

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
Новонукутский детский сад №6

Утверждаю:

Заведующий МБДОУ

Новонукутский детский сад №6:



О.Н. Молоканова

Приказ № 1

От « 09 » 01 2025



**Картотека речевых игр для дошкольников с ОВЗ
с нарушением речи (5-7 лет)**



Выполнила: Башкуева Т.Л.
воспитатель

п. Новонукутский 2025

1. Преврати слово в историю

Цель: Развивать воображение, учить составлять связные рассказы.

Шаги:

1. Ведущий говорит одно слово, например: «кошка».
2. Ребёнок придумывает историю, используя это слово. Например:
 - «Однажды кошка забралась на дерево. Её увидела девочка и решила помочь. Она принесла лестницу и спасла кошку.»
3. Если играют несколько детей, они добавляют по одному предложению, продолжая историю.
4. В конце истории обсуждают её смысл, задавая наводящие вопросы: «Почему кошка залезла на дерево? Как девочка ей помогла?»

Пример для двух слов: «корабль» и «шторм».

- Ребёнок: «Корабль плыл по морю, когда начался сильный шторм. Волны были огромными, но капитан смог управлять судном, и все спаслись.»

Варианты:

- Используйте карточки с изображениями слов.
- Вместо слов задайте тему, например: «В школе», «В лесу».

2. Словесная цепочка

Цель: Развивать ассоциативное мышление и словарный запас.

Шаги:

1. Первый игрок называет слово, например: «море».
2. Следующий игрок говорит слово, связанное с первым: «корабль».
3. Игра продолжается до тех пор, пока кто-то не повторит слово или не сможет придумать новое.

Пример:

- Море → корабль → парус → ветер → ураган → дождь → радуга.

Усложнение:

- Установите тему (например, «еда», «животные», «транспорт»).

- Включите правило: слово должно начинаться с последней буквы предыдущего.

Дополнение:

- Обсудите, почему слово связано с предыдущим, например: «Почему ветер связан с кораблём?» Ответ: «Потому что ветер двигает парус.»

3. Кто я?

Цель: Развивать навыки задавания вопросов, логическое мышление.

Шаги:

1. Игрок берёт карточку с предметом, животным или профессией, не показывая её другим.
2. Остальные участники задают вопросы, на которые можно ответить только «да» или «нет».
3. Например:
 - Вопрос: «Это живое существо?» Ответ: «Да.»
 - Вопрос: «Это животное?» Ответ: «Да.»
 - Вопрос: «Оно живёт в лесу?» Ответ: «Нет.»
4. Угадать можно только после трёх вопросов.

Пример карточек: кошка, врач, самолёт, рыба, клоун.

Варианты:

- Задавать вопросы на время (например, за 2 минуты).
- Ограничить количество вопросов (например, до 10).

4. Волшебные сравнения

Цель: Научить использовать сравнительные и превосходные степени прилагательных.

Шаги:

1. Ведущий задаёт объект, например: «дерево».
2. Ребёнок придумывает сравнение: «Дерево высокое, но башня выше.»
3. Игра продолжается, пока не закончится фантазия.

Пример:

- Камень твёрдый, но железо твёрже.
- Снег белый, но облако ещё белее.

Усложнение: Использовать дополнительные описания: «Дерево высокое, ветвистое, а башня ещё выше и крепче.»

5. Секретная посылка

Цель: Развивать умение описывать предметы через признаки.

Материал: Коробка или мешочек с предметами (мячик, кубик, яблоко, книга).

Шаги:

1. Ведущий выбирает предмет из коробки, не показывая его.
2. Он описывает его, например: «Это круглое, красное, сладкое. Его можно съесть.»
3. Ребёнок угадывает: «Это яблоко!»

Пример:

- Прямоугольное, с твёрдой обложкой, внутри много страниц. (Ответ: книга.)

Усложнение:

- Ребёнок сам выбирает предмет и описывает его, а остальные отгадывают.

6. Продолжи рассказ

Цель: Учить логически продолжать начатую историю.

Шаги:

1. Ведущий начинает рассказ: «Однажды в лесу появился большой медведь...»
2. Каждый игрок добавляет по одному предложению. Например:
 - Второй игрок: «Он нашёл бочку мёда.»

- Третий игрок: «Мёд принадлежал пчёлам, и они начали его жалить.»

Пример:

- «Котёнок заблудился в парке. Он искал дорогу домой и встретил собаку...» (Игра продолжается.)

Усложнение: Установите жанр (сказка, приключение) или ограничение по времени.

7. Слово на букву

Цель: Упражнять быстроту мышления и пополнение словарного запаса.

Шаги:

1. Ведущий называет букву (например, «К»).
2. Ребёнок придумывает слово, начинающееся на эту букву: «корова».
3. Ведущий спрашивает: «Что делает корова?» Ребёнок отвечает: «Ест траву.»

Усложнение:

- Тематические категории (например, «животные», «игрушки»).
- Ограничение по времени (например, 10 секунд).

8. Секреты природы

Цель: Учить анализировать и объяснять явления природы.

Шаги:

1. Ведущий задаёт вопрос: «Почему птицы улетаю́т на юг?»
2. Ребёнок отвечает: «Потому что на юге теплее, и там есть еда.»

Пример вопросов:

- Почему снег тает весной?
- Почему деревья сбрасывают листья осенью?

Усложнение:

- Ребёнок сам задаёт вопросы взрослым.
- Обсуждают, что произойдёт, если явление изменится (например, если снег не растает).

9. Чья фраза?

Цель: Учить понимать контекст и эмоции.

Шаги:

1. Ведущий произносит фразу, например: «Скорее, нам нужно успеть!»
2. Ребёнок отгадывает, кто мог это сказать: «Пожарный!»
3. После угадывания обсуждают: почему именно пожарный мог сказать эту фразу.

Пример фраз:

- «Я приготовлю что-то вкусное!» (Повар.)
- «Этот пациент здоров!» (Врач.)

Усложнение: Использовать абстрактные или сложные фразы, например: «Время — деньги!» (Ответ: бизнесмен).

10. Рифмы и ритмы

Цель: Развивать чувство ритма и слуховое восприятие.

Шаги:

1. Ведущий называет слово, например: «кот».
2. Ребёнок придумывает рифму: «рот».
3. Ведущий добавляет предложение: «Кот сидит у ворот.»
4. Ребёнок продолжает: «Он играет с мот.» (мот — верёвка, по смыслу.)

Пример:

- Лес → вес → интерес.
- Дом → гром → потом.

Усложнение: Рифмовать целые предложения: «Кот бежит по дорожке. Ищет мышку в окошке.»