

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ СЛОВАРЯ АНТОНИМОВ У ДЕТЕЙ С ОБЩИМ НЕДОРАЗВИТИЕМ РЕЧИ

Н. В. ДРОЗДОВА,

доцент кафедры логопедии Института инклюзивного образования БГПУ имени Максима Танка,
кандидат педагогических наук, доцент

Т. В. ВАШКЕВИЧ,

учитель-дефектолог специального яслей-сада № 304 г. Минска
для детей с тяжёлыми нарушениями речи, старший преподаватель кафедры логопедии
Института инклюзивного образования БГПУ имени Максима Танка

С. В. БАСОВА,

студентка 4 курса Института инклюзивного образования
БГПУ имени Максима Танка

Аннотация. В статье рассматривается проблема формирования лексической стороны речи (на примере словаря антонимов) у детей старшего дошкольного возраста с общим недоразвитием речи. Предложены дидактические игры, направленные на формирование словаря антонимов у данной категории детей на коррекционных занятиях.

Ключевые слова: дети с общим недоразвитием речи, лексическая сторона речи, словарь антонимов, формирование, дидактическая игра.

Summary. The article deals with the problem of the formation of the lexical side of speech (using the example of the dictionary of antonyms) in older preschool children with general speech underdevelopment. Didactic games aimed at forming a dictionary of antonyms for this category of children in remedial classes are proposed.

Keywords: children with general underdevelopment of speech, lexical side of speech, the dictionary of antonyms, formation, didactic game.

Одним из условий формирования лексической стороны речи у детей с общим недоразвитием речи (ОНР) является правильное понимание и употребление слов с противоположным значением. Овладение детьми дошкольного возраста с ОНР словарём антонимов является основой для формирования лексико-грамматических средств языка и развития связной речи и обеспечивает речевую готовность к обучению в школе.

У детей с ОНР отмечаются выраженные нарушения формирования лексики, которые проявляются в ограниченности словарного запаса, резком расхождении объёма активного и пассивного словаря, неточном употреблении слов, вербальных

парафазиях, несформированности семантических полей, трудностях актуализации словаря [1; 3; 5; 6; 9]. Неустойчивость парадигматических связей внутри лексической системы языка, недоразвитие мыслительных операций сравнения и обобщения, а также неумение выделить существенные семантические признаки в значении слов, как правило, не дают возможности детям с ОНР сравнить значение слов на основе единого семантического признака, что приводит к разнообразным ошибкам при подборе антонимов к большинству слов.

Как правило, дети с ОНР осуществляют подбор антонимов медленно и часто теряют цель задания, противопоставляют

слова по несущественным, ситуативным признакам, воспроизводят слова, не противоположные по значению, а семантически близкие слову-антониму. Р. И. Лалаевой, Н. В. Серебряковой выявлены разнообразные ошибки при подборе антонимов к преобладающему большинству слов у детей с ОНР 5—6 лет [3; 4]:

- подбор слов семантически близких из той же части речи (*день — вечер*);
- подбор слов антонимичных, но из другой части речи (*горе — весело*);
- использование исходного слова с частицей «не» (*говорить — не говорить*);
- использование слов, ситуативно близких исходному (*говорить — петь, смеяться*);
- вместо подбора слова по противоположности использование формы исходного слова (*говорить — говорит*);
- подбор слов, связанных синтагматическими связями (*поднимать — выше*);
- использование синонимов (*брать — отнимать*).

Т. Б. Филичева отмечает, что дети с четвёртым уровнем речевого развития достаточно легко справляются с подбором общеупотребительных антонимов, указывающих на размер предмета (*большой — маленький*), пространственную противоположность (*далеко — близко*), оценочную характеристику (*плохой — хороший*). Правильность называния антонимов во многом зависит от степени абстрактности предложенных пар слов. В ответах детей чаще встречаются исходные слова с частицей «не» (*не румяное лицо, не молодость, не свет, разные*), в отдельных случаях называются варианты, не свойственные русскому языку (*передняя дверь — задок — задник — не передничек*) [7; 8].

Формирование словаря антонимов у детей с ОНР занимает важное место в коррекционно-педагогической работе и требует определённой последовательности. Для формирования словаря антонимов ребёнку необходимо научиться устанавливать различные семантические отношения между словами, пользоваться в

речи способностью слова вступать в определённые логико-смысловые отношения с другими словами на базе имеющегося достаточного словарного запаса, в том числе слов с абстрактным, отвлечённым значением. Данные умения формируются у детей в процессе организованного, систематического обучения.

Дидактическая игра может выступать средством в реализации задач по формированию словаря антонимов у детей с ОНР старшего дошкольного возраста, так как соответствует ведущему виду деятельности данной категории детей и преследует две основные цели: учебную, ради которой действует педагог, и игровую, ради которой действует ребёнок. Использование дидактических игр на коррекционных занятиях также способствует формированию познавательного интереса, мотивации деятельности, развитию словесно-логического мышления, памяти, внимания и других психических процессов.

В настоящее время дидактические игры, охватывающие разные части речи словаря антонимов, адаптированные для коррекционно-педагогической работы с детьми дошкольного возраста с ОНР, представлены недостаточно. В связи с этим возникает необходимость в разработке дидактических игр, направленных на формирование словаря антонимов у данной категории детей. Каждая игра имеет чёткую структуру с подробным описанием и вариантами использования в зависимости от индивидуальных и речевых особенностей детей с ОНР старшего дошкольного возраста. Систематическое применение представленных игр на коррекционных занятиях предполагает повышение качества обучения и эффективное решение поставленных задач по формированию указанных умений.

При разработке дидактических игр учитывались следующие принципы:

- *онтогенетический* — направлен на формирование антонимов сначала в импрессивной речи ребёнка, затем в экспрессивной речи. Например, в игре «Дру-

зья» у детей сначала формируется умение понимать изображённое действие на картинке и подбирать к нему противоположное действие, изображённое на другой картинке, а затем педагог учит детей называть действие. Также учитель-логопед усложняет речевой материал — от формирования у детей умения подбирать антонимы к словам к введению их в предложения. Например, в игре «Перейди болото» дети овладевают умением называть слова, противоположные по смыслу (на примере пар антонимов-наречий), а далее — составлять с названными словами предложения;

- *системности* — предполагает формирование не только лексической стороны речи, но и грамматической, произносительной, а также связной речи в целом. Так, в играх формирование антонимических пар осуществляется вне отрыва от контекста или с переходом к нему: в словосочетаниях, предложениях. В вариантах игр предусмотрено составление предложений со словами-антонимами. Например, в игре «Нарисуй наоборот» ребёнок называет, какой предмет изображён (например, *маленький круг*), затем подбирает слово-антоним (*большой круг*) и рисует его; в игре «Исправь ошибку» ребёнок непосредственно «исправляет» ошибку в предложении: «Послушай предложение с ошибкой. (*Если ярко светит солнце — это ночь.*) Поймай мяч. Исправь ошибку в предложении. (*Если ярко светит солнце — это день.*) Брось мяч обратно» и пр. При этом принцип системности реализуется с учётом связи речи с другими сторонами психического развития. Например, связь речи с операциональной стороной мышления лежит в основе формирования антонимии в целом, так как операции противопоставления невозможно осуществлять без операций анализа, сравнения, синтеза. В данном случае эти связи носят двусторонний характер, то есть формирование способности к противопоставлению влияет на операциональную сторону мышления ребёнка. Также в рамках реализации предложенного ря-

да игр можно говорить о развитии внимания (способность выслушать до конца правила игры, инструкцию, переключиться с одного действия (например, ловить мяч) на другое (например, говорить), вовремя вступить в игру и пр.), зрительного гнозиса и праксиса (например, в игре «Нарисуй наоборот» ребёнок распознаёт символическое изображение какого-либо признака предмета (маленький круг) и рисует противоположный (большой круг)), памяти (удержание в памяти игровых правил, инструкции; например, в игре «Запомяни — меняй» ребёнок называет действия на картинках, переворачивает их и по памяти называет действие наоборот), мышления (в игре «Лишнее слово» ребёнку необходимо среди трёх слов определить и назвать лишнее слово, которое является антонимом двум другим);

- *наглядности* — учитывает подключение максимального количества анализаторов в процессе усвоения антонимических пар: зрительного, слухового, кинестетического. В играх применяется картинный материал (использование предметных, сюжетных картинок, схематических изображений действий), демонстрация действий, демонстрация признаков предметов и действий. Такого рода наглядность используется педагогом или детьми непосредственно в играх, являясь оборудованием или частью игровых правил (например, в игре «Скажем и покажем» ребёнок смотрит на действие, выполняемое педагогом, называет его, а затем показывает и называет противоположное; в играх «Лото», «Ходим-бродим» и других ребёнок непосредственно играет с предложенными картинками и карточками). Предусмотрена помощь в виде демонстрации действий, признаков, противопоставления картинок.

Классификация дидактических игр разработана с опорой на результаты проведённого исследования по изучению умения подбирать антонимы к разным частям речи детей старшего возраста с ОНР (от наиболее доступных к более сложным):

1. Подбор антонимов к наречиям:
 - «Перейди болото»;
 - «Пропущенное слово»;
 - «Спор».
2. Подбор антонимов к именам прилагательным:
 - «Нарисуй наоборот»;
 - «Ходим-бродим»;
 - «Лото».
3. Подбор антонимов к глаголам:
 - «Друзья»;
 - «Скажем и покажем»;
 - «Запомянай — меняй».
4. Подбор антонимов к именам существительным:
 - «Исправь ошибку»;
 - «Накорми животных»;
 - «Лишнее слово».

Каждая игра содержит название, задачу, оборудование, рифмовку, игровые правила, игровые действия, примерную инструкцию, варианты игры, рекомендации, речевой материал, виды помощи. Большинство игр реализуется на антонимических парах других частей речи. Проведение дидактических игр предусматривает предварительную работу по формированию или уточнению понятий — пар слов-антонимов, а также низкочастотных слов, используемых в играх (например, слов *гиря*, *медаль*). С этой целью учитель-логопед использует следующие приёмы:

объяснение значения слова, показ и название предмета (его признаков или действия); объяснение происхождения данного слова, употребление расширенного значения уже известных словосочетаний, подбор названий предметов к действиям и названий действий к предметам, наречий к названиям различных действий, эпитетов к предмету, представление слова в контексте, подбор синонимов, составление предложений.

Предлагаемые дидактические игры проводятся на подгрупповых занятиях по образовательной области «Развитие речи», а также на коррекционных занятиях по *формированию лексико-грамматических средств и развитию связной речи*. Они составлены согласно программе для специальных дошкольных учреждений с русским языком обучения «Воспитание и обучение детей с тяжёлыми нарушениями речи» (2007 г.) [2]. Также данные игры могут использоваться в рамках прохождения определённых лексических тем (например, «Осень», «Домашние (дикие) животные и их детёныши», «День защитников Отечества» и пр.). Одной из целей создания дидактических игр являлось описание коррекционных возможностей данного средства для формирования словаря антонимов у детей старшего дошкольного возраста с ОНР.

ПРИМЕРЫ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР ПО ФОРМИРОВАНИЮ УМЕНИЙ ПОДБИРАТЬ СЛОВА С ПРОТИВОПОЛОЖНЫМ ЗНАЧЕНИЕМ

1. Подбор антонимов к наречиям

Дидактическая игра «Перейди болото»

Задача: формировать умение подбирать слова с противоположным значением к наречиям.

Оборудование: «кочки» — круги из картона.

Рифмовка:

*Скорее слово подбирай
И на кочку наступай.*

Игровые правила: на полу на большом расстоянии друг от друга разло-

жены картонные кочки. Дети стоят перед ними. Учитель-логопед (ведущий) сообщает, что всем ребятам по очереди нужно перейти болото по кочкам. Чтобы ступить на кочку, необходимо послушать слово, сказанное ведущим, и подобрать к нему противоположное (*много — мало*). Если ребёнок правильно называет слово, он становится на первую кочку. Затем, подобрав противоположное слово к следующему наречию, — на вторую. И так далее, пока не перейдёт импровизированное бо-

лото. После него в игру вступает следующий игрок. Если ребёнок неправильно подобрал антоним, то он «утонул» в болоте и выбыл из игры. Победителями считаются дети, которые перейдут болото.

Игровые действия: послушать слово (наречие); подобрать к нему слово с противоположным значением; ступить двумя ногами на кочку; повторять действия до тех пор, пока не закончатся кочки.

Примерная инструкция:

Всем детям: Перед вами болото. Его можно перейти по кочкам. Я буду говорить слово. Например, *весело*. К нему нужно подобрать слово наоборот. Например, *грустно*. Если вы правильно назвали слово, наступите на первую кочку и слушайте второе слово. И так дальше, пока не перейдёте всё болото. Если вы неправильно подобрали слово, то утонули в болоте. Ход переходит к следующему игроку. Постройтесь по очереди друг за другом.

Варианты игры:

- детям необходимо переправить через опасное болото жителей сказочной страны: каждый ребёнок, подходя к «болоту», берёт в руки игрушку и, подбирая противоположные слова, «переправляет» её через «болото»;

- ребёнок, переходя с кочки на кочку, должен стоять только на одной ноге;

- с использованием наглядного материала: на «кочках» размещаются понятные детям картинки, обозначающие слова-признаки действий, предмета, признака, ребёнок называет признак, ступает на кочку и называет противоположный признак;

- «пароль» для выхода на берег: ребёнок на последней кочке перед берегом должен вспомнить 3 пары слов-антонимов;

- составить предложения с парами слов;

- проводить игру на материале других частей речи: имён существительных, имён прилагательных, глаголов.

Рекомендации:

- провести с детьми предварительную работу по подбору противоположных по значению наречий;

- использовать круги картона достаточного диаметра, чтобы ребёнок мог стать двумя ногами.

Речевой материал:

пары наречий: мало — много; вверх — вниз; вниз — вверх; близко — далеко; тяжело — легко; чисто — грязно; впереди — позади; низко — высоко; холодно — жарко; слева — справа; сладко — горько; глубоко — мелко; тихо — громко; светло — темно; быстро — медленно; полезно — вредно.

Виды помощи:

- **организующая:** повтор инструкции, уточнение правил игры, очерёдности вступления в игру детей. В случае образования противопоставленности с помощью приставки или частицы «не» ребёнку может быть предложена следующая организующая помощь: «Хорошо. А как можно сказать ещё, по-другому? Подумай. Темно — ...?» или «Как можно сказать по-другому: не темно, это как?»;

- **стимулирующая:** подбадривание добрыми словами, при ошибке использование фраз типа: «Подумай еще раз!»;

- **обучающая:** демонстрация игрового действия; подсказка (наводящие слова, синонимы, начало слова); сопряжённое (отражённое) название противоположного по значению наречия.

Дидактическая игра «Пропущенное слово»

Задача: формировать умение подбирать слова с противоположным значением к наречиям и дополнять предложение.

Оборудование: непрозрачный тканевый мешочек, сюжетные картинки.

Рифмовка:

Скорее мяч ведущему бросай,

Пропущенное слово называй.

Игровые правила: дети стоят вокруг учителя-логопеда (ведущего), в руках у которого мешочек. Дети выбирают считалкой первого игрока. Ребёнок достаёт карточку из мешочка, учитель-логопед проговаривает предложение (*У Вани книг не мало, а ...*). Ребёнок, к которому обращались, называет пропущенное сло-

во (*много*). Если ребёнок правильно подбирает пропущенное слово, ведущий отдаёт ему карточку. Затем учитель-логопед обращается к следующему ребёнку. И так по кругу. Каждый новый круг — новый тур игры. Выигрывают те дети, которые правильно назовут пропущенное слово и соберут как можно больше картинок.

Игровые действия: достать картинку из мешочка; внимательно послушать предложение учителя-логопеда; назвать пропущенное слово в предложении; в случае правильного ответа забрать картинку.

Примерная инструкция:

Каждому ребёнку: Достань карточку. Послушай внимательно предложение. Назови пропущенное слово. Возьми картинку.

Варианты игры:

- без мешочка: учитель-логопед говорит предложение и бросает мяч, ребёнок добавляет пропущенное слово. В случае правильного ответа участник получает карточку с соответствующим сюжетом;

- ребёнок достаёт картинку и сам составляет предложение с противопоставлением;

- проводить игру без использования наглядности;

- проводить игру на материале других частей речи: имён существительных, имён прилагательных, глаголов.

Рекомендации:

- провести с детьми предварительную работу по подбору противоположных по значению наречий;

- сюжетные картинки заламинировать или наклеить на плотную бумагу.

Речевой материал:

примеры предложений:

У Вани книг не мало, а ... (*много*).

Божья коровка не вверху цветка, а ... (*внизу*).

Гусеница ползёт не вниз, а ... (*вверх*).

Корабль не близко, а ... (*далеко*).

Пёрышко поднимать не тяжело, а ... (*легко*).

На кухне не грязно, а ... (*чисто*).

Мотоцикл едет не позади машины, а ... (*вперед*).

Воздушный шар летит не низко, а ... (*высоко*).

Девочке не жарко, а ... (*холодно*).

Щенок сидит не слева, а ... (*справа*).

Девочке не горько, а ... (*сладко*).

В ручейке не глубоко, а ... (*мелко*).

Мальчик говорит не тихо, а ... (*громко*).

За окном не светло, а ... (*темно*).

Фрукты есть не вредно, а ... (*полезно*).

Черепашка ползёт не быстро, а ... (*медленно*).

Виды помощи:

- *организующая:* повтор инструкции, уточнение правил игры, очерёдности вступления в игру детей;

- *стимулирующая:* подбадривание добрыми словами, использование коробки-загадки, при ошибке использование фразы типа: «Подумай ещё раз!»;

- *обучающая:* демонстрация игрового действия; демонстрация сюжетной картинки; подсказка (наводящие слова, синонимы, начало слова); сопряжённое (отражённое) название противоположного по значению наречия.

Дидактическая игра «Спор»

Задача: формировать умение подбирать слова с противоположным значением к наречиям.

Оборудование: не требуется.

Рифмовка:

Будем спорить мы с тобой,

Громко топая ногой.

Игровые правила: дети стоят перед учителем-логопедом (ведущим) на ковре. Обращаясь к одному из детей, учитель-логопед проговаривает предложение (*У меня за окном темно!*). Ребёнок, к которому обращались, топает ногой и спорит (*А у меня за окном светло!*). Затем ведущий обращается к следующему ребёнку. И так по кругу. Каждый новый круг — новый тур игры. Выигрывают те дети, которые правильно повторяют предложение, заменив наречие противоположным по значению словом.

Игровые действия: внимательно слушать предложение учителя-логопеда; повторить это предложение, заменив наречие на противоположное слово; топнуть ногой.

Примерная инструкция:

Всем детям: Всем по очереди я буду говорить предложение. Например: *У меня за окном темно.* Вам нужно поспорить со мной, сказать наоборот и топнуть ногой. Например: *А у меня за окном светло!*

Варианты игры:

- аналогично с использованием нарисованных кнопок или колец пирамидки, больших пуговиц учитель-логопед говорит и нажимает на «кнопку», ребёнок меняет слово в предложении и в свою очередь нажимает на кнопку;

- дети под контролем ведущего самостоятельно «спорят» друг с другом;

- «спор» осуществляется на уровне словосочетания, слова;

- проводить игру на материале других частей речи: имён существительных, имён прилагательных, глаголов.

Рекомендации:

- провести с детьми предварительную работу по подбору противоположных по значению наречий;

- подбирать речевой материал согласно изучаемой лексической теме.

Речевой материал:

примеры предложений:

У меня мало конфет! (*А у меня много конфет!*)

Я рисую сверху листа! (*Я рисую внизу листа!*)

Я смотрю вниз! (*Я смотрю вверх!*)

Стул близко от меня! (*Стул далеко от меня!*)

Мне тяжело поднимать! (*Мне легко поднимать!*)

Я бегу позади всех! (*Я бегу впереди всех!*)

Мой воздушный шар летит низко! (*Мой воздушный шар летит высоко!*)

Я иду вперёд! (*Я иду назад!*)

У меня в комнате холодно! (*У меня в комнате тепло!*)

Этот перец сладкий! (*Этот перец горький!*)

В этой реке глубоко! (*В этой реке мелко!*)

Моя музыка звучит тихо! (*Моя музыка звучит громко!*)

У меня за окном темно! (*У меня за окном светло!*)

Я наклоняюсь вправо! (*Я наклоняюсь влево!*)

Мне наклоняться трудно! (*Мне наклоняться легко!*)

Мне сегодня грустно! (*Мне сегодня весело!*)

Я встаю рано! (*Я встаю поздно!*)

Виды помощи:

- *организующая:* повтор инструкции, уточнение правил игры, очередности вступления в игру детей. В случае образования противопоставленности с помощью приставки или частицы «не» ребёнку может быть предложена следующая организующая помощь: «Хорошо. А как можно сказать ещё, по-другому? Подумай. Темно — ...?» или «Как можно сказать по-другому: не темно, это как?»;

- *стимулирующая:* подбадривание добрыми словами, использование коробки-загадки, при ошибке использование фраз типа: «Подумай, не спеши. У тебя получится»;

- *обучающая:* демонстрация игрового действия; выделение голосом слова, к которому необходимо подобрать противоположное («Темно, а наоборот — ...?»); подсказка (наводящие слова, синонимы, начало слова); сопряжённое (отражённое) название противоположного по значению наречия.

2. Подбор антонимов к именам прилагательным

Дидактическая игра «Нарисуй наоборот»

Задача: формировать умение подбирать слова с противоположным значени-

ем к именам прилагательным и схематически их зарисовывать.

Оборудование: заламинированные карточки, разделённые на две половины.

На одной половине символическое изображение какого-либо признака предмета, другая половина пустая. Маркеры и губки для магнитно-маркерной доски по количеству участников.

Рифмовка:

Внимательно думай, какой предмет.

Назови наоборот и рисуй ответ.

Игровые правила: дети сидят за столами. Перед каждым ребёнком лежат маркер и губка для магнитно-маркерной доски. Дети по очереди вытягивают по одной карточке из рук учителя-логопеда. На одной её половине символическое изображение какого-либо признака предмета (большой круг), а другая половина пустая. Ребёнок называет признак предмета и подбирает противоположный по значению (маленький круг), рисуя его специальным маркером на пустой половине картинке. В случае неудачного рисунка его легко стереть специальной губкой и нарисовать заново. Затем действие переходит к следующему игроку. Победителями считаются те дети, которые правильно назовут и нарисуют предмет и его противоположный признак.

Игровые действия: вытянуть карточку; назвать предмет и его признак; подобрать противоположный признак; нарисовать соответствующий рисунок.

Примерная инструкция:

Каждому ребёнку: Вытяни картинку. Назови, что на ней нарисовано (*Это большой круг*). Скажи, какой это предмет (*Это большой круг*). Подбери слово наоборот (*Маленький круг*). Нарисуй маленький круг в пустом окошке.

Варианты игры:

- ребёнок рисует картинку мелом на доске;
- ребёнок рисует на бумаге карандашами;
- ребёнок рисует на насыпанной тонким слоем манке;
- ребёнку предъявляется карточка с двумя пустыми окошками. Ведущий называет слово, ребёнок схематично рисует предложенный признак и противоположный ему;

- ребёнок к предложенной карточке со схематичным изображением признака подбирает картинку (предметную или также нарисованную готовую) из ряда предложенных, обозначающую противоположный признак, и называет его;

- дети составляют одно предложение с нарисованным признаком предмета;

- дети составляют два предложения с парой противоположных признаков предметов;

- проводить игру на материале других частей речи.

Рекомендации:

- символы для обозначения признаков предмета могут подбираться логопедом самостоятельно — они должны быть понятны детям и легко узнаваемы;

- предварительно проводится работа по пониманию символов и подбору противоположных имён прилагательных;

- подбирать речевой и наглядный материал согласно изучаемой лексической теме.

Речевой материал:

С одинаковыми именами существительными:

Большой круг — маленький круг.

Кривая линия — ровная линия.

Высокий дом — низкий дом.

Полный стакан — пустой стакан.

Острый карандаш — тупой карандаш.

Крупное яблоко — мелкое яблоко.

Глубокая тарелка — мелкая тарелка.

Толстая ветка — тонкая ветка.

Длинная лента — короткая лента.

Чёрный квадрат — белый квадрат.

Чистый носок — грязный носок.

Толстый медвежонок — худой медвежонок.

Узкий шарф — широкий шарф.

Весёлое лицо — грустное лицо.

Солнечный день — пасмурный день.

С разными именами существительными:

Быстрая ракета — медленная улитка.

Тяжёлая гиря — лёгкое перышко.

Горячий чай — холодное мороженое.

Горький лук — сладкая конфета.

Виды помощи:

- *организуемая*: повтор инструкции, уточнение правил игры, уточнение понимания символа ребёнком;
- *стимулируемая*: подбадривание добрыми словами, использование ярких маркеров;
- *обучаемая*: демонстрация рисования предлагаемой картинке-символа с утрированным выделением признака предмета, к которому необходимо подобрать противоположный; называние предлагаемого признака; демонстрация действиями или примерами противоположного признака; подсказка (наводящие слова, синонимы, начало слова); сопряжённое (отражённое) называние противоположного признака.

Дидактическая игра «Ходим-бродим»

Задача: формировать умение подбирать слова с противоположным значением к именам прилагательным.

Оборудование: парные карточки с изображением какого-либо предмета с ярко выраженными признаками, картонное поле формата А3 с обозначенными местами для картинок (в виде змейки, возможно с переходами ниже или выше по ходу движения) и стрелочками между ними, кубик, фишки по количеству детей.

Рифмовка:

Бросаем кубик, ходим-бродим,

Наоборот предмет находим.

Игровые правила: дети сидят в кругу на ковре. По центру располагается игровое поле. Учитель-логопед перемещает картинки и выкладывает изображением вниз на места, обозначенные на поле. Картинки, обозначающие слова с противоположным значением, выкладываются по периметру игрового поля изображением вверх. Фишки по количеству детей стоят на старте. Дети по очереди бросают кубик. Ребёнок, у которого выпало большее количество точек на кубике, начинает игру первым. Далее по часовой стрелке. Игрок бросает кубик и ходит фишкой согласно количеству выпавших

баллов. Карточка, на которой остановилась фишка, переворачивается. Ребёнок называет признак и подбирает противоположный, обозначенный на картинках, разложенных по кругу, и называет его. В случае правильного ответа ребёнок забирает себе карточки. В случае неверного ответа исходная карточка и подобранная возвращаются на места. Далее в игру вступает следующий участник. Победителем считается ребёнок, набравший большее количество карточек.

Игровые действия: бросить кубик; передвинуть фишку; перевернуть карточку; назвать предмет и его признак; подобрать противоположный признак; найти соответствующую картинку; назвать её.

Примерная инструкция:

Каждому ребёнку: Бросай кубик! Сколько точек выпало на кубике? Ходи фишкой столько раз. Переворачивай картинку, на которой остановилась фишка. Назови, что нарисовано на картинке (*Это мяч*). Скажи, какой это предмет (*Это большой мяч*). Подбери картинку на оборот и назови, что на ней нарисовано (*Маленький мяч*).

Варианты игры:

- карточки по периметру поля не выкладываются, дети ходят по очереди, переворачивают карточки и подбирают противоположный признак без опоры на вторую картинку;

- для знакомства со словами-антонимами парные картинки одна на одной выкладываются картинками вниз. Дети по очереди ходят, бросая кубик. Две картинки с предметами, обозначающими противоположные признаки, на которых остановился ход, ребёнок переворачивает и называет пару признаков. В случае правильного ответа ребёнок забирает обе карточки себе, в случае неверного ответа карточки возвращаются на место. Право хода переходит к следующему игроку;

- детям раздаётся равное количество картинок (2—6). Учитель-логопед перемещает оставшиеся картинки, обозначающие слова с противоположным значени-

ем, и выкладывает изображением вниз на места, обозначенные на поле, или стопкой по центру игрового поля. Дети по очереди ходят, бросая кубик. Ребёнок переворачивает картинку, на которой остановился ход (или картинку из стопки) и называет предмет с соответствующим признаком согласно инструкции, например: *Лента. Длинная лента*. Затем логопед (или дети самостоятельно), обращаясь ко всем игрокам, спрашивает: «Кому нужна картинка “длинная лента”?» Ребёнок, у которого парная картинка с изображением короткой ленты, говорит «Мне!» и называет противоположные признаки: *Длинная лента. Короткая лента*. В случае правильного ответа ребёнок забирает себе названные карточки; если ответ неверный, карточки с картинками забирает ребёнок, осуществлявший ход. Право хода переходит к следующему игроку;

- игра может продолжаться до тех пор, пока не будут открыты все карточки;

- участник составляет предложения с признаками предметов, изображённых на картинках, например: *Большой мяч катится по полу. Маленький мяч лежит на полке*;

- ребёнок называет картинку, подбирает противоположную и составляет предложение, содержащее сравнительную конструкцию (*Этот мяч большой, а этот — маленький*);

- ребёнок называет картинку, подбирает противоположную и называет предметы, которые тоже могут обладать такими признаками (*Большой мяч. Маленький мяч. Большим и маленьким может быть стул, чашка, кровать*). В таком варианте вводятся дополнительные фишки, которые ребёнок получает за правильный подбор имён существительных;

- проводить игру на материале других частей речи — имён существительных, глаголов, наречий с применением наглядного материала;

- проводить игру на слух, в том числе на материале других частей речи — имён существительных, глаголов, наречий (возможно с использованием фишек за пра-

вильный ответ или «штрафа» — ребёнок пропускает ход в случае неверного ответа). Дети по очереди ходят, бросая кубик. Ребёнок осуществляет ход, передвигая фишку. Логопед называет слово, ребёнок называет слово с противоположным значением. В случае правильного ответа ребёнок получает либо фишку, либо право следующего хода. В случае неверного ответа ребёнок не получает фишку или пропускает следующий ход, право хода переходит к следующему игроку.

Рекомендации:

- карточки и поле распечатать на жёсткой основе или заламинировать;

- предварительно проводится работа по пониманию картинок и подбору противоположных по семантическим значениям слов;

- подбирать речевой и наглядный материал согласно изучаемой лексической теме.

Речевой материал к подобранному наглядному материалу:

- *имена прилагательные*: большой — маленький (мяч); чистая — грязная (майка); короткая — длинная (лента); узкий — широкий (шарф); высокий — низкий (дом); толстая — тонкая (палка); сухой — мокрый (лист); острый — тупой (карандаш); зимний — летний (день); крупная — мелкая (клубника); чёрная — белая (юбка); светлые — тёмные (волосы); шершавый — гладкий (камень); солнечный — пасмурный (день); пустой — полный (стакан); правая — левая (рука); сладкий — горький (конфета — лук); здоровый — больной (ребёнок); голодный — сытый (волк); младший — старший (брат); старый — молодой (человек); новые — старые (ботинки); весёлая — грустная (девочка); сильный — слабый (мужчина); холодный — горячий (мороженое — чай); твёрдый — мягкий (камень — подушка); быстрый — медленный (заяц — черепаха); глубокий — мелкий (река — ручей); тяжёлый — лёгкий (гиря — пёрышко); злой — добрый (Баба-яга — фея).

- *наречия*: мало — много; вверху — внизу; вниз — вверх; близко — далеко;

тяжело — легко; чисто — грязно; впереди — позади; низко — высоко; холодно — жарко; слева — справа; сладко — горько; глубоко-мелко; тихо — громко; светло — темно; быстро — медленно; полезно — вредно.

• *глаголы*: пары разнокоренных глаголов: ломать — чинить; стоять — лежать, идти, бежать; опускать — поднимать; надевать — снимать; подниматься — спускаться; строить — рушить; терять — находить; ругать — хвалить; ссориться — мириться; радоваться — грустить; плакать — смеяться.

пары однокоренных глаголов: уходить — приходить; улететь — прилететь; уезжать — приезжать; включать — выключать; входить — выходить; застёгивать — расстёгивать; завязывать — развязывать; налить — вылить; натягивать — стягивать; открывать — закрывать.

Виды помощи:

• *организующая*: повтор инструкции, уточнение правил игры, уточнение понимания картинки ребёнком, использование фраз типа: «Подумай ещё раз!», «Будь внимателен!»;

• *стимулирующая*: подбадривание добрыми словами, использование маленьких игрушек вместо игровых фишек;

• *обучающая*: называние картинки с утрированным выделением голосом признака предмета, к которому необходимо подобрать противоположный; демонстрация действиями или примерами противоположного признака; договаривание предложения, содержащего сравнительную конструкцию; подсказка (наводящие слова, синонимы, начало слова); сопряжённое (отражённое) называние противоположного признака.

Дидактическая игра «Лото»

Задача: формировать умение подбирать слова с противоположным значением к именам прилагательным.

Оборудование: карточки с игровыми полями (по количеству участников), на которых изображены два предмета с определёнными признаками. Отдель-

ные карточки с изображением признаков предметов противоположных тем, что на игровом поле.

Рифмовка:

*Картинку парную найди,
В окошко нужное клади.*

Игровые правила: дети сидят за столом. Учитель-логопед (ведущий) предлагает детям вытянуть карточки с игровыми полями. К каждому игровому полю также прилагаются отдельные картинки. Дети по очереди называют по одному признаку предмета на своих игровых полях. Например, *сладкая конфета, горячий чай* и т. д. Далее среди отдельных картинок каждый ребёнок находит изображение предмета с противоположным признаком и закрывает им соответствующее окошко на игровом поле (*сладкая конфета — горький лук, горячий чай — холодное мороженое* и т. д.). Действия повторяются до тех пор, пока участники не закроют все изображения на игровом поле парными картинками. Победителями считаются те дети, которые правильно назовут противоположные признаки предметов и подберут соответствующие картинки.

Игровые действия: вытянуть карточку с игровым полем; в порядке очереди назвать признак одного из предметов, изображённых на нём; подобрать карточку с противоположным признаком; назвать, что на ней изображено; закрыть данной карточкой соответствующее окошко игрового поля.

Примерная инструкция:

Всем детям: Вытяните карточку с игровым полем. Рассмотрите картинки, нарисованные на нём.

Каждому ребёнку: Назови предмет в первом окошке игрового поля (*конфета*). Скажи, какой(ая) он (она) (*сладкая конфета*). Рядом лежат картинки. Выбери из них картинку наоборот (*горький лук*). Закрой этой картинкой предмет в первом окошке.

Варианты игры:

• дети по очереди называют изображённые на своей карточке, далее из мешочка

необходимо достать картинки, противоположные изображённым на карточках, задаётся вопрос: «Кому горький лук?». Ребёнок, которому нужна данная карточка, должен назвать противоположную пару («обосновать»), тогда карточка отдаётся ему. Игра продолжается, пока не закончатся все карточки;

- количество изображений на игровом поле может быть увеличено (4 или 6 картинок);

- ребёнок называет картинку, подбирает противоположную и составляет предложение, содержащее сравнительную конструкцию (*Этот мяч большой, а этот — маленький*);

- ребёнок называет противоположные пары и называет предметы, которые тоже могут обладать такими признаками (*Большой мяч. Маленький мяч. Большим и маленьким может быть: стул, чашка, кровать*);

- проводить игру на материале других частей речи — имён существительных, глаголов, наречий.

Рекомендации:

- карточки и поле должны иметь жёсткую основу;

- предварительно проводится работа по пониманию картинок и подбору противоположных;

- подбирать речевой и наглядный материал согласно изучаемой лексической теме.

Речевой материал:

пары имён прилагательных: большой — маленький (мяч); чистая — грязная (майка); короткая — длинная (лента); узкий — широкий (шарф); высокий — низкий (дом); толстая — тонкая (палка);

сухой — мокрый (лист); острый — тупой (карандаш); зимний — летний (день); крупная — мелкая (клубника); чёрная — белая (юбка); светлые — тёмные (волосы); шершавый — гладкий (камень); солнечный — пасмурный (день); пустой — полный (стакан); правая — левая (рука); сладкий — горький (перец); здоровый — больной (ребёнок); голодный — сытый (волк); младший — старший (брат); старый — молодой (человек); новые — старые (ботинки); весёлая — грустная (девочка); сильный — слабый (мужчина); холодный — горячий (мороженое — чай); твёрдый — мягкий (камень — подушка); быстрый — медленный (заяц — черепаха); глубокий — мелкий (река — ручей); тяжёлый — лёгкий (гиря — пёрышко); злой — добрый (Баба-яга — фея).

Виды помощи:

- *организующая:* повтор инструкции, уточнение правил игры, уточнение понимания картинки ребёнком, использование фраз типа: «Подумай ещё раз!», «Будь внимателен!»;

- *стимулирующая:* подбадривание добрыми словами типа: «У тебя обязательно получится!»;

- *обучающая:* называние картинки с утрированным выделением голосом признака предмета, к которому необходимо подобрать противоположный; демонстрация действиями или примерами противоположного признака; договаривание предложения, содержащего сравнительную конструкцию; подсказка (наводящие слова, синонимы, начало слова); сопряжённое (отражённое) называние противоположного признака.

Окончание в следующем номере.