

## *Игротека речевых игр.*

Игры на образование имён существительных с суффиксами уменьшительно-ласкательного значения.

### *«Большой – маленький»*

#### **Игра 1. «Назови, не ошибись»**

Педагог раздает детям пары картинок, изображающих большой и маленький предметы (по одной каждому ребёнку) и выставляет на наборное полотно оставшиеся парные картинки. Затем педагог называет выставленные на наборном полотне картинки, выделяя голосом суффикс с ум.-ласк. значением и объясняет, что этот «кусочек слова» сделал предмет маленьким.

после этого педагог предлагает детям выйти к доске, выставить свою пару картинок и назвать их правильно. (стул – стульчик).

#### **Игра 2. «Большой – маленький»**

Педагог выставляет картинки, изображающие большие и маленькие предметы, и напоминает детям о том, что предметы бывают большие и маленькие.

Далее педагог показывает детям пару картинок из выставленного набора и спрашивает, чем отличаются эти предметы. (Размером. Один предмет большой, а другой – маленький.)

Педагог просит назвать один большой предмет (стол) и объясняет, что маленький надо назвать ласково (столик).

Аналогичная работа проводится с другими парами картинок.

#### **Игра 3. «Чудо»**

Педагог выставляет на наборное полотно изображение волшебника и карточки, изображающие большие предметы. Затем педагог говорит детям, что они сегодня будут помогать волшебнику превращать большие предметы в маленькие.

Дети по очереди берут «волшебную палочку», дотрагиваются до любого предме-

та и называют его ласково.

Если ребёнок назвал предмет правильно, педагог выдает ему соответствующее изображение.

#### **Игра 4. «Поможем Дюймовочке»**

На наборное полотно выставляется картинка с изображением Дюймовочки. Педагог объясняет, что все предметы, которые нужны Дюймовочке, маленькие и называть их надо ласково.

Педагог раздает детям картинки и предлагает ласково назвать предметы, которыми может пользоваться Дюймовочка, и рассказать о том, как она ими пользуется. После этого дети по очереди выходят к доске и составляют предложения. Например: Это кроватка. Дюймовочка заправила кроватку.

#### **Игра 5. «Большой медведь и маленький мишка»**

Педагог выставляет на наборное полотно изображения большого медведя и маленького медвежонка, а карточки с изображением больших и маленьких предметов раздает детям. Далее педагог объясняет детям, что большому медведю нужны большие предметы, а маленькому медвежонку- маленькие.

После этого педагог читает начало предложения, а дети заканчивают его, подбирая нужное слово и выставляя соответствующую карточку на доску.

Большой медведь живет в (избе), а маленький медвежонок ...

У большого медведя на полу лежит (ковёр), а у медвежонка ...

Большой медведь сел за (стол), а медвежонок ...

Большой медведь сел на (стул), а медвежонок ...

Большой медведь подошёл к (шкафу), а медвежонок ...

Большой медведь пошёл за водой с (ведром), а медвежонок ...

Большого медведя укусил (комар), а медвежонка ...

Большой медведь вышел на (крыльцо), а медвежонок ...

Большой медведь нашёл (гриб), а медвежонок ...

#### **Игра 6. «Ну, посади!»**

Педагог выставляет на наборное полотно изображение волка и зайца и рассказывает детям историю. Что однажды заяц и волк решили посадить деревья. Волк

сказал, что будет сажать большие деревья, а зайцу разрешил сажать маленькие. Взялись за дело дружно. Сажают, сажают, а волк думает: «Как бы зайчатинки отведают?» Не выдержал волк, бросил лопату и пустился вдогонку за зайцем. Вот какой волк. Ребята, давайте остановим волка и зайца и поможем им закончить работу.

Педагог раздает детям парные карточки и предлагает помочь посадить волку деревья, а зайцу – деревца. Дети по очереди выходят к доске и выставляют их под изображения волка и зайца.

### **Игра 7. «Придумай предложение»**

Педагог выставляет на наборное полотно две картинки (например, стол–ложечка) и просит детей придумать любое предложение. Например, на столе лежит ложечка. Аналогичная работа проводится с другими парами картинок.

### **Игра 8. «Кто самый внимательный?»**

Педагог выставляет на доску пары картинок. Дети делятся на две команды.

Педагог предлагает по очереди называть только маленькие картинки. За каждый правильный ответ команда получает фишку. Ни одна названная картинка не убирается с полотна. Если дети одной команды дважды называют одну картинку или ошибаются при назывании маленького предмета, право следующего хода передаётся другой команде. Игра заканчивается тогда, когда названы все маленькие картинки. Побеждает команда, получившая большее количество фишек.

### **Игра 9. «Давай меняться»**

Перед началом игры выбирается водящий – гном. Педагог раздает каждому ребёнку по 1-3 карточки с изображением маленьких предметов и говорит детям: «Гному нужны маленькие предметы, но у него в мешочке большие предметы. Давайте поможем гному поменять большие предметы на маленькие» После этого дети зовут гнома: «Гномик, гномик, выходи, маленький предмет Возьми!»

Гном наугад достает из своего мешочка картинку, показывает её детям и называ-

ет(например, стол). Тот ребёнок, у которого есть парная картинка, отвечает ласково (столик). После этого гном и ребёнок меняются картинками.

### **Игра 10. «Расскажи про гнома»**

Педагог предлагает детям послушать рассказ о гноме и пересказать его. Перед началом прослушивания любого текста педагог напоминает детям, что гном по размеру маленький и все предметы, которые его окружают, тоже маленькие, поэтому их надо называть ласково. По ходу рассказывания, педагог выставляет на доску соответствующие картинки.

Текст «Знакомство с гномом»

Жил-был на свете гном. Он жил в маленьком домике с крошечным крылечком. Все предметы в домике тоже были маленькие: шкафчик, кроватка, стульчик. А во дворе росли два невысоких деревца: рябинка и берёзка. Гном каждое утро брал ведёрко и шёл их поливать. Гному хорошо жилось на свете, он радовался жизни и никогда не скучал. Вот такой он, наш гном.