

## Логопедические игры и задания для детей с ОНР.

(В помощь родителям)

### **Игра «Скажи наоборот»**

Цель игры: расширять словарь антонимов.

Ход игры: у этой игры есть два варианта. Первый вариант легче, так как ребёнок в своих ответах опирается не только на речь взрослого, но и на картинный материал:

Дедушка старый, а внук...

Дерево высокое, а куст...

Дорога широкая, а тропинка...

Перо легкое, а гиря...

Второй сложнее, так как опора происходит только на речь взрослого:

Пирожное сладкое, а лекарство...

Ночью темно, а днем...

У волка хвост длинный, а у зайца...

Чай горячий, а лед...

### **Игра «Подбери словечко»**

Цель игры: расширять словарный запас, развивать умение согласовывать прилагательное с существительным.

Ход игры: В эту игру можно играть с мячом, перекидывая, его друг другу.

Про что можно сказать «свежий»? Воздух, огурец, хлеб, ветер; «старый» (дом, пень, человек, ботинок); «свежая» (булочка, новость, газета, скатерть); «старая» (мебель, сказка, книга, бабушка); «свежее» (молоко, мясо, варенье); «старое» (кресло, сиденье, окно).





### Игровое упражнение «Кто это? Что это? Отвечай быстро.»

- Цель:** 1. Формировать быструю реакцию на слово.  
2. Развивать умение разгадывать загадки.  
3. Развивать воссоздающее воображение.  
4. Освоить умение характеризовать кого-либо или что-либо.

**Ход игры:** воспитатель произносит начало фразы, дети четко и быстро продолжают:

Звонкий, быстрый, веселый -	Старательный, послушный, вежливый -
Вкусный, алый, сочный -	Зеленый, продолговатый, сочный -
Желтые, красные, осенний -	Аккуратная, послушная, веселая -
Холодный, белый, пушистый -	Задиристый, драчливый, взъерошенный -
Бурый, косопалый, неуклюжий -	Белое, пушистое, легкое -
Желтые, красные, зеленые -	Маленькая, серенькая, пугливая -
Ветвистая, зеленая, колючая -	Новая, интересная, библиотечная -
Старый, кирпичный, двухэтажный -	Красное, спелое, сладкое -
Чистое, голубое, горное -	Белый, пушистый, лесной -
Пугливая, беленькая, маленькая -	Белоствольная, высокая, стройная -



### Игра «С чем я играю, с кем дружу?»

- Цель:** 1. Упражнять детей в составлении распространенного предложения.  
2. Закрепить в речи окончания существительных в творительном падеже.  
3. Закрепить понятие о живых и неживых предметах.  
4. Учить детей отвечать на вопросы полным ответом.  
5. Развивать наблюдательность, мышление.

**Материал:** картинки, изображающие девочку Машу, картинки, изображающие живые и неживые предметы.

**Ход игры:** в центре картинка, изображающая девочку Машу. Рядом картинки, изображающие игрушки, детей, животных. Девочка Маша предлагает детям показать и рассказать с чем она играет и с кем дружит.

Я сейчас вам покажу,  
С чем играю, с кем дружу...  
Я уверена, нетрудно отгадать загадку...  
Сможет каждый объяснить мне по порядку.



Воспитатель выбирает две картинки, изображающие живой и неживой предмет и спрашивает у детей: «С кем дружит Маша?» Ребенок отвечает: «Маша дружит с мальчиком». – «С чем играет Маша?» - «Маша играет с куклой». Далее дети самостоятельно выбирают картинки, выкладывают их на столе и составляют предложения.

### Дидактическая словесная игра «Кто что делает»

**Цель:** уточнить названия отдельных действий, связанных с животными, птицами, насекомыми.

**Материал:** мяч

**Ход игры:** дети встают в круг. Воспитатель бросает мяч одному из детей и произносит: «кот». Ребенок отвечает: «мяукает» и т.д. Например, корова - мычит, собака - лает, конь - ржет, петух - кукарекает, утка - крикает, голубь - воркует, кукушка - кукует, гусь - гогочет, комар - пищит, бабочка - порхает, курица - квохчет, кудахчет, птичка - поет, щебечет, ворона - каркает, кузнечик - стрекочет, воробей - чирикает



### Дидактическая игра «Отгадай загадку про машину»

**Цель:** развивать литературное творчество детей, совершенствовать монологическую речь детей.

**Материал:** картинки с изображением разных видов машин, транспортных средств.

**Ход игры:** вначале проводится вступительная беседа о назначении разных видов транспорта, дети выясняют их отличие друг от друга. –А теперь мы будем загадывать загадки друг другу о машинах, не называя их. Вначале надо сказать какой это транспорт: грузовой, пассажирский, специальный или военный. Потом надо рассказать какой он: наземный, подземный, железнодорожный, водный, воздушный. А в конце скажите, какую пользу он приносит.





### «Что ты знаешь».

*Цели:* рассказать о строении, работе, особенностях человеческого организма, правилах ухода за ним, о первой помощи в различной ситуации, развивать внимание, память.

*Оборудование:* мяч, поощрительные призы.

Дети сидят на стульчиках перед воспитателем, воспитатель – водящий бросает мяч ребенку и спрашивает: «Что ты знаешь... (например, о сердце)?» ребёнок поймавший мяч, отвечает. Остальные дети внимательно слушают, желающие дополняют ответ, уронивший мяч, теряет право на ответ. Дети не должны перебивать друг друга, дополнять только после того, как закончен ответ. В конце игры самый активный получает поощрительный приз.

### «Цветик – семицветик».

*Цель:* определение уровня нравственного развития группы.

*Оборудование:* цветик – семицветик с отрывающимися лепестками, фишки красные и синие.

Каждый ребёнок, сорвав лепесток, может загадать только одно желание, рассказать о нём можно только тогда, когда лепесток облетит весь свет и вернётся к тому ребёнку, который загадывает желание. Передавая очередной лепесток по кругу, облетая весь цвет, дети кружатся.

Лети, лети, лепесток,  
Через запад на восток,  
Через север, через юг.  
Возвращайся, сделав круг.  
Лишь коснёшься ты земли,  
Быть по – моему вели! Вели...

В. Катаев.



Если загаданное ребенком желание отражает удовлетворение личных потребностей – он получает синюю фишку, если желание имеет общественную значимость – красную.