**«Комплекс логопедических упражнений для детей младшего школьного**

**возраста с ТНР».**

**Существительное**

*Сколько слов?*

Цель: Дать понятие «слово».

Описание игры: Учитель-логопед объясняет обучающимся, что все предметы имеют своё название, и называет разные предметы: книжку, карандаш и т.д. Затем берёт предметы и просит, чтобы дети сами их назвали. После этого педагог говорит: «Вы правильно назвали все предметы. И сказали много разных слов. Повторите эти слова. (Дети повторяют слова с опорой на предметы.) А теперь внимательно послушайте, сколько я произнесу слов: дом, цветок. (Два слова.) Какое первое слово? (Дом.) Какое второе слово? (Цветок.) А сейчас сами придумайте по одному слову. (Дети придумывают.) Придумайте каждый по два слова». Дети произносят слова, педагог должен следить за тем, чтобы дети не соединяли слова союзом «и».

*Это кто? Это что?*

Цель: Дать понятие «слово», обозначающее живой или неживой предмет.

Описание игры: Учитель-логопед обращается к детям: «Вокруг нас много разных предметов. И о каждом предмете мы можем спросить. Я вас буду спрашивать, а вы отвечайте одним словом «Что это?». Педагог указывает на разные неодушевлённые предметы. Дети отвечают, например: Книга. Игрушка. Стол и т.д.

Далее учитель-логопед говорит: «А сейчас я вас спрошу иначе. Кто это?» Педагог указывает на одушевлённые предметы: птичку, рыбку, детей – спрашивает у детей: «Как можно спросить? (Кто это?) Я вам буду называть разные предметы, а вы к этим предметам ставьте вопросы». Педагог называет одушевлённые предметы, а дети ставят вопрос «кто?» Таким образом, педагог постепенно подведёт детей к понятиям «живой» - «неживой».

Поводя итог, педагог делает вывод: все слова, обозначающие неживые предметы, отвечают на вопрос «что?», а слова, обозначающие живые предметы, - на вопрос «кто?».

*Рассмотри картинки*

Цель: Закреплять понятия «живой» - «неживой».

Описание игры: *Вариант 1.* Учитель-логопед выставляет предметные картинки и просит детей внимательно их рассмотреть. Затем даёт задание: 1) назвать картинки с изображением живых предметов, поставить к этим словам вопрос; 2) назвать картинки с изображением неживых предметов, поставить вопрос. Например: стол (что это?), кошка (кто это?).

*Вариант 2.* Игра проводится без опоры на предметные картинки. Логопед подбирает разные слова (одушевлённые и неодушевлённые) и называет их вперемешку. Дети должны к этим словам поставить вопросы «кто это?» или «что это?». Наиболее активные дети отмечаются педагогом в конце игры.

*Парные картинки*

Цель: Учить употреблять в речи существительные в единственном и множественном числе именительного падежа.

Описание игры. *Вариант 1.* Игра заключается в том, что по показанной педагогом картинке ребёнок отыскивает у себя такую же и правильно называет её. Один набор раздаётся детям (по 5 штук). Другой остаётся у учителя-логопеда. Показывая одну из имеющихся у него картинок, педагог обращается к детям: «У кого есть такая же картинка?» Ребёнок, у которого оказалась парная картинка, отдаёт её и называет. Игра продолжается до тех пор, пока все картинки не будут возвращены педагогу.

*Вариант 2.* В наборе картинок, который раздаётся детям, изображены те же предметы, но во множественном числе. Учитель-логопед говорит: «У меня один мяч. А у кого много?» Ребёнок отвечает: «У меня много мячей». Картинку отдаёт педагогу, а за правильный ответ получает фишку. В конце игры подсчитывается количество фишек у всех играющих и определяется победитель.

*Найди, что надо*

Цель: Учить правильно склонять существительные (винительный, творительный, предложный падежи).

Описание игры: Раздать детям набор картинок: корзинка, ложка, полотенце, санки и т.п. Начиная игру, учитель-логопед говорит: «Вова пошёл кататься с горки. Что он взял с собой?» (Санки). Ребёнок, имеющий нужную картинку, должен ответить на вопрос одним словом или фразой: «Нина вымыла руки и вытерла их. Чем?» - «Полотенцем», или «Нина вытерла руки полотенцем». «Оля села за стол и стала есть суп. Чем?» - «Ложкой», или «Оля ест суп ложкой». «Зина нарисовала домик. Чем она рисовала?» - «Карандашом». «Митя и дедушка собирали в саду яблоки. Куда они клали яблоки?» - «В корзину». Свой ответ ребёнок сопровождает показом соответствующей картинки.

*Что кому нужно?*

Цель: Учить правильному употреблению имён существительных в дательном падеже.

Описание игры: Педагог раздаёт детям картинки с изображением людей различных профессий, а картинки с изображением предметов показывает, задавая при этом вопрос: «Кому нужен самолёт?» Ребёнок, у которого картинка – лётчик, поднимает руку и отвечает: «Самолёт нужен лётчику».

Слова для справок: Самолёт. Швейная машина. Автомобиль. Винтовка. Книга. Сумка. Лопата. Паровоз. Молот.

Шофёру. Кочегару. Машинисту. Почтальону. Портнихе. Кузнецу. Лётчику. Солдату. Ученику.

Игра заканчивается, когда педагогом или ведущим обучающимся будут розданы все картинки.

*Кто чем питается?*

Цель: Закреплять в речи правильное употребление существительных в творительном падеже.

Описание игры: Обучающимся раздаются картинки с изображением продуктов питания. Учитель-логопед показывает картинку с изображением животных и птиц и спрашивает, чем они питаются. Дети находят у себя нужную картинку и отвечают.

Слова для справок: Травой, корой. Сеном, соломой. Овсом, сеном. Курами, зверьками. Молоком, мясом. Жуками, гусеницами. Орехами, грибами. Крупой.

Белка. Лиса. Корова. Лошадь. Кошка. Заяц. Мышь. Дятел

*Кто чем защищается?*

Цель: Закреплять в речи правильное употребление существительных в творительном падеже.

Оборудование: Картинки с изображением животных, птиц, фишки.

Описание игры: Обучающимся раздаются картинки с изображением животных и птиц. Учитель-логопед задаёт вопрос: «Чем защищается кошка?» Тот из детей, у кого в руках картинка с изображением кошки, поднимает руку и отвечает: «Когтями».

Слова для справок: Кошка. Собака. Олень. Слон. Ёж. Гусь. Клювом. Рогами. Когтями. Иглами. Зубами. Хоботом.

*Лото*

Цель: Учить правильному употреблению родительного падежа множественного числа имён существительных.

Описание игры: Всем детям поровну раздаются картинки с изображением одного предмета. У учителя-логопеда вперемешку лежат вторые экземпляры картинок с изображением на каждой карточке нескольких одинаковых предметов. Педагог задаёт вопрос: «Кому дать много книг?» Дети, имеющие соответствующую картинку, отвечают: «У меня одна книга. Дайте много книг».

Примечание: Можно раздать картинки с одним предметом, можно вперемешку.

*Зоркий глаз*

Цель: Учить искать словарные слова в повседневной жизни.

Описание игры: Предлагается найти предметы в классе, на улице, в портфеле в названиях которых есть непроверяемое написание.

Можно провести игру по картине «Зима». На ней дети находят предметы, в названиях которых есть слова с непроверяемым написанием: берёзка, дорога, заяц, лисица, сорока, ребята, воробей, снегирь...

*Один – одна – одно*

Цель: Учить различать род имён существительных.

Описание игры: Обучающиеся по очереди достают из коробки предметы, называют их: «Это карандаш». Учитель-логопед спрашивает: «Сколько?», «Один карандаш».

Примечание: В вопросе педагога первое время следует избегать названия существительного «Сколько карандашей?», так как дети отвечают на него: «Карандашей один». Существительное обязательно должно быть согласовано с числительным.

*Разложи картинки*

Цель: Учить различать род существительных.

Описание игры: Учитель-логопед раздаёт детям картинки и говорит: «Дети, на картинках нарисованы разные предметы. Нужно разложить эти картинки на три кучки. В первую кучку мы будем класть только те предметы, про которые можно сказать «он» (карандаш - он), во вторую – предметы, про которые можно сказать  «она» (тарелка - она), и в третью – предметы, про которые можно сказать «оно» (яблоко - оно)». Дети по очереди называют предметы, которые нарисованы на их картинках, определяя их место.

*Кто больше увидит?*

Цель: Расширение объема номинативного словаря, развитие зрительного восприятия.

Описание игры: Дети рассматривают картинки по изучаемой теме, представляющие предметы, изображенные в затрудненных для восприятия условиях (заштрихованные, схематичные и др.). Побеждает в игре тот, кто больше узнает и правильно назовет предметы.

*Собираемся в путешествие*

Цель: Уточнение значений слов, обозначающих сходные предметы.

Описание игры: Каждому игроку выдается несколько картинок, изображающих сходные по назначению и похожие внешне предметы (апельсин – грейпфрут; кабачок – огурец; дыня – тыква; красная смородина – брусника; куртка – пальто; рубашка – блузка; кофта – блузка; комбинезон – костюм; комбинезон – брюки; панама – шапка; ботинки – туфли; босоножки – сандалии; кувшин – ваза; корабль – лодка; грузовик – экскаватор). Учитель-логопед: «Мы собираемся в путешествие, и нам понадобятся многие вещи. Вы мне будете помогать. Подавайте мне только ту вещь, которую я назову. Будьте внимательны – многие вещи очень похожи». Учитель-логопед называет один предмет из пары (например, кувшин). Если ребенок ошибается (предъявляет вазу), картинка остается у него.

*Ассоциации*

Цель: Расширение объема номинативного словаря, развитие речевых ассоциаций, общей моторики.

Описание игры: Учитель-логопед бросает мяч ребенку и называет какой-либо конкретный признак предмета: «Красный». Обучающийся ловит мяч, добавляет слово, обозначающее предмет, обладающий этим признаком (мак), и возвращает мяч взрослому. Аналогично: тяжелый – грузовик; колючий – еж, мягкий – снег, высокий – человек, стеклянный – стакан.

Возможно проведение игры на материале конкретной лексической темы (с опорой на картинки и без нее). В этом случае взрослый договаривается с ребенком о том, что ему нужно придумывать слова по определенной теме (к примеру, по теме «Посуда»). При этом на наборном полотне могут быть представлены соответствующие картинки. Примерный речевой материал: глубокая – тарелка; голубая – кастрюля; маленькое – блюдце; прозрачный – кувшин.

*Я собрал в огороде*

Цель: Расширение объема словаря, развитие слуховой памяти.

Описание игры: Учитель-логопед начинает игру, произнося предложение: «Я собрал на огороде... огурцы». Обучающиеся повторяют фразу целиком и добавляют наименование своего овоща: «Я собрал на огороде огурцы и помидоры». Следующий игрок повторяет все сказанное предыдущим участником и придумывает третий овощ: «Я собрал на огороде огурцы, помидоры и лук». Игроки участвуют в игре до первой ошибки. Побеждает тот, кто останется в игре последним. В зависимости от лексической темы предложение меняется по содержанию: «Я собрал в саду...», «Я положил в шкаф...», «Я видел на улице...», «В лесу живет...», «На кухне есть...» и т. д.

*Назови одним словом*

Цель: Учить подбирать обобщающее слово к предметам одной лексической группы.

Описание игры: Перед обучающимися выкладывается несколько предметов одной лексической группы. Они называются, и, ребенку предлагается назвать все эти предметы одним словом.

*Четвертый лишний*

Цель: Учить исключать из ряда предложенных на основе их принадлежности к разным лексическим группам.

Описание игры: Перед обучающимися кладется картинка, где изображены несколько предметов из одной лексической группы, и один предмет из любой другой лексической группы. Ребенок на основе знания обобщения должен исключить лишний предмет из ряда предложенных предметов.

Ряд картинок для игры: 1. Рубашка, туфли, брюки, пиджак. 2. Яблоко, крыжовник, смородина, малина. 3. Телевизор, Шкаф, стул, кровать. 4. Кукушка, сова бабочка, сорока. 5. Тарелка, хлеб, кастрюля, ложка. 6. Ромашка, береза, ель, тополь. 7. Помидор, огурец, морковь, слива. 8. Шапка, берет, шляпа, носок. 9. Топор, пила, ручка, рубанок. 10. Медведь, лиса, мишка плюшевый, заяц.

*Разложи по кучкам*

Цель: Учить навыку дифференциации двух и более лексических групп предметов.

Описание игры: обучающимся предлагается разложить по кучкам перемешанные предметы из двух (или более) лексических групп, в зависимости от их принадлежности.

*Найди домик*

Цель: Учить дифференцировать предметы разных лексических групп на основе какого-то характерного признака.

Описание игры: Перед обучающимися лежат два (или более) домика, в которые он будет «селить» животных или птиц из разных лексических групп, выделяя их по существенному признаку (в один «домик» селим перелетных птиц, в другой домик – домашних птиц, в третий домик – диких птиц).

*Переезжаем на новую квартиру*

Цель: научить детей различать предметы, сходные по назначению и похожие внешне, помочь запомнить их названия; активизировать в речи детей соответствующий словарь.

Описание игры: играют 6 обучающихся. Учитель-логопед вручает каждому ребёнку 2-3 пары картинок, например: чашка - стакан, платок - косынка, ранец - портфель. Рассказывает: «Дети, мы получили новую квартиру. Надо собрать все вещи и упаковать их для переезда. Сначала я буду упаковывать посуду. Вы мне будете помогать. Передавайте мне только ту вещь, которую я назову. Будьте внимательны – многие вещи внешне похожи. Не спутайте, например кружку с чашкой, чайник с кофейником. Собранную посуду я сложу в синюю коробку».

Учитель-логопед называет по одному предмету из каждой пары: чашка - стакан, кружка - чашка, масленка - сахарница, чайник - кофейник, кастрюля-сковородка, платок - косынка, шапка - шляпа, платье - сарафан, свитер - безрукавка, брюки - шорты, носки-гольфы, чулки - носки, перчатки -варежки, туфли - босоножки, тапочки - сандалии, ранец - портфель, люстра -настольная лампа. Если ребёнок ошибается (предъявляет чайник), картинка остается у него. К концу игры у детей не должно остаться ни одной картинки.

Затем для активизации в речи детей соответствующего словаря учитель-логопед предлагает одному ребёнку вынимать из коробки собранные картинки и говорить, что он достал, а остальным – называть предмет, объединенный в пару с предъявляемым.

*Вершки-корешки*

Цель: Упражнять детей в классификации овощей (по принципу: что у них съедобно – корень или плоды на стебле).

Описание игры: Учитель-логопед уточняет с детьми, что они будут называть вершками, а что – корешками: «Съедобный корень овоща будем называть корешками, а съедобный плод на стебле – вершками». Учитель-логопед называет какой-нибудь овощ, а дети быстро отвечают, что в нем съедобно: вершки или корешки.

Можно предложить иной вариант; педагог говорит: «Вершки, а дети вспоминают овощи, у которых съедобны вершки».

*Фрукты – овощи*

Цель игры: Дифференциация сходных понятий.

Описание игры: В начале игры учитель-логопед напоминает детям, какие растения мы называем фруктами, какие - овощами. Для фруктов выбирается картинка «Сад», а для овощей – «Огород». Эти картинки выкладываются на разных краях стола. Предметные картинки, изображающие фрукты и овощи, лежат на столе стопкой изображенными вниз. По очереди дети берут из стопки по одной картинке, называют её, а также объясняют, к какой группе она относится. Объяснение должно быть полным: «Помидор – это овощ, потому что он растёт на огороде».

Игра «Фрукты-ягоды» проводится так же, только перед игрой уточняются данные понятия и выбираются другие картинки - символы: кустик для ягод и дерево для фруктов.

*Новоселье*

Цель: Дифференциация понятий «одежда» и «обувь».

Описание игры: Создаётся следующая игровая ситуация: «У куклы Кати новоселье. Ей надо собрать свои вещи для переезда на новую квартиру. Помогите уложить вещи правильно, чтобы на новом месте ей было легко отыскать все свои платья и туфли. Одежду будем складывать в одну коробку, а обувь – в другую». Обучающимся дается два набора предметных картинок и две коробочки, на каждой помещён свой символ: для одежды платье, для обуви – сапожки.

*В мире растений*

Цель игры: Закрепление слов-обобщений: цветы, деревья, овощи, фрукты, ягоды; активизация словаря по данным темам.

Описание игры: Лото состоит из шести больших карт, в середине которых дана сюжетная картинка, изображающая данную группу растений в природе. По краям расположены предметные картинки, относящиеся к какому-нибудь одному родовому понятию, например, цветы или деревья. Кроме больших карт есть маленькие карточки с такими же предметными картинками. Игра проходит по общему правилу игры в лото. Когда все маленькие карточки будут розданы, каждый играющий должен назвать одним словом всю группу своих слов – названий растений.

*Собери пять*

Цель: научить относить единичные предметы к определенным тематическим группам.

Описание игры: Для игры надо заготовить набор предметных картинок, состоящий из нескольких тематических групп (одежда, посуда, игрушки, мебель и т.д.). Играет несколько человек, по количеству тематических групп. Картинки лежат на столе изображениями вниз. Каждый берёт по одной картинке, называет её и родовое понятие, к какому относится данная картинка. Таким образом, устанавливается, какую группу будет собирать каждый участник. Если выбраны одинаковые группы, открывают ещё по одной картинке. Затем ведущий показывает играющим по одной картинке, а они должны просить себе ту или иную картинку: «Мне нужна кукла, потому что я собираю игрушки». Выигрывают тот, кто первый собрал свою группу картинок (количество картинок в каждой группе должно быть одинаковым, например, по шесть картинок).

*Шифровальщики*

Цель: автоматизация звуков, развитие фонетико-фонематического восприятия, процессов анализа и синтеза, понимание смысло-различительной функции звука и буквы, обогащение словарного запаса учащихся, развитие логического мышления.

Описание игры: Играют в парах: один в роли шифровальщика, другой - отгадчика. Шифровальщик задумывает слово и шифрует его, играющие могут попробовать свои силы в расшифровке словосочетаний и предложений.

Жолка (Ложка), щеви (вещи), пеливосед (велосипед)

*Игры со словами*

Описание игры: Учитель-логопед пишет на доске любое слово. Учащимся дается конкретное задание: к каждой букве слова придумать слова на заданную тему (животные, транспорт, растения и другое). Например, на доске написано слово «собака». Слова к нему – сайгак, олень, барсук, антилопа, кошка. Убери из слова одну букву так, чтобы получилось слово, имеющее новое значение.

Например: Выброси из слова «коса» первую букву» (оса), из слова «столб» и последнюю (стол).

Добавь к слову одну букву, чтобы получилось новое (мех (смех); лень (олень); клад (склад)).

Заменяя в слове одну букву, можно получить новое слово: свет — цвет, норка — корка, песок — лесок.

*Одним словом*

Цель: развивать умение называть одним словом объяснение слова

Описание игры: Замени словосочетание одним словом: промежуток времени в 24 часа; ребенок, поступивший в институт; человек, любящий спать.

*Наборщик*

Цель: развивать умение придумывать слово на определенную букву, расширять словарный запас.

Описание игры: На каждую букву записать по одному слову. Книга: к - кошка; н - нос; и - иголка; г - гусь; а - арбуз;

*Наборщик*

Цель: развивать умение найти слово в другом слове, расширять словарный запас.

Описание игры: Задается слово (обычно длинное), например «остановка». За определенное время играющим нужно сложить из букв этого слова другие слова («станок», «скат», «танк» и другие). Затем игроки по очереди называют их. В зачет идут только те варианты, которые не были названы.

*Подбери слово*

Цель – учить проводить фонетический разбор, расширять словарный запас.

Описание игры: Учитель-логопед показывает графическую схему слова, дети к ней подбирают слова.

*Пять слов*

Цель – учить анализировать слоговую структуру слова, расширять словарный запас.

*Вариант 1.* Подберите по пять слов: в первом - один слог, во втором - два, в третьем - три, в четвертом - четыре, в пятом - пять.

*Вариант 2.* Черточки – это буквы в слове: Ц -- -- --; -- Ц -- -- --; -- -- Ц --; -- -- -- Ц --; -- -- -- -- Ц.

*Кузовок*

Цель: Развивать слуховое внимание, активизировать словарь, мышление; развивать сообразительность.

Описание игры: В кузовок можно «класть» только те слова, которые оканчиваются на -ок; назвавший слово, передает кузовок другому ребенку.

Учитель-логопед ставит на стол корзинку, затем спрашивает: Видите, дети, этот кузовок? Знаете, что можно класть в кузовок? В этот кузовок будете класть все, что можно назвать словом, оканчивающимся на -ок. Например: замок, платок, чулок, носок, шнурок, листок, комок, колобок, крючок. Грибок, коробок и т.д. Каждый положит в кузовок, что он хочет, согласно правилу, и передаёт своему соседу, тот тоже положит что-нибудь из вещей, название которых оканчивается на -ок, и передаёт кузовок дальше.

*Садовник и цветы*

Цель: закрепить знания детей о цветах (лесных ягодах, фруктах и т.д.)

Описание игры: Пять, шесть играющих сидят на стульях, расставленных по кругу. Это цветы. У них всех есть название (можно, чтобы играющие выбрали картинку-цветок; ведущему показывать нельзя). Ведущий-садовник говорит: «Я так давно не видел ромашку». Ромашка садится на другой стул. Игра продолжается до тех пор, пока садовник не перечислит все цветы.

Содержание этой игры можно легко изменить: «Садовник и фруктовые деревья», «Лесовик и лесные ягоды», «Дрессировщик и его звери» и т.д.

*Найди пару*

Цель: Развитие умение подбирать предмет к описанию из орфографического словаря.

Описание игры: Предлагается подобрать словарные слова к словам с изученными орфограммами: сладкая... (ягодка), бежит по... (дороге), грустно... (девочке); заяц... (бежит), воробей... (летит), весело... (смеётся).

*Два слова в одном*

Цель: создание условий для формирования умения образовывать из двух слов одно.

Описание игры: Детям дается инструкция: придумай названия машинам, которые облегчают труд человека, и постарайся объяснить, почему их так назвали.

Канавы копает - канавокопатель. Снег чистит - ... *(снегоочиститель).* Трубы укладывает - ... *(трубоукладчик).* Сено косит - ... *(сенокосилка).* Пыль сосёт - ... *(пылесос).* Мясо рубит - ... *(мясорубка).* Кофе варит - ... *(кофеварка).* Сок выжимает - ... *(соковыжималка).* Овощи режет - ... *(овощерезка).*

*Новое длинное слово*

Цель: создание условий для формирования умения образовывать из двух слов одно.

Описание игры: Детям задаются вопросы, в результате которых дети образовывают сложные слова.

Как можно назвать птичку с длинным хвостом? *(Длиннохвостая.)* С жёлтой грудкой - ... *(желтогрудая).*С острым клювом - ... *(остроклювая).* Как можно назвать человека с широкими плечами? Широкоплечий. С красными щеками - ... *(краснощёкий).*С тёмной кожей - ... *(темнокожий).* Как можно назвать человека, который любит трудиться? *(Трудолюбивый).*

*Покажи, что я назову*

Цель: способствование формированию умения обучать детей образовывать существительные с помощью суффиксов «-ик», «-чик», «-очк», «-ечк, «-ц».

Описание игры: Перед детьми размещают картинки с изображением пар предметов обычного и маленького размера. Логопед произносит слова, чётко выделяя суффикс «-ик», объясняя, что «волшебная часть» с «ИК» превращает предмет в маленький. Затем логопед называет по картинкам пары слов и предлагает детям определить, где изображены маленькие предметы, а где – обычные. Аналогичное задание проводится на материале слов с суффиксами «-чик», «-очк», «-ечк, «-ц».

Материал: куст-кустик, сад - садик, стол - столик, корабль - кораблик, мяч - мячик, арбуз - арбузик; шкаф - шкафчик, стул - стульчик, помидор - помидорчик, карман-карманчик, банан - бананчик; лента - ленточка, юбка - юбочка, вилка - вилочка, тарелка - тарелочка, яблоко - яблочко, ёлка - ёлочка, снежинка - снежиночка; чашка - чашечка, ложка - ложечка, кружка - кружечка, подушка - подушечка, игрушка - игрушечка; зеркало - зеркальце, дерево - деревцо.

*Услышь ласковое слово*

Цель: способствование формированию умения обучать детей образовывать существительные с помощью суффиксов «-ок», «-ёк», «-оньк», «-ичк», «-ушк», «-ышк», «-иц», «-ец».

Описание игры: Логопед произносит слова, чётко выделяя голосом суффикс «-ок», «-ёк» и объясняя, что «волшебная часть» с -ок- превращает обычные слова в ласковые. Затем логопед произносит в случайном порядке пары слов и предлагает детям хлопать в ладоши, ели они услышат «ласковое» слово. Аналогичное задание проводится на материале слов с суффиксами «-к», «-оньк», «-ичк», «-ушк», «-ышк», «-иц», «-ец».

Материал: лес - лесок, снег - снежок, гриб - грибок, сапог - сапожок, огонь - огонёк; берёза - берёзка, шуба - шубка, капля - капелька, ягода - ягодка, машина - машинка, туфля - туфелька; берёза - берёзонька; лиса - лисичка, вода - водичка; зима - зимушка, зерно - зёрнышко, перо - пёрышко, крыло - крылышко, гнездо - гнёздышко, бревно - брёвнышко, солнце - солнышко; вода - водица, каша - кашица, кожа - кожица, масло - маслице, кресло - креслице, платье - платьице; пальто - пальтецо.

**Глагол**

*Кто что делает?*

Цель: Дать понятие о слове, которое обозначает действие.

Описание игры: Учитель-логопед дает разные задания детям, а другие называют их действия. Обучающиеся отвечают на вопрос «К словам, которые вы называли, какой можно поставить вопрос: что делает? Эти слова обозначают действие. Теперь я буду называть слова, а вы будете ставить к ним вопрос». Например: Варит (что делает?), шьёт (что делает?), бежит (что делает?), смеётся (что делает?).

*Кто как передвигается?*

Цель: Учить различать слова, обозначающие действие предмета. Развивать слуховое внимание и память.

Описание игры: Учитель-логопед показывает картинки, изображающие животных. Дети  определяют их и называют способ передвижения. Например: лошадь – скачет, змея – ползает, птица – летает, рыба – плавает, лягушка – прыгает и т.д.

*Кто как голос подаёт?*

Цель: Учить различать слова, обозначающие действие предмета. Развивать слуховое внимание и память.

Описание игры: Учитель-логопед показывает картинки, изображающие животных и птиц. Например: воробей – чирикает, лягушка – квакает, кошка – мяукает, корова – мычит, медведь – рычит и т.д.

*Кто как разговаривает*

Цель: учить детей образовывать глаголы от звукоподражаний.

Описание игры: просим ребенка покрякать, как уточка, и спрашиваем: что уточка делает? (крякает) и т.д.

*Кто как голос подаёт*

Цель: расширение глагольного словаря по данной теме.

Описание игры: Учитель-логопед читает детям стихотворение:

Ветер весеннюю песню донёс

Песню пролаял охотничий пёс,

Волк эту песню провыл на опушке,

Дружно проквакали песню лягушки.

Бык эту песню, как мог, промычал.

Рысь промурлыкала,

Сом промычал.

Филин прогукал,

Уж прошипел,

А соловей эту песню пропел.  Г Сапгир

Учитель-логопед спрашивает, кто как голос подавал, одновременно показывая предметные картинки с изображениями животных.

*Отгадай, что это за животные?*

Цель: Учить различать слова, обозначающие действие предмета. Развивать слуховое внимание и память.

Описание игры: Учитель-логопед называет действия, которые свойственны данному животному. Дети должны отгадать, о каком животном идёт речь.

Сторожит, грызёт, лает – кто это? Мяукает, лакает, царапается – кто это? Хрюкает, роет – … ? Мычит, жуёт, ходит – … ? Летает, жужжит, жалит – … ?

*Кто что умеет делать?*

Цель: Учить различать слова, обозначающие действие предмета. Развивать слуховое внимание и память.

Описание игры: Учитель-логопед предлагает детям картинки с изображением людей различных профессий. Дети называют, кто что делает. Учитель – учит, врач – лечит, повар – варит, строитель – строит, художник – рисует и т.д.

*Кто что делает?*

Цель: Учить различать слова, обозначающие действие предмета. Развивать слуховое внимание и память.

Описание игры: На картинках изображены люди и животные, выполняющие различные действия. Учитель-логопед называет действие, дети находят соответствующую картинку и называют предложение. Если предложение воспроизведено правильно, картинка закрывается фишкой.

Например: слово скачет, дети находят изображение данного действия (заяц скачет, лошадь скачет, лягушка скачет) и закрывают картинки фишками после воспроизведения предложения.

Предлагаются карточки на глаголы: идёт, стоит, лежит, сидит, бежит, плавает, летит, спит, гладит, скачет, ползёт, качается и т.д.

*В зоопарке*

Цель: совершенствовать умение согласовывать в числе глагол с существительным.

Описание игры: Учитель-логопед предлагает детям отправиться в «зоопарк» и понаблюдать за тем, что делают животные. Школьники рассматривают иллюстрацию «Зоопарк», составленную из отдельных, вырезанных по контуру предметных картинок (зебра, обезьяна, лисица, заяц, тигр, лама). Дети называют животных, а учитель-логопед определяет действия животных: Зебра брыкается. Обезьяна кривляется. Заяц пугается. Тигр отдыхает и. т. д.

Уточняется значение глаголов брыкается, кривляется, лягается. Затем детям предлагается самостоятельно определить, что делает каждое животное. Далее педагог предлагает детям представить, что животных стало много, и просит назвать их действия еще раз, употребив глаголы во множественном числе.

*Кто больше действий назовёт*

Цель: активно использовать в речи глаголы, образовывая различные глагольные формы.

Описание игры: Приходит Неумейка и приносит картинки: предметы одежды, самолёт, кукла, собака, солнце, дождь, снег. Задача детей подобрать слова, которые обозначают действия, относящиеся к предметам или явлениям, изображённым на картинках.

Например: Что можно сказать о самолёте? (летит, гудит, поднимается). Что можно делать с одеждой? (стирать, гладить, зашивать). Что можно сказать о дожде? (идёт, капает, льёт, моросит, стучит по крыше).

*Назови слово*

Цель: Учить детей различать слова, обозначающие предмет, и слова, обозначающие действие.

Описание игры: Учитель-логопед раскладывает на столе предметные картинки, изображающие стол, кошку, бегущего ребёнка, сидящего человек, бабочку, книжку и т.д.

Учитель-логопед предлагает детям, опираясь на эти картинки, назвать по одному слову, к которому можно поставить вопросы: Кто это? Что это? Что делает?

*Руки в стороны*

Цель: Учить детей понимать глаголы в тексте.

Описание игры: Обучающиеся вытягивают руки в стороны, сжимают кисти в кулак, разжимают и кладут на пояс.

Руки в стороны, в кулачок,

Разжимай и на бочок.

Правой вверх,

Левой вверх,

В стороны, накрест,

В стороны, вниз.

Тук, тук! Тук-тук-тук!

Сделаем большущий круг!

        Описать действия, которые выполняли дети.

*Спал – спала*

Цель: Учить детей спрягать глаголы прошедшего времени единственного и множественного числа.

Описание игры: Педагог рассказывает об образе жизни животных. При этом называет глаголы, не договаривая их окончания. Это должны делать дети. Рассказ педагог: «Наступила ночь. Все звери легли спать. Кошка спа(ла), кот спа(л), котята спа(ли), белка спа(ла), заяц спа(л). А некоторые звери пошли на охоту. Они не стали спать. Ежик не спа(л), лисе не спа(ла), сова не спа(ла), филин не спа(л), волк не спа(л)». Свой рассказ педагог сопровождает показом картинок.

*Все трудятся*

Цель: Учить детей употреблять глаголы настоящего времени 3-го лица единственного числа.

Описание игры: У детей большие картинки с изображением нескольких сюжетных рисунков. Обучающиеся отвечают на вопросы: Кто нарисован? Что делает?

*Птички*

Цель: Учить детей различать глаголы настоящего и прошедшего времени.

Описание игры: Учитель-логопед читает два четверостишия:

Птички в гнёздышке сидят

И на улицу глядят.

Погулять они хотят

И тихонько все летят.

Птички в гнездышке сидели

И на улицу глядели.

Погулять все захотели

И тихонько полетели.

«Что делали птички давно? Что делают сейчас?».

После объяснения дети хором повторяют четверостишия. При слове «летят» все разлетаются – машут руками, как крыльями. При слове «полетели» спокойно сидят на местах.

*Подскажи словечко*

Цель: учить детей образовывать причастия от глаголов и согласовывать с существительными.

Описание игры: Снег на солнышке искрится, значит, он какой? (искристый, искрящийся) и т.д.

*Эстафета*

Цель: активизация глагольного словаря.

Описание игры: Обучающиеся стоят в кругу. У учителя-логопеда палочка-эстафета. Он произносит какое-нибудь слово-предмет и передаёт эстафету рядом стоящему ребёнку. Тот должен подобрать подходящее слово-действие и быстро передать палочку дальше. Когда эстафета вернётся к ведущему, он задаёт новое слово, но палочку передаёт в другом направлении. Если кто-то затрудняется назвать слово или подбирает неподходящее слово, он выходит из игры.

Примеры слов: собака – лает, кусает, бежит, сторожит, скулит, воет; кошка – мурлыкает, охотится, играет, дремлет, мяукает, царапается.

*Кто больше знает*

Цель: Развивать память детей; обогащать их знания о предметах, воспитывать такие качества личности, как находчивость, сообразительность.

Описание игры: Вспомнить и назвать, как один и тот же предмет может быть использован.

Учитель-логопед: У меня в руках стакан. Кто скажет, как и для чего его можно использовать? Пить чай, поливать цветы, измерять крупу, накрывать рассаду, ставить карандаши.

*Верно ли это?*

Цель: развитие слухового внимания, активизация глагольного словаря.

Описание игры: Обучающимся читают стихотворение, содержащее нелепые ситуации. Дети должны ответить на вопрос: «Верно ли это? – после каждого предложения и доказать, почему они так считают.

Собирают сыр с кустов.

С зайцами пасут коров.

На лугу доят волов.

В пляс пускается медведь.

Тыквы стали песни петь.

Косят косари леса.

На снегу лежит роса.

Верно ли, что как-то раз

От дождя нас зонтик спас?

Что луна нам ночью светит?

Что конфет не любят дети?  Л. Станчев

*Катины помощники*

Цель: обогащать словарь глаголов.

Описание игры: К нам пришла кукла Катя со своими помощниками. Я их вам покажу, а вы угадайте, кто эти помощники и что они помогают делать Кате.

Кукла идёт по столу. Учитель-логопед указывает на её ноги.

- Что это? (Это ноги). Они Катины помощники. Что они делают? (Ходят, прыгают, танцуют и т.д.)

Далее указывает на другие части тела и задаёт аналогичные вопросы, дети отвечают (руки берут, рисуют…; зубы жуют, кусают, грызут…; глаза смотрят, моргают…)

*Робот*

Цель: развитие активного словаря; развитие устной речи; развитие словесно-логического мышления.

Описание игры: Обучающиеся делятся на пары. Один ребенок исполняет роль робота, а другой говорит «роботу» какие действия ему выполнять. Затем дети меняются ролями.

*Что делают дети?*

Цель: ввести в речь детей глаголы с приставками.

Описание игры: Вопросы к детям по сюжетным картинкам: Что делает мальчик? (Рисует.) Что сделал мальчик? (Нарисовал.)

Пары глаголов: лепит – слепил, моет – вымыл, пел – спел, играет – поиграл, гулял – погулял.

*Что сделал Незнайка*

Цель: учить образовывать глаголы с помощью приставок.

Описание игры: Учитель-логопед задает вопросы детям, демонстрируя детям действие Незнайки на картинках.

- Что делает Незнайка? Незнайка бежит.

- За что забежал Незнайка? Незнайка забежал за дом.

- К чему подбежал Незнайка? Незнайка подбежал к дому.

- Откуда выбежал Незнайка? Незнайка выбежал из дома.

*Добавь глагол*

Цель: учить образовывать глаголы с помощью приставок.

Описание игры: Учитель-логопед начинает говорить предложение, обучающиеся заканчивают.

Грач с юга … (прилетел). Грачевник … (облетел). Грач через гнездо … (перелетел). Грач от гнезда … (отлетел). Грач к гнезду … (подлетел). Грач с дерева … (слетел). Грач из гнезда … (улетел). Грач в гнездо ... (залетел).

*Два брата*

Цель: создать условия для обучения детей образованию слов суффиксальным способом

Описание игры: Учитель-логопед рассказывает детям историю о двух братьях-медвежатах: Шустрика и Мямлика. Рано утром Шустрик проснулся и быстро встал, Мямлик ещё только … (Встаёт). Шустрик оделся, а Мямлик… Далее дети отвечают: оделся - одевается, заправил - заправляет, умылся - умывается, позавтракал - завтракает, почистил - чистит и т. д.

Можно использовать различные сюжеты: «В лесу», «На прогулке», «На реке» и т. д.

*От суффиксов «ться», «тся»*

Цель: создание условий для умения образовывать глаголы суффиксальным способом.

Описание игры: Лексический словарь: Занимать – заниматься; вернуть - вернуться; учит - учиться; отказать – отказаться; добить – добиться; оказать - оказаться; убедить – убедиться.

*Найди лишнее слово*

Цель: учить образовывать глаголы с помощью суффиксов.

Описание игры: Учитель-логопед произносит слова, голосом выделяя общую приставку, и предлагает детям определить и назвать лишнее слово, объяснив свой выбор. Материал: унести, прийти, приподнять; прибежать, зайти, принести; выкинуть, войти, выпрыгнуть; прийти, подскочить, прибежать; выйти, вбежать, вылететь; отползти, отработать, забежать; переплыть, отойти, перепрыгнуть; зайти, занести, вылезти.

*Сочиним стихотворение*

Цели: пополнять и закреплять предикативный словарь. Закреплять конструкцию простого предложения по модели «предмет-действие». Закреплять согласование существительного с глаголом настоящего времени. Развивать слуховое внимание и память.

Описание игры: Оборудование:

Описание игры: Учитель-логопед предлагает детям сочинить стихотворение о том, как подают голос животные (педагог называет и показывает животное, а дети добавляют слово – название действия). Предметные картинки с изображениями животных и птиц: утки, лягушки, льва, коровы, кота, поросенка, козленка и петуха.

        Утка – крякает, лягушка – …, лев – …, корова – …, кот – …, поросенок – …, козленок – … и петух – …

Воспроизведение текста облегчит демонстрация картинок.

*Что делал? Что делала?*

Цели: учить отвечать на вопрос «что он (она) делает?» Совершенствовать умение грамотно строить предложения по модели «предмет-действие». Закреплять навык согласования глагола с существительным в роде и числе.

Описание игры: На одном игровом поле – две картинки с изображениями мальчика и девочки, на другом – картинки-символы действий (стоит, идет, сидит, лежит). Учитель-логопед предлагает детям ответить на вопрос «Что делает девочка (мальчик)?» при помощи картинок-символов действий. Ребенок самостоятельно выбирает картинки с подходящими символами, переносит на другое игровое поле, наклеивает рядом с объектом и поясняет: Девочка стоит (сидит, прыгает, спит и т. д.)

*Назови законченное действие*

Цель: создать условия для обучения детей сравнивать похожие действия, обозначенные глаголами совершенного и несовершенного вида.

Описание игры: Необходимо правильно назвать законченное действие.

1 Конь скакал, скакал по дороге, и наконец …. (прискакал). 2. Пешеход шел, шел и, наконец ... (пришел). 3. Мама мела, мела пол и, наконец…. (подмела).

Лингвистический материал: скакал – прискакал, шел – пришел, мела – подмела, грела – согрела, катился – прикатился, клеил – приклеил, летели – прилетели, плыл – приплыл.

Скажите, какое действие совершается сейчас, а какое уже закончилось.

*Покажи картинку*

Цель: способствование введению в речь детей глаголы с приставками.

Описание игры: По картинкам с изображением действий предметов и людей (входит – выходит, влетает – вылетает, подходит – отходит, подплывает и отплывает, подъезжает – отъезжает – съезжает, залезает – слезает) учитель-логопед задает задания.

1 вариант. Логопед называет слова, дети должны показать соответствующую картинку.

2 вариант. Логопед произносит предложение и предлагает детям показать соответствующую картинку.

Материал: Мальчик входит в дом. Мальчик выходит из дома. Птица влетает в клетку. Птица вылетает из клетки. Бабушка подходит к внуку. Бабушка отходит от внука. Мальчик приходит в магазин. Мальчик уходит из магазина. Машина съезжает с камня. Машина наезжает на камень. Утки подплывают к берегу. Утки отплывают от берега.

Логопед предлагает детям назвать действия по картинкам, а затем придумать предложения с этими словами.

*Кто интереснее придумает?*

Цель: Учить детей составлять предложения по заданному глаголу.

Описание игры: Учитель-логопед произносит одно слово (глагол), например, «учится». Дети придумывают с этим словом предложения, например: «Мой брат учится», «Ваня учится отлично», «Катя учится в школе». У кого самое интересное предложение, тот получает фишку, значок.

Примечание: За основу предложения можно взять не только глагол. Можно назвать любую часть речи (прилагательное, наречие и т.д.) в зависимости от цели занятия.

*Вопросы Кто? Какой? Что делает?*

Цель: Закреплять в речи слова, обозначающие предметы, действия, признаки предметов.

Описание игры: Учитель-логопед показывает детям разные предметы, а они их называют. Показывая картинки, задаём вопросы: Какой? Какая? Какое? Какие?

Учитель-логопед показывает картинки, где нарисованы дети, выполняющие различные действия, и задаёт вопросы: «Кто это?», «Что делает?»

**Имена прилагательные**

*Какой он?*

Цель: Дать понятие о словах, обозначающих признаки предмета, отрабатывать прилагательные мужского, женского и среднего рода.

Описание игры: Учитель-логопед показывает детям картинку с изображением лимона и предлагает поставить вопрос к слову лимон (какой?) и ответить на него (жёлтый, овальный, маленький, большой, кислый и т.д.)

Затем педагог говорит: «Мы услышали много разных слов, и к этим словам можно поставить вопрос «какой?» А теперь посчитайте, сколько я скажу слов». Большой, новый (два слова.) Какое первое слово? (Большой.) Какое второе слово? (Новый.)

Теперь назовите по два слова, к которым можно поставить вопрос «какой?» Педагог указывает на предметы и спрашивает: Какой он? Какая она? Какое оно?

*Назови предмет по признаку*

Цель: Закреплять в речи детей слова-предметы и слова-признаки.

Описание игры: Назвать предмет по его признакам. Ответить на вопросы.

Прыгучая, пушистая, рыженькая, … - Какая белочка? Маленький, круглый, колючий, … - Какой ёжик? Стройная, зелёная, колючая, … - Какая ёлочка? Тёплый, мелкий, моросящий, … - Какой дождик? Красная, спелая, душистая, … - Какая земляника?

*Подбери к предмету признаки*

Цель: Закреплять в речи детей слова-предметы и слова-признаки. Обогащать словарь.

Описание игры: Подобрать к слову, обозначающему предмет, подходящие по смыслу слова-признаки. Поставить вопрос к этим словам. Например: берёзка какая? – белоствольная, кудрявая, русская, молодая.

Ветер … (холодный, тёплый, ласковый сильный, пронизывающий). Настроение … (хорошее, весёлое, радостное). Друг … (преданный, верный, надёжный). Поведение … (хорошее, примерное, отличное). Погода … (солнечная, хорошая, ясная, холодная, дождливая).

*Цепочка слов*

Цель: Обогащать словарный запас ребёнка.

Описание игры: Суть игры заключается в подборе существительных и прилагательных слов, характеризующих в своём объёдинении какой-либо объект сходными качественными признаками (холодный – ветер, мороженое, вода, батарея; мокрый – одежда, волосы, бумага, асфальт; не умеет плавать – кирпич, земля, шуруп и т.п.) То есть дети составляют своеобразный «поезд» из слов, где слова-вагончики соединены между собой.

Например, исходное слово – «кошка». Кошка бывая какая? Пушистая, ласковая, разноцветная… Что ещё бывает разноцветным? Радуга, платье, телевизор… Каким ещё может быть платье? Шёлковым, новым, прямым… Что ещё может быть прямым? Линия, дорога, взгляд… и т.д.

*Что такого же цвета?*

Цель: Учить детей использовать в речи прилагательные, правильно согласовывая их с существительными в роде, числе, падеже.

Описание игры: Учитель-логопед показывает детям зелёный квадрат бумаги. Дети называют его цвет, а затем предметы того же цвета: зелёный свитер, зелёная шляпа, зелёная трава и т.д. Выигрывает тот, кто больше назовёт предметов данного цвета.

*Разноцветный сундучок*

Цель: учить детей подбирать признак предмета.

Описание игры: Учитель-логопед:

Я картинки положила

В разноцветный сундучок.

Ну-ка, Ира, загляни-ка,

Вынь картинку, опиши.

Дети вынимают картинку и называют, что на ней изображено. Затем указывают на какой-либо признак этого предмета.

*Ищи*

Цель: Учить детей правильно употреблять в речи прилагательные, согласовывая их с существительными.

Описание игры: В течение 10 – 15 секунд увидеть вокруг себя возможно больше предметов одного цвета, или одного размера, или одинаковой формы, или из одного материала. По сигналу один начинает перечислять, другие его дополняют. Выигрывает тот, кто правильно назовёт большее количество предметов.

*Овощи – фрукты*

Цель: Учить детей использовать в речи прилагательные, правильно согласовывая их с существительными в роде, числе, падеже.

Описание игры: Учитель-логопед, показывая картинки овощей и фруктов, спрашивает: «Что это?» - «Это помидор». – «Какого цвета помидор?» - «Помидор красный».

Эту же игру можно провести и с определением формы, вкуса.

*Подбери признак*

Цель: согласовать имена существительные с прилагательными.

Описание игры: Синица (какая?) желтогрудая, шустрая, маленькая, проворная. Воробей (какой?). Снегирь (какой?) клест (какой?).

*Сходства и отличия*

Цель: Уточнение значений слов, обозначающих сходные предметы, формирование представлений о предметах, развитие логического мышления.

Описание игры: дети сравнивают пары зрительно сходных предметов по цвету, форме, величине, частям, назначению, материалу. Взрослый задает вопросы: «Что это? Чем отличаются эти предметы?», когда все отличия названы, учитель-логопед просит детей назвать все признаки сходства двух предметов.

*Что приготовим?*

Цель: образование относительных прилагательных.

Описание игры: назвать из чего сделан, значит какой?

«Собрали много ягод, сейчас будем варить варенье». Варенье из клубники – это какое варенье? Клубничное варенье, яблочное варенье и т.п.

«Собрали много овощей, сейчас будем делать салаты». Какой салат сделаем из капусты?» капустный и т.п.

«Скажи, из чего приготовлены эти соки, как они называются?» сок из моркови – морковный, сок из апельсина, компот из яблок и.т.п.

«Скажи, из какого материала эти предметы?» Дом из кирпича – это какой дом? Кирпичный дом. Ваза из стекла – это какая ваза? Стеклянная ваза. Стол из дерева – это какой стол? Деревянный стол и т. д.

*Посуда из чего?*

Цель: закрепление словообразования относительных прилагательных, согласование их с существительными.

Описание игры: назвать из чего сделана посуда на картинках, значит какая? детям предлагается продолжить предложение.

Это посуда из стекла, значит это (стеклянная) посуда. Мама купила новую (стеклянную) посуду. Мы пьем чай из (стеклянной) посуды. Мама наливает воду в (стеклянную) посуду. Это посуда из глины, значит это (глиняная) посуда. Мама насыпала муку в (глиняную) посуду. Таня высыпает муку из (глиняной) посуды. А это посуда из металла, значит это (металлическая) посуда. Мама ставит на плиту (металлический) чайник. Это чашка. Она сделана из фаянса. Это (фаянсовая) чашка. Петя уронил и разбил (фаянсовую) чашку. Это солонка для соли. Она из дерева, значит солонка (деревянная). Это блюдо из пластмассы. Оно (пластмассовое). Этот сервиз из тонкого фарфора. Это праздничный (фарфоровый) сервиз.

Следующее задание: «Покажи стеклянную посуду» и т.п.

Посуда может быть (глиняная, деревянная, фарфоровая, металлическая, пластмассовая, стеклянная).

*Из чего одежда?*

Цель: закрепление в речи относительных прилагательных.

Описание игры: назвать из чего сделана одежда на картинках, одежда из разных тканей (джинсовая юбка, шелковая кофта, вельветовые брюки, шерстяная шапка, льняная рубашка, кожаная куртка).

Просим ребенка рассказать из чего сшита одежда, и какая она, например: «Эта шуба, сшита из меха, она меховая» и т.п.

*Чей, чья, чьё?*

Цель: образование притяжательных прилагательных

Описание игры: дети называют чья часть тела.

Хвост лисы – это чей хвост? Лисий хвост. Уши зайца – это чьи уши? Заячьи уши. Лапы медведя – это чьи лапы? Медвежьи лапы. Платье мамы – это чьё платья? Мамино платье. Платок бабушки – это чей платок? Бабушкин

Описание игры: Закончи предложения.

Девочка Танюшка подвесила кормушку на дерево. Когда птицы от кормушки улетели, девочка Таня нашла на кормушке разные перышки. Помоги Тане разобраться, чьи перышки были на кормушке. Перья вороны (чьи?), перья воробья (чьи?), перья снегиря (чьи?), перья голубя (чьи?).

*Все наоборот*

Цель: закрепить написание слов с сочетанием -чн-.

Описание игры: Детям нужно заменить предложенные им словосочетания типа существительное + прилагательное, на другое так, чтобы одно из слов включало в свой состав сочетание -чн-.

Игрушка для елки -…(елочная игрушка). Герой сказки - … (сказочный герой). Сок яблока -… (яблочный сок). Суп из молока -…(молочный суп). Варенье из клубники -… (клубничное варенье) и т.п.

*Найди лишнее слово*

Цель: упражнять на развитие мыслительных процессов обобщения, отвлечения, выделения существенных признаков.

Описание игры: Необходимо определить слово, которое является лишним. Каждая серия состоит из 4 слов, 3 слова в каждой серии являются однородными и могут быть объединены по общему для них признаку, а 1 слово отличается от них и должно быть исключено.

Перечень серий слов: 1. Старый, дряхлый, маленький, ветхий. 2. Храбрый, злой, смелый, отважный. 3. Яблоко, слива, огурец, груша. 4. Молоко, творог, сметана, хлеб. 5. Час, минута, лето, секунда. 6. Ложка, тарелка, кастрюля, сумка. 7. Платье, свитер, шапка, рубашка. 8. Мыло, метла, паста зубная, шампунь. 9. Береза, дуб, сосна, земляника. 10. Книга, телевизор, радио, магнитофон.

*Посылка*

Цели: Расширение объема словаря, уточнение представлений о признаках предметов, развитие связной речи.

Описание игры: Каждый ребенок получает «посылку» (коробку с предметом внутри). Первый игрок начинает описывать свой предмет, не называя и не показывая его. Предмет предъявляется после того, как будет отгадан.

*Назови такой же*

Цели: Расширение объема словаря, уточнение представлений о признаках предметов.

Описание игры: Учитель-логопед называет словосочетание, а дети перечисляют другие предметы, имеющие этот же признак. Например: «жёлтый цыплёнок». Дети продолжают: жёлтое солнце, Жёлтое море, жёлтая игрушка, жёлтые цветы.

*Аукцион*

Цели: развитие активного словаря; развитие устной речи; развитие словесно-логического мышления.

Описание игры: учитель-логопед показывает учащимся предмет. Дети по очереди называют прилагательные, описывающие этот предмет. Ребенок, который называет больше всех прилагательных, получает этот предмет в качестве приза.

Учитель-логопед Буянова Л.Н.