

Участники игры по очереди выкладывают карточки домино в цепочку, проговаривая то, что изображено на картинке. Если у игрока нет нужной карточки в тот момент, когда до него дошла очередь, он пропускает ход. Выигрывает тот, у кого быстрее закончатся карточки.

Вариант 2

Цель игры: формирование у детей умения правильно изменять имена существительные по падежам

Выбирается падеж имени существительного и ребенку предлагается собрать цепочку слов в данном падеже. Например, существительное шляпа, собака

в родительном падеже: у меня нет чего? Шляпы;

в дательном падеже: дам кому корм? Собаке;

в винительном падеже: я одену что? Шляпу;

в творительном падеже: я играю с кем? С собакой;

в предложном падеже: я думаю о чем? О шляпе.

Вариант 3

Цель игры: научить детей правильно согласовывать имена существительные с именами прилагательными в роде

Задача игроков – выложить карточки в цепочку, подобрав прилагательные к каждому изображенному предмету. Например: *серый* слон – *любопытный* щенок, *маленький* щенок – *хрустящая* капуста и т.д.

Игра «Назови детеныша»

Цель: автоматизация звуков Ж, Ч в словах.

Ход: родитель бросает мяч ребенку и называет взрослое животное, а ребенок возвращает и называет детеныша (волк-волчонок, медведь-медвежонок, еж-ежонок, заяц-зайчонок, белка-бельчонок и т.д.).

«Назови ласково»

Цель: автоматизация звука Ш (Ч, Ж) в словах.

Ход: родитель бросает ребенку мяч и называет слово, а ребенок бросает мяч обратно и называет его ласково (Рука-ручка, Соня-Сонечка, окно-окошечко, петух-петушок, солнце-солнышко, горох-горошек, лук-лучок, снег-снежок и т.д.).

Главное необходимо постоянно следить за правильным произношением шипящих во время обычного разговора.