

РАЗВИВАЕМ РЕЧЬ РЕБЕНКА ДОМА.

Игра «Скажи наоборот».

Цель: Упражнять детей в употреблении антонимов.

Материал: Мяч или предметные картинки.

Ход игры: - Ребята, я вам буду говорить слово, бросать мячик, а вы должны придумать слово «наоборот».

Например: я говорю вам мелкая речка, а вы мне должны ответить глубокая речка и бросить мячик обратно.

Игра может проводиться с картинками. Мама показывает картинку, например, длинный карандаш, а дети должны сказать короткий карандаш. Кто отвечает правильно, получает картинку. Выигрывает тот, кто наберёт больше картинок.

Игра «Узнай на вкус».

Цель: Упражнять детей в употреблении качественных прилагательных: сладкий, кислый, соленый и т.д.

Материал: Овощи, фрукты, знакомые детям, тарелочки, вилки.

Ход игры: - Ребята, сегодня мы с вами будем дегустировать.

Дегустатор – это человек, который пробует на вкус продукты, напитки и говорит, вкусно это или нет, стоит эти продукты

покупать или нет. Но мы с вами будем не простыми дегустаторами, а с закрытыми глазами. Я вам поднесу на вилочке кусочек фрукта или овоща, а вы должны тщательно прожевать его и сказать, какой он на вкус. (Я съел огурец, он хрустящий, твердый, соленый. Это яблоко, сочное, вкусное и т.д.)

Игра «Пропавшее слово».

Цель: Пополнить словарь детей словами разных частей речи. Умение согласовывать слова в роде, числе, падеже.

Ход игры: Мама говорит какую-либо фразу или предложение, пропуская слово, обозначая его либо интонацией, либо бессмысленными слогами, а дети отыскивают из предложенных вариантов пропавшее слово и возвращают его на место. Инициатива должна постепенно переходить к детям.

Игра «Что в чем».

Цель: Закрепить название частей предмета.

Материал: На первых этапах игры – предметные картинки, далее - словесные варианты, мяч.

Ход игры: Мама бросает мяч и говорит слово, а ребёнок должен в ответ вернуть мяч и назвать часть этого предмета. Например: дом – дети: крыша, труба, стенка, окно и т.д.

Игра «Лавина».

Цель: *Развивать память, умение классифицировать предметы по группам.*

Ход игры: Ведущий сообщает участникам тему игры, на основе которой им предстоит называть существительные, при этом запоминая и воспроизводя все слова, названные предыдущим участником игры. Тот, кто не может назвать свое слово или пропустит сказанное ранее, выбывает из игры (или пропускает ход).

Например: окунь; окунь, карась; окунь, карась, щука и т.

Информацию подготовила
Сизикова Юлия Витальевна,
учитель-логопед, д/с 162, к. 3,
июнь 2025 г.