

Подготовительная к школе группа:

Блок №1 «Антонимы».

Цель: обогащение активного и пассивного словаря старших дошкольников словами – антонимами с использованием наглядного моделирования.

Алгоритм работы:

1.Организационный момент (на выбор учителя-логопеда).

2.Основная часть:

- знакомство с первым героем (предметом) (БЛОК №1);
- называние характерных черт героя (предмета);
- знакомство со вторым героем (предметом) (БЛОК №1);
- называние характерных черт героя (предмета).

3.Пальчиковая гимнастика (на выбор учителя-логопеда).

4. Сравнение характерных черт героев (предметов) (БЛОК №2).

5. Дидактическая игра «Вспомни» (БЛОК №3).

6. Работа с мнемопредложениями (БЛОК №4).



Веселая - грустный

Злая - добрый

модный - старомодный

хитрая - доверчивый

маленькая - большой

испуганная - бесстрашный

дружелюбная - враждебный

голодная - сытый

Блок №1.



Веселая



злая



модная



хитрая



маленькая



испуганная



дружелюбная



голодная



грустный



добрый



старомодный



доверчивый



большой



бесстрашный



враждебный



сытый



Блок № 3



Блок №4

1. **Веселая лиса** пригласила **грустного волка** на праздничный ужин.



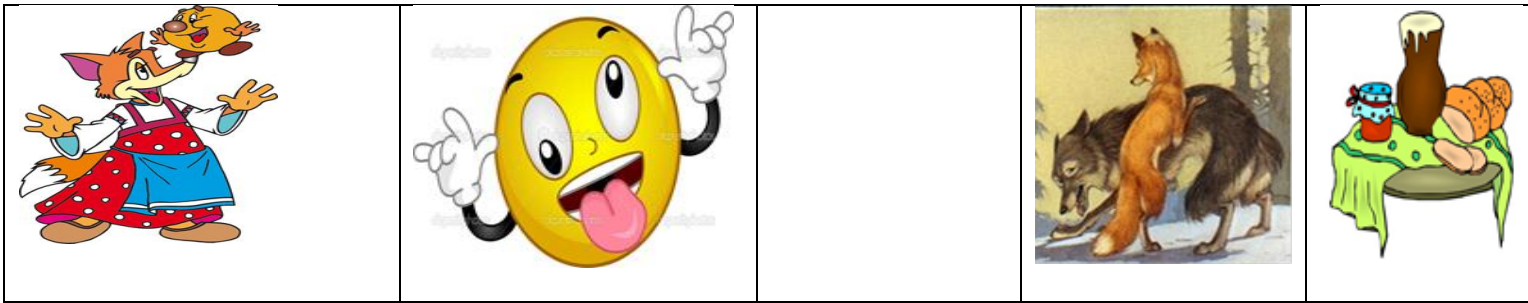
2. **Злая лиса** прогнала зайчат из дома, а **добрый волк** приютил в логове.



3. **Модная лиса** помогла **старомодному волку** перебрать гардероб.



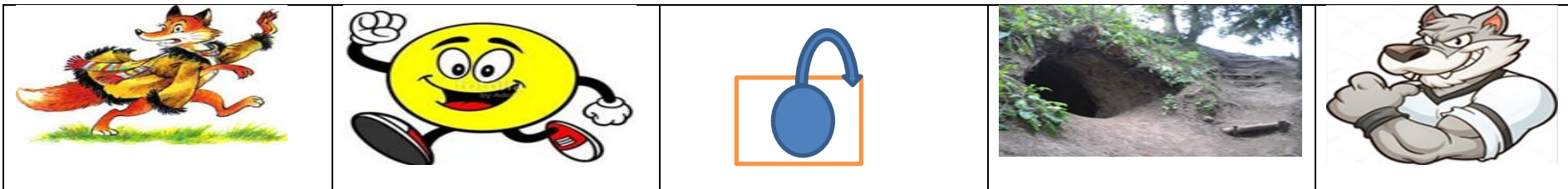
4. **Хитрая лиса** обманом отобрала у **доверчивого волка** ужин.



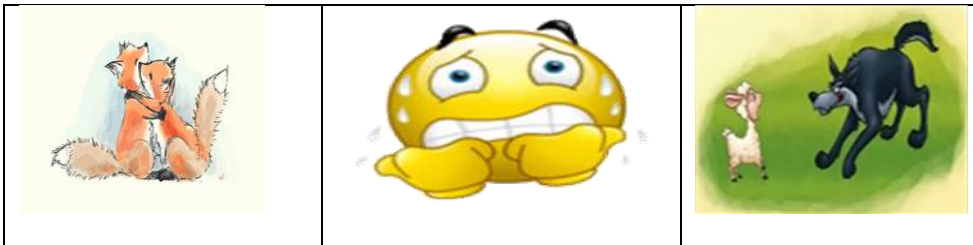
5. **Маленькую лису** из оврага вытащил **большой волк**.



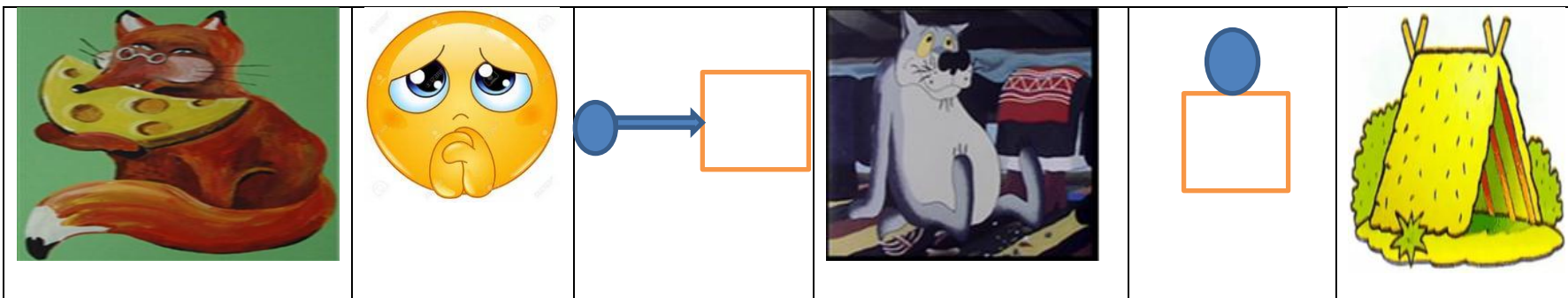
6. **Испуганная лиса** выбежала из логова **бесстрашного волка**.



7. Дружелюбная лиса боялась враждебного волка.



8. Голодная лиса попросилась к сытому волку на ночлег.



Подготовительная к школе группа:

Блок №2 «Предлоги».

Цель: формирование предложно-падежных конструкций у детей с нарушением речи, средствами наглядного моделирования.

Ход игры №1:

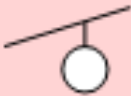
Игра проводится по следующим правилам: взрослый просит дошкольников подобрать нужный предлог и вставить его в предложении. Получившиеся предложение, ребенок произносит.

Ход игры №2

Игра проводится по следующим правилам: взрослый читает ребенку рассказ. Вместе с ребенком пересказывает, затем находят все предлоги.

Взрослый показывает мнемосказку. Ребенок пересказывает сказку, опираясь на мнемотаблицу.

ПОДБЕРИ ПРЕДЛОГ.

1.				
2.				
3.				
4.				
5.				

