, тигр, олень.

Птицы - грач, цапля, стриж, утка-кряква, ласточка, сорока.



Транспорт – самолёт, вертолёт, легковой автомобиль, автобус, теплоход, грузовик.

Игрушки – юла, мяч, барабан, кукла, машинка, пирамидка.

Насекомые – паук, муравей, муха, комар, божья коровка, шмель.

Посуда – кастрюля, стакан, скалка, нож, сковорода, половник.

Картинки для закрепления звуков:

Ш – машина, шкаф, вишня, черешня, груша, лошадь.

Ж – жук, жираф, ежи, ужи, подснежник, жаба.

Ч – часы, бабочка, колокольчик, пчела, грач, кузнечик.

Щ – щенки, щука, щавель, лещ, ящерица, плащ.

С – сумка, автобус, редис, стакан, совок, весы.

З – забор, заяц, стрекоза, коза, роза, медуза.

Ц – цыплята, синица, овца, огурец, перец, цапля.

Л – лось, осёл, велосипед, лук, волк, белка.

Р – корзина, топор, жираф, сорока, крокодил, виноград.

После того, как ребёнок собрал цветок и назвал обобщающее слово, можно поиграть в словесные игры.

Игра «Один - много» на примере лексической темы «Транспорт».

Цель:

научить образовывать существительные множественного числа.

Взрослый называет существительное в единственном числе, ребёнок называет во множественном числе.

Самолёт – самолёты, вертолёт – вертолёты, автомобиль – автомобили, автобус – автобусы, теплоход – теплоходы, грузовик – грузовики.



Игра «Назови ласково» на примере лексической темы «Фрукты»

Цель:

учить образовывать существительные с уменьшительно-ласкательными суффиксами.

Взрослый называет слово и спрашивает ребёнка: как назовём ласково?

Груша - грушенька, апельсин - апельсинчик, банан - бананчик, лимон - лимончик, абрикос - абрикосик, слива - сливка.



Рис. 1



Рис. 2

Другой вариант - игра «Большой - маленький».

Цель:

учить образовывать существительные с уменьшительно-ласкательными суффиксами

Взрослый называет большой предмет, ребёнок называет маленький предмет.

Самолёт - самолётик, вертолёт - вертолёттик, самосвал - самосвалик.

Игра «Есть - нет» на примере лексической темы «Одежда».

Цель:

обучение использованию имён существительных в родительном падеже.

Взрослый говорит, что у него есть, ребёнок говорит, чего у него нет.

У меня есть шуба. - У меня нет шубы.



У меня есть шапка. – У меня нет шапки.

У меня есть шарф. – У меня нет шарфа.

У меня есть носки. – У меня нет носков.

У меня есть платье. – У меня нет платья.

У меня есть варежки. – У меня нет варежек.

Можно усложнить задание, добавив к имени существительному имя прилагательное.

У меня есть норковая шуба. – У меня нет норковой шубы.

Игра «Два и пять» на примере лексической темы «Домашние животные».

Цель:

обучение образованию словосочетаний из существительных и числительных два и пять.

Взрослый произносит словосочетание из существительного и числительного два, ребёнок произносит словосочетание из существительного и числительного пять.

Две овцы – пять овец.

Две кошки – пять кошек.

Две собаки – пять собак.

Две козы – пять коз.

Две лошади – пять лошадей.

Два телёнка – пять телят.

Усложняем задание, добавив в предложение имя прилагательное.

Две рыжие кошки – пять рыжих кошек.



Рис. 3



Рис. 4

Игра «Назови признак» на примере лексической темы «Овощи».

Цель:

учить детей использовать в активной речи имена прилагательные и согласовывать их с существительными.

Предлагаем подобрать как можно больше слов-признаков к предмету. Капуста (какая?) – круглая, зелёная, свежая, хрустящая, вкусная, полезная.

Свёкла (какая?) – красная, круглая, сладкая, крупная, варёная.

Помидор – круглый, красный, большой, солёный, свежий.

Репа – полезная, жёлтая, пареная, свежая, мелкая.

Картофель – круглый, рассыпчатый, коричневый, варёный, жареный.

Огурец – зелёный, длинный, хрустящий, свежий, маринованный.

Игра «Счёт до 5» («Счёт до 10») на примере лексической темы «Дикие животные».

Цель:

обучение детей счёту и согласованию с существительными.

Предлагаем сосчитать предметы до 5 (до 10) в зависимости от возраста и уровня развития ребёнка.

Один лев, два льва, три льва, четыре льва, пять львов.



Один слон, два слона, три слона, четыре слона, пять слонов.

Один медведь, два медведя, три медведя, четыре медведя, 5 медведей.

Один верблюд, два верблюда, три верблюда, четыре верблюда, пять верблюдов.

Один тигр, два тигра, три тигра, четыре тигра, пять тигров.

Один олень, два оленя, три оленя, четыре оленя, пять оленей.



Рис. 5



Рис. 6

Игра «Подскажи словечко» на примере лексической темы «Овощи».

Цель:

обогащение речи детей прилагательными и обучение согласованию прилагательных с существительными.

Предлагаем подобрать подходящие по смыслу прилагательные.

Капуста, как мяч, круглая.

Капуста, как снег, хрустящая.

Огурец, как крокодил, зелёный.



Игра «Жадина» на примере лексической темы «Игрушки».

Цель:

согласование притяжательных местоимений с существительными

Предлагаем назвать изображённые предметы, добавляя слова «мой», «моя», «моё», «мои».

Мой огурец, моя машина, моё платье, мои щенки.

Другой вариант этой игры.

Взрослый спрашивает ребёнка:

«Чья юла?» - «Моя юла».

«Чей мяч?» - «Мой мяч».

«Чей барабан?» - «Мой барабан».

«Чья кукла?» - «Моя кукла».

«Чья машинка?» - «Моя машинка».

«Чья пирамидка?» - «Моя пирамидка».

Игра «Чья? Чей? Чьё? Чьи?»

Цель:

образование притяжательных прилагательных.

Взрослый предлагает прослушать высказывания и ответить на вопросы.

У бабушки есть кастрюля. Чья это кастрюля? (бабушкина)

У дедушки есть стакан. Чей это стакан? (дедушкин)

У мамы есть скалка. Чья это скалка? (мамина)

У папы есть нож. Чей это нож? (папин)

У тети есть сковорода. Чья это сковорода? (тётина)

У дяди есть половник. Чей это половник? (дядин)



Игра «Подбери слова»

Цель:

Формировать умение детей подбирать к существительному глагол.

Логопед предлагает детям ответить на вопрос:

«Самолёт что делает?»

(летит, взлетает, приземляется, перевозит, ломается, падает)

Что делают с картофелем?

(Картофель чистят, варят, сажают, выкапывают, режут, едят)

Выигрывает тот ребенок, который больше всех назовет слов - действий к данному существительному.

Игра «Раздели слово на слоги»

Цель:

развивать умение делить слова на слоги.

Ребёнок произносит слово, затем делит его на слоги, прохлопывая в ладошки каждый этот слог.

Виноград - ви-ног-рад, сорока - со-ро-ка, крокодил - кро-ко-дил, жираф - жи-раф, топор - то-пор, корзина - кор-зи-на.

Игра «Где спрятался звук?» при изучении любой темы.

Цель:

развивать умение устанавливать место звука в слове.

Взрослый показывает картинку, называет изображённый предмет. Дети повторяют слово и указывают место изучаемого звука в слове, закрывая фишкой один из трёх квадратов на карточке в зависимости от того, где находится звук: в начале, середине или в конце. Выигрывают те, кто правильно расположил фишку на карточке.

Сорока - звук [р] находится в середине слова.



Рис. 7

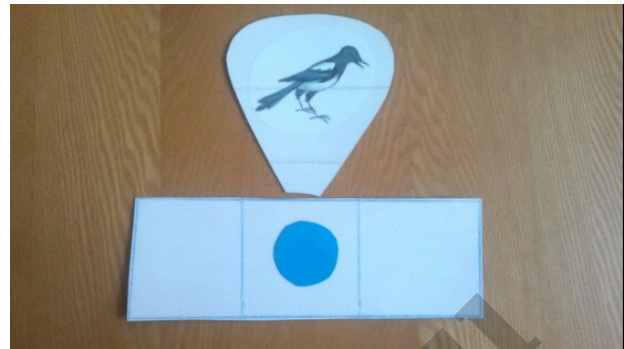


Рис. 8

Подведём итоги

Таким образом, на примере одного и того же картинного материала в виде цветка на определённую лексическую тему, можно играть в различные словесные игры. Мониторинг развития устной речи показал, что моя работа как учителя-логопеда за прошедший учебный год достигла хороших результатов.

Так, на начало 2016-2017 учебного высокого уровня у детей не выявлено, что составляет 0%, средний уровень - у 23,5% детей, низкий уровень - у 76,5%. На конец учебного года высокий уровень - у 20% детей, средний уровень - у 52% детей, низкий уровень - у 28%. Досрочно сняли заключение ОНР у 3 детей.