

«Кто как ест?»

Кошка лакает молоко. Собака грызет кость. Корова жуёт сено. Курица клюет зерно. И т.д.

Вариант: «Кто или что плавает? Летает?»

-Рыба, листья, самолет, бабочка и т.д.

«На что похоже?»

Предлагает детям подобрать похожие слова (сравнения)

Белый снег похож на...

Синий лед похож на...

Густой туман похож на...

Чистый дождь похож на...

«Закончи предложение»

Миша пошел гулять (когда?)...

Мише стало грустно (отчего?)...

Миша обрадовался (когда?)...

«Новые слова»

У лисы длинный хвост – как одним словом сказать? – длиннохвостая;

У мальчика длинные ноги - длинноногий

Гвоздь - ... , ботинок - ..., шнурок - ...

«Кто что делает»

Учитель учит, доктор лечит, повар варит, уборщица убирает, маляр красит, художник рисует, продавец продает, парикмахер стрижет, шофер водит машину.



Дорогие родители!

Помните о том, что рано или поздно Ваши усилия, стойкое терпение и непомерный труд в воспитании ребенка с ОВЗ будут обязательно вознаграждены!



Наши контакты:

г. Краснодар, ул. Железнодорожная, 2/1

Телефон: 8(861)992-66-73

E-mail: diagn.kpo@bk.ru

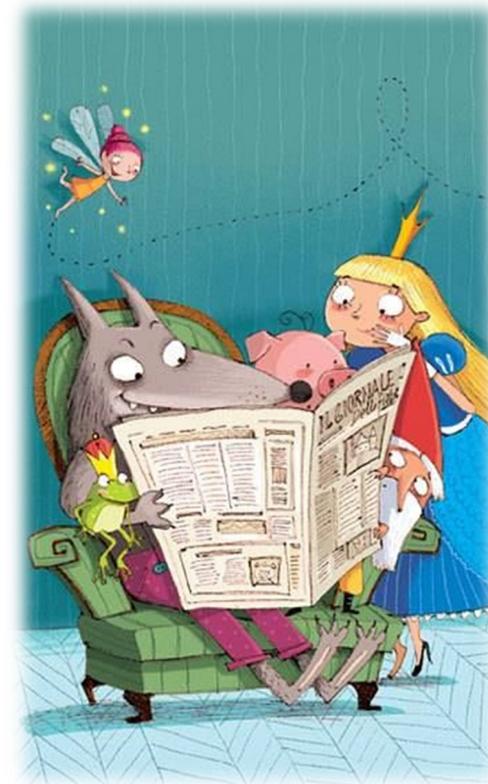
cdik-center.ru

Рекомендации подготовила
учитель-дефектолог
Печёнкина Алла Николаевна



Государственное бюджетное учреждение,
осуществляющее психолого-педагогическую
и медико-социальную помощь
«Центр диагностики и консультирования»
Краснодарского края

Игры и упражнения на развитие активного словаря детей с ОВЗ



Игры и упражнения на развитие активного словаря детей с ОВЗ.

Чтобы обеспечить полноценное развитие словаря, необходимо наряду с занятиями широко использовать и моменты повседневной жизни, которая даёт большие возможности для закрепления и активизации речевых навыков, полученных детьми на занятиях. Богатство словаря есть признак высокого развития речи ребенка. Обогащение словарного запаса является необходимым условием для развития коммуникативных умений детей. Обогащать речь детей существительными, обозначающими предметы бытового окружения; прилагательными, характеризующими свойства и качества предметов; наречиями, обозначающими взаимоотношения людей, их отношение к труду.

«Что бывает?»



Родитель называет слово-признак (прилагательное), а малыш должен подобрать к нему несколько слов, обозначающих предмет (существительных).

Спрашиваем у ребёнка: «Что бывает большим?» – «Дом, гора, слон...» «А что больше: слон или гора?» «Что бывает твёрдым?» – «Камень, лёд, железо...» Или: «Что может быть голубым?» Ребёнок начинает перечислять: небо, море, глаза...



«Всё наоборот»

В этой игре словарный запас пополняется словами-антонимами.

Взрослый произносит слово, а ребёнок должен подобрать к нему другое слово, противоположное

по смыслу. «Хороший - плохой, высоко - низко, добро - зло, высокий - низкий и т.д.».

«Назови ласково»

Цель игры: научить ребенка образовывать существительные с уменьшительно-ласкательными суффиксами. Инструкция и ход игры: возьмите картинки с изображением предметов из какой-либо серии (посуда, мебель, животные, транспорт и др.) в зависимости от того, существительные какой темы необходимо закрепить. Взрослый показывает ребенку картинку с изображением предмета из серии, например, «транспорт» и спрашивает что это (машина). Затем просит ребенка назвать машину ласково (машинка). Игра повторяется с картинками самолета, грузовика, паровоза и т. д.

«Находим детали»

В лексикон ребёнка нужно вводить не только названия предметов, но и составляющих их частей. «Это самолёт, что у него есть?» – «Крылья, штурвал, сиденья, хвост, мотор и т.д.» «А что есть у цветка?» – «Стебель, корень, листики, лепестки...»

«Найди противоположное слово»

Цель игры: развивать у детей умение подбирать противоположные по смыслу слова.

- Сахар сладкий, а лимон(*кислый*).
Луна видна ночью, а солнце(*днем*).
Огонь горячий, а лёд(*холодный*).
Тополь высокий, а шиповник (*низкий*).
Река широкая, а ручей(*узкий*).
Камень тяжелый, а пух (*легкий*).
Редька горькая, а груша (*сладкая*).

- Если суп не горячий, то, значит, какой?

(*Холодный*.) Если в комнате не светло, то в ней ...(*темно*).
Если сумка не тяжелая, то она (*легкая*).
Если нож не тупой, то он (*острый*).



«Добавь слово»

В этой игре взрослый называет начало действия, а ребёнок должен добавить слово, которое обозначает продолжение и окончание действия:

- Катя положила кашу в тарелку и... (*стала есть*).

- Вова проснулся и... (*умылся*).

- Маша замёрзла и... (*пошла домой*).

«Кто последний»

Взрослый и ребёнок подбирают и называют поочерёдно по одному слову, характеризующему какой-либо предмет. Чьё слово будет последним, тот и будет победителем. Например: яблоко – сладкое, зелёное, круглое, румяное и т.д.