

Картотека игр и упражнений по формированию грамматического строения речи.



Составила: учитель-логопед Петрищева А.В.

1. Один и много

ЦЕЛЬ Упражнять детей в образовании множественного числа) существительных в именительном и родительном падежах. Научить умению слушать сверстника и отзываться вовремя, когда речь идет об одинаковых предметах (средняя, старшая группы).

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Парные картинки с изображениями игрушек, на одной из которых нарисован один предмет, а на другой — несколько таких же предметов: мячи, неваляшки, пирамидки, лошадки, грузовики, зайчата.
2. Наборное полотно.
3. Две коробки разной величины (младшая и средняя группы).
4. Картинки с изображениями детенышей диких и домашних животных (старшая группа).

ХОД ИГРЫ В младшей группе играют 4 или 6 детей. Воспитатель предлагает детям поиграть в игру, показывает парные карточки и спрашивает, что нарисовано на одной и что — на другой (на одной — один мячик, а на другой — много мячиков). Затем раздает каждому ребенку по одной карточке и спрашивает: «У кого мячик? А у кого мячики?» и т. д. Один ребенок отвечает: «У меня — мячик», а другой: «У меня — мячики». Когда все парные картинки будут рассмотрены, воспитатель ставит перед детьми две коробки разной величины и предлагает положить туда свои карточки: в маленькую коробку — карточки с одной игрушкой, а в большую — с несколькими игрушками. И каждого ребенка при этом спрашивает: «Чего у тебя теперь нет?» (пирамидки, пирамидок и т. д.). При повторном проведении игры воспитатель меняет детям парные карточки. В конце игры предлагает вставить в верхний ряд наборного полотна карточки с одной игрушкой, а в нижний — карточки с несколькими игрушками и назвать их. «Один грузовик, одна лошадка...» и «Много грузовиков, много лошадок...» и т. д. Позже можно поменять предметы и определять количество посуды, овощей, фруктов и др. В средней группе играют 6 детей. Воспитатель проводит игру, используя такой методический прием, как сюжетный рассказ, по ходу которого дети упражняются в назывании существительных множественного числа в именительном и родительном падежах и выполняют игровые действия с карточками. Воспитатель: «Построили дети для своих кукол детский сад и пошли в магазин за игрушками. Подошли они к магазину и увидели на витрине вот такие игрушки (выставляет перед детьми наборное полотно с карточками, на которых изображено по одной игрушке) — одна пирамидка, один мячик... (далее дети перечисляют игрушки на витрине). Но ведь кукол много в детском саду, и игрушек им надо много. Зашли они в магазин и спрашивают продавца, есть ли к магазине такие же игрушки, как на витрине. Продавец отвечает, что такие игрушки есть, но продают их не по одной, а сразу по несколько штук, т.к. их специально сделали на фабрике для детских садов». Воспитатель предлагает каждому ребенку купить по несколько одинаковых игрушек и обратиться к продавцу так: «Дайте мне, пожалуйста, много лошадок (пирамидок, неваляшек...). Дети получают по одной карточке с несколькими игрушками. Воспитатель: «Потом дети попросили продавца снять с витрины игрушки и тоже продать им, ведь все равно в магазине больше не осталось таких игрушек. А когда завезут другой товар, то и на витрину выставят другие игрушки». Воспитатель раздает играющим по карточке с одной игрушкой, ставит перед детьми две коробки разной величины для упаковки купленного товара и объясняет: «Кого я назову по имени, положит в маленькую коробку карточку с одной игрушкой и скажет, что он положил. Например: «Одну неваляшку», — а тот, у кого много таких игрушек, положит свою карточку в большую коробку и скажет: «Много неваляшек». Всем нужно быть внимательными и не пропустить свою очередь положить товар в нужную коробку. Раздавая маленькие карточки, воспитатель учитывает, какие игрушки изображены у ребенка на большой карточке. Они должны быть разными (лошадка и мячик и т.п.), чтобы каждый ребенок имел возможность назвать существительные в единственном и множественном числе. В старшей группе воспитатель показывает детям картинки с изображением детеныша или птенца диких и домашних

животных и уточняет их название. Затем предлагает поиграть в игру: «Каждый получит картинку с изображением детеныша или птенца. Тот, перед кем я положу фишку, должен четко сказать, как называются много таких детенышей или птенцов. Например, если у кого-то на карточке нарисован слоненок, то он скажет слонята — и фишка останется у него. А если ошибется, то фишку я заберу, а ему дам другую картинку. Картинки и слова для упражнения могут быть такими: бельчонок — бельчата львенок — лвята поросенок — поросята орленок — орлята крольчонок — крольчата гусенок — гусята пингвиненок — пингвинята верблюжонок — верблюжата жеребенок — жеребята соенок — соята лосенок — лосята ягненок — ягнята слоненок — слонята страусенок — страусята и др. Упражнение воспитатель проводит в достаточно быстром темпе и повторяет его, используя другие картинки. Далее воспитатель работает над правильным употреблением существительных множественного числа в родительном падеже. Напоминает детям, что один из названных детенышей и птенцов является домашним животным и птицей, другие — дикими. И все они живут в разных местах Земли. «Интересно, знаете ли вы, где можно увидеть этих детенышей? Давайте поиграем теперь так. Я разделю вас на две подгруппы. Дети одной подгруппы получают по одной картинке. Каждый, глядя на свою картинку, назовет, кто на ней нарисован. Например, так: "Это орленок". Потом он обратится по имени к кому-нибудь из другой подгруппы и спросит: «Где можно увидеть много таких детенышей?» Тот, кого он спросит, должен ответить на вопрос: «Орлят можно увидеть в гнезде высоко в горах». После того, как воспитатель поменяет ролями детей разных подгрупп, он дает другие картинки для игры. Правильные ответы отмечает фишками, которые дети присоединяют к тем, которые «заработали» в 1-м упражнении. Дети подсчитывают фишки и определяют победителей. Примечание. Картинки с изображениями детенышей птенцов диких животных можно использовать из книги К. Чарушина «Детки в клетке».

2. Что у нас получится?

ЦЕЛЬ Упражнять детей в согласовании прилагательных с родом и числом существительных.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ Цветные прямоугольники из картона и карточки такого же размера с прорезями силуэтов предметов быта: посуды, одежды, игрушек.

ХОД ИГРЫ Воспитатель кладет на середину стола прямоугольники цветной стороной вниз. Для детей младшей группы — красного, синего, желтого и зеленого цветов, а для детей средней группы — оранжевого, розового, голубого, серого. Показывает игровые действия. На цветной прямоугольник накладывает карточку с прорезью предмета: «Что же у меня получилось? — «У меня получился зеленый чайник» (образец ответа). Затем раздает детям младшей группы по 2 карточки с предметами, обозначающимися существительными разного рода (флажок и пирамидка; ведро и лопатка и т.п.) и предлагает детям наложить их на цветные прямоугольники, а потом рассказать, что у них получилось. Далее дети получают карточки с предметами, при описании которых в ответе нужно согласовывать прилагательные с тремя родами существительных, а также с множественным числом. (У меня получились желтые носки, красные туфли, зеленые брюки...) Дети средней группы могут получить сразу по 4 карточки. Вариантом игры для них может быть такое задание: «Назовите те предметы, про которые можно сказать: красная, синяя, зеленая, желтая или красное, синее, зеленое, желтое и т. д. (цвета могут быть другими).

3. Кто больше, а кто меньше?

ЦЕЛЬ Упражнять детей в правильном использовании в речи степени прилагательных при сравнении величины животных. Использовать в игре свои знания о величине диких и домашних животных. Определить величину животного для свободной клетки на карточке в зависимости от расположения рядом двух животных, т.е. найти большее или меньшее по величине, чем они.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ Картинки с силуэтным изображением (примерно одинаковой величины) знакомых животных (мышь, кошка, собака, корова, свинья, медведь, волк, лиса, заяц, белка, еж). Часть картинок — в двух экземплярах. Парные карточки, на одной из которых изображены животные в двух клетках, начиная с крупного, а на другой, наоборот, — с маленького, и по две одинаковых картинки с животными для каждой пары карточек: слон — лев, лев — слон, носорог — носорог (две одинаковых картинки на одной карточке), орел — голубь, утка — воробей, гусь — курица, верблюд — осел, утка — ворона, лось — кабан. Для V варианта игры — карточки с заполненными изображениями животных в 1-й и 2-й клетках и во 2-й и 3-й клетках: голубь — коза, гусь — верблюд.

ХОД ИГРЫ Воспитатель напоминает детям, что они знают много животных, и спрашивает, одинаковые они или разные по величине. Кто больше — корова или коза? Волк или заяц? Показывает детям несколько картинок с разными животными и говорит: «На этих картинках все животные нарисованы почти одинаковыми по величине (показывает кошку и мышку). То мы то знаем, что кошка больше мышки, а заяц ... (меньше медведя)». Показывает их изображения. Предлагает детям поиграть в игру «Кто больше, а кто меньше».

I вариант (средняя группа) Воспитатель раздает детям по 2 картинки. Картинка с изображением кошки кладется на середину стола, рядом с ней — карточка с двумя полосками. Предлагает детям посмотреть на свои картинки и выбрать животное меньше кошки по величине (еж, мышь, белка, воробей, голубь). Выбранное животное следует сравнить с кошкой и сказать так: «Еж меньше, чем кошка», — и положить эту картинку на верхнюю полоску карточки. Кто ошибется, получит свою картинку назад. Дети по очереди сравнивают выбранное животное с кошкой. Потом все вместе перечисляют животных, меньших по величине, чем кошка. Воспитатель: «А теперь покажите тех животных, которые больше кошки». Дети называют животное и сравнивают его по величине с кошкой: «Лиса больше, чем кошка...» и т. д. Потом дети все вместе называют животных на нижней полоске карточки, которые крупнее кошки. Затем воспитатель кладет все картинки на середину стола I и предлагает детям взять по одной, на которой изображено животное, живущее в лесу (дикое), и сравнить его с зайцем по величине. Выкладывает перед детьми изображение зайца. Дети поочередно подкладывают свою картинку к зайцу и сравнивают своего животного с ним: «Волк больше, чем заяц». Другой ребенок: «Еж меньше, чем заяц». После сравнения картинка ребенка убирается. Если ребенок ошибается, ему воспитатель возвращает картинку и в конце игры он сам или с помощью других исправляет ошибку.

II вариант (старшая группа) В этом варианте игры дети сравнивают 3-х животных по величине. Для игры потребуется по 2 экземпляра одинаковых картинок (частично). Воспитатель раздает каждому играющему по одной картинке с изображением животного: кошки, зайца, лисы, волка, козы, утки, петуха — и предлагает найти среди картинок, лежащих посередине стола, еще 2-х животных — одного, который больше их животного, и другого, который меньше их животного по величине. Могут получиться такие варианты: мышка — кошка — собака голубь — утка — гусь заяц — лиса — волк лиса — волк — медведь кошка — коза — корова собака — свинья — лошадь и др. Воспитатель: «А теперь сравните свое животное с 2-мя другими и расскажите об этом так: "Кошка больше, чем мышка, но меньше, чем собака"» (образец ответа).

III вариант (подготовительная к школе группа) Подобрать нужное по величине животное для свободных клеток на парных карточках, на которых одинаковые животные расположены по-разному, и отразить их сравнительную величину в речи, правильно используя степень прилагательных.

IV вариант Карточки: лиса — лиса, волк — еж, еж — волк. Каждый играющий получает по две карточки с одинаковыми животными на них, но расположенными в разных клетках, и выбирает из картинок, лежащих попеременно на столе, ту, на которой

изображено животное, подходящее по величине животным на его карточках (двух одинаковых животных, которые по величине будут уместны для парных карточек). Кладет картинки на свободные клетки, сравнивает по величине всех животных и отражает это в речи: «Лиса меньше, чем волк, побольше, чем еж» и «Лиса больше, чем еж, но меньше, чем волк». Затем дети берут другие парные карточки, и игра продолжается. За каждый правильный ответ ребенок получает фишку (по каждой карточке). Сочетания животных на карточках могут быть такими: орел — снегирь ворона морж — пингвин тюлень страус — аист журавль бегемот — рысь медведь В конце игры дети могут сами подсчитать свои очки (фишки) и выявить победителей.

В вариант Каждый играющий получает по 2 карточки в 2-х вариантах расположения животных и через сравнение величины двух животных, расположенных в соседних клетках, должен определить, какое по величине животное нужно расположить в свободной клетке — больше или меньше их. Сначала воспитатель спрашивает каждого ребенка, какое животное по величине он поместит на свободную клетку 1-й и 2-й карточек. За каждый правильный ответ дает фишку. Затем просит по памяти назвать 1, 2 или 3 таких животных и одно из них, нарисованное на картинке, дает ребенку (картинки лежат у воспитателя в коробке). За каждое правильно названное животное ребенок получает фишку. Далее ребенок, поместив животное на свободную клетку, объясняет: «Я поместил гуся перед петухом и голубем, потому что гусь больше их» или «Я поместил после слона и верблюда осла, потому что он меньше их». За правильное построение предложения ребенок получает фишку. Воспитатель может задать и дополнительный вопрос: «Как у тебя расположены все 3 животных — по возрастающей или уменьшающей величине?» (рассматривать слева направо). Игра может состоять из 2-3-х конов по договоренности с детьми. И в каждом коне дети получают карточки № 1 и 2 с другими животными. В последнем коне карточки, лежащие лицевой стороной вниз посредине стола, дети могут взять сами. В этом случае играющему могут попасть карточки с одинаковым расположением животных в клетках. В конце игры каждый ребенок выкладывает свои фишки перед собой в ряд и показывает свои очки. Дети сами называют победителей, присуждая им 1-е, 2-е... места.

4. Чьи эти вещи?

ЦЕЛЬ Упражнять детей в образовании притяжательных прилагательных. Научить различать принадлежность вещей для взрослых и для детей. Разъяснить значение обобщенного слова семья.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ Картинки с изображениями членов семьи: мамы, папы, детей (девочки и мальчика), бабушки и дедушки. Картинки с предметами быта: одежды, посуды, игрушек, учебных принадлежностей и др. (часть картинок может быть в 2-х экземплярах — очки, зонтик и др.).

ХОД ИГРЫ Воспитатель показывает детям 6 карточек с изображениями членов семьи и спрашивает, кто нарисован на картинках. Каким словом можно назвать всех этих людей? Предлагает детям дать имя девочке и мальчику (например, Маша и Коля обращает внимание на их возраст (девочка — школьница, а мальчик — еще малыш или наоборот). Далее воспитатель рассказывает, что эта семья переехала к новую квартиру и перевезла туда свои вещи, и показывает коробку с множеством картинок с предметами быта. Воспитатель: «Нам нужно узнать, чьи эти вещи: бабушкины, дедушкины, мамины, папины, Машины или Колины, и разложить их рядом с ними». Воспитатель может каждому и играющему по его желанию дать изображение того или иного члена семьи или перевернуть картинки лицевой стороной вниз, перемешать их и предложить взять любую. Затем показывает картинку с какой-либо вещью и спрашивает у детей средней группы: «Чьи это очки?» и т. д. Ответы детей могут быть такими: «мамино платье», «бабушкин зонтик», «дедушкины очки»... А у детей старшей группы воспитатель спрашивает так: «Чья это вещь?» — а ответы детей могут быть такими: «Этот портфель — Машины» или «Эта попка — Колина», «Эти туфли — мамины» и т. д. Может сразу показывать

по 2 картинке с вещами, при-1 надлежащими разным членам семьи (мужской и женский головные уборы или предметы одежды для мальчика и девочки I ит.п.). Если вещь может принадлежать разным членам семьи | (очки, зонты И т.п.), то воспитатель отдает картинку тому, кто первый назвал, кому она принадлежит, или дает 2-й экземпляр другому играющему, определившему, чья эта вещь. Когда дети разложат картинки с вещами возле их владельцев, тощ воспитатель предлагает поочередно перечислить их и сказать, чьи они (трость, кресло, очки, чашка, фартук, клубок ниток -бабушкины). Остальные играющие определяют, все ли бабушкины вещи попали к ней или кто-то ошибся и отдал их другому члену семьи. Такими вещами могут быть явно неподходящие предметы. Например, школьнице отдали погремушку, а ручку — малышу ит.п.

5. Что за зверь?

ЦЕЛЬ Упражнять детей в образовании притяжательных прилагательных при назывании частей тела знакомых животных. Научить анализировать изображение фантастического зверя, определять, из каких частей других животных оно составлено. Развивать взаимоконтроль партнеров по игре при выполнении заданий (подготовительная группа). Развивать у детей чувство юмора.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Картинки с силуэтным изображением фантастических зверей, составленных из 2-х частей разных животных: поросёнка с собачьей головой, петуха с лисьим хвостом, медведя с птичьей головой и т.п. (старшая группа).
2. Картинки с фантастическими животными, составленные из 3-х и более частей разных зверей, и карточки с цифрами (3,4, 5).
3. Демонстрационная картинка фантастического зверя из -6 частей разных животных.
4. Конверт для картинок.

ХОД ИГРЫ В старшей группе играет четное количество детей. Воспитатель предлагает детям сесть за стол друг напротив друга (парами). Показывает конверт и рассказывает, что один знакомый веселый художник передал для них конверт со своими картинками. А что он нарисовал, сейчас узнаем. Достает демонстрационную картинку, показывает детям, выслушивает их высказывания, потом спрашивает: «Кто это? Может быть, верблюд? Нет, это не верблюд. У верблюда нет рогов, а у этого зверя — оленьи рога, поросычья голова, гусиная шея, лошадиный хвост и коровье вымя. Вот сколько разных животных соединил вместе художник-шутник, и получился смешной фантастический зверь». Затем достает остальные картинки из конверта и раскладывает их на столе. Посмотрите, что за звери? Я глазам своим не верю: Чьи рога? Чья голова? Узнаю едва-едва. Что тут так? А что не так? Получился кавардак. Звери разные у нас, Разберемся мы сейчас. Воспитатель переворачивает картинки, предлагает взять: каждому по одной и решить, что за зверь. Может, поросенок козлиной головой, а может быть, утка с лисьим хвостом? предлагает поиграть в игру «Что за зверь?». Объясняет: «Каждый из вас покажет свою картинку том кто сидит напротив. Назовет его по имени и скажет, например, так: «Вова, у меня заяц с медвежьей головой, а у тебя кто?», а Вова ответит ему: «А у меня поросенок с петушиной головой», — и оба положат свои картинки на середину стола Так же сделает каждая пара детей, сидящих друг напротив друга». В процессе игры воспитатель следит, чтобы дети употребляли притяжательные прилагательные. Далее воспитатель переворачивает все картинки изображением вниз и спрашивает каждого: «Что за зверь был тебя?», и дети по памяти называют своего зверя, т.е. снов упражняются в употреблении притяжательных прилагательных. После ответов картинки переворачиваются снова, и вое питатель интересуется, все ли дети запомнили своего необычного зверя. Усложнение. Воспитатель предлагает детям взять по 2 картинки и одним предложением описать 2-х животных: «Это курица с гусиной головой, а это — лебедь с конским хвостом ». Потом каждый обращается к своему напарнику и спрашивает: «Кого тебе дать?» — и после того, как тот назовет нужного зверя, продолжает: «Дай мне медведя с конским хвостом», — и отдает картинку. Такие же действия совершает ребенок, сидящий напротив, т.е. все

обмениваются одной картинкой друг с другом. Воспитатель может спросить нескольких детей, какими животными они обменялись. «Я коня с поросычьей головой поменяла на белку с волчьей головой». В конце игры воспитатель спрашивает детей, какой зверь им показался самым забавным и смешным. В подготовительной группе в игре участвует четное количество детей. Для игры воспитатель предлагает детям картинки, на которых изображены звери, состоящие из 3-х и более частей разных животных. Начало игры такое же, как и в старшей группе. Игровая задача: определить, из частей каких животных художник создал своего фантастического зверя, и назвать все его части, начиная с туловища (у этого зверя туловище — поросычье, голова — собачья, а хвост — беличий). Игровые действия: взять картинку, рассмотреть ее, показать партнеру, сидящему напротив, и перечислить все составляющие части зверя. Партнер определяет, все ли части зверя правильно названы, берет из коробки карточку с соответствующей цифрой и отдает своему товарищу. После того, как все и играющие оценят количество частей фантастического животного, воспитатель предлагает всем перевернуть свою картинку и по памяти назвать, из частей каких животных художник создал зверя. Цифра на карточке поможет вспомнить их количество. В конце игры воспитатель предлагает детям положить на середину стола в первый ряд зверей, состоящих из 3-х частей, во 2-й ряд — из 4-х, в 3-й — из 5. Спрашивает: «Дети, а если тоже захотите нарисовать фантастического зверя, то из частей каких животных его составите?» Одобряет тех, кто наливает части тех животных, которых не было на картинках (крокодил, обезьяна и др.).

6. У кого сколько?

Цель (ДЛЯ ВСЕХ ГРУПП) Упражнять детей в согласовании числительных с существительными в роде и числе.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ Младшая группа: 1. Карточки с предметами в количестве 1 и 2 в наборе (в! конвертах). 2. Картонные плоскостные персоналии: Мишка, Матрешка, Петрушка, Зайка или другие по одному на каждого играющего. Средняя группа: 1. Карточки с предметами в количестве 1 и 2 в наборе (в] конвертах). 2. Картонные плоскостные персонажи: Мишка, Матрешка, Петрушка, Зайка или другие по одному на каждого играющего. 3. Добавляются карточки с 5 предметами (морковь, огурцы, апельсины, конфеты, яички...). Старшая группа: 1. Карточки с предметами в количестве 1 и 2 в наборе (в конвертах). 2. Фишки. 3. Добавляются несколько карточек с 5 предметами: воздушные шары, цветы, кольца и др.; зеленые фишки; прямоугольные кусочки картона для II варианта.

ХОД ИГРЫ

I вариант (младшая группа) Играют 3-4 ребенка. Воспитатель дает каждому играющему по одному персонажу: Мишку, Зайку, Матрешку... рассказывает, что почтальон принес посылки для них, и раздает по одному конверту с карточками (эта посылка — для Мишки, а эта — для ...). В каждом наборе по 6 карточек — 3 с одним предметом и 3 с двумя, обозначенными существительными мужского, женского и среднего родов. Воспитатель предлагает детям достать карточки из конвертов и разложить их в два столбика так, чтобы в одном было по одному предмету, а в другом — по два (последовательность расположения предметов в столбиках не имеет значения). Затем спрашивает: «Мишка! Что тебе прислали в посылке?» Ребенок, у которого находится названный персонаж, от его имени отвечает: «Мне прислали один флажок, одну чашку, одно ведерко и два чайника, две чашки и два яблока». При ответах детей воспитатель следит за правильным согласованием числительных с существительными в роде и числе. При ошибках поправляет детей и просит повторить правильно. Усложнение. Воспитатель стимулирует детей самих спрашивать друг друга, что у них в посылках: «Захотел Мишка узнать, что прислали его другу Зайке. Мишка, спроси у Зайки, что ему прислали и сколько?» Ребенок от имени своего персонажа интересуется: «Зайка, что тебе прислали?» Зайка перечисляет предметы и их количество. Если в его посылке попадутся такие же предметы, то

желательно, чтобы ребенок отметил это в своем ответе: «Тоже 1 флажок» или «Но 2 яблока».

II вариант (средняя группа) Игра начинается так же, как в младшей группе, дети получают от воспитателя по 1 персонажу и по 1 конверту с карточками, достают их и раскладывают в 2 столбика. Воспитатель предлагает детям рассказать от лица персонажей, что он получил в посылке (согласовывая числительное с существительным), например, Матрешка: «Я получила 1 кувшинчик, 1 кастрюлю, 1 яичко и 2 сапожка, 2 чашки и 2 ведерка». Затем воспитатель делит детей на 2 группы и говорит, что «Зайка, Петрушка и Мишка решили пойти в гости к Ваньке-Встаньке, Котенку, Матрешке (если играют 6 детей). «Мишка собрался в гости к Зайке, Петрушка — к Матрешке, Ванька-Встанька — к Котенку, и они стали выбирать подарки. А какие — вы решите сами. Узнали Матрешка, Зайка и Ванька-встанька, что к ним идут в гости их друзья, поспешили в магазин за угощением. Я буду продавцом в магазине (воспитатель раскладывает карточки с 5 предметами: морковью, яблоками, конфетами, грушами, огурцами), а вы — покупателями. Я вам продам товар, если вы правильно назовете, чего и сколько вы хотите купить для своих гостей (5 морковок, 5 конфет и т. д.). Потом двое детей кладут рядом своих персонажей на середину стола, и между ними происходит примерно такой диалог: Петрушка: «Прими в подарок 2 мячика» (или: «Я дарю тебе, Матрешка, 2 мячика»). Матрешка: «Попробуй мое угощение — 5 шоколадных конфет» и т.п. Во втором конце игры дети меняются ролями — те, кто шел в гости, теперь принимают гостей. При ошибках в согласовании числительных с существительными дети повторяют правильно по образцу воспитателя число и окончания названий предметов.

III вариант (старшая группа) Играют 4-6 детей. Игра начинается с подготовительных упражнений. Каждый ребенок получает наборы карточек с одним и двумя предметами, раскладывает их в 2 столбика и четко называет, что у него изображено: сначала 1 предмет, потом 2 предмета. Воспитатель спрашивает, одинаково ли произносятся слова, обозначающие количество и названия предметов (окончания слов меняются: был один флажок — стало два флажка), и предлагает: «Я буду называть какой-нибудь один предмет, а вы по очереди будете называть 2 таких же предмета. Один графин ... (два графина); одна телега ... (две телеги); одно сито ... (два сита) и т. д. Интересно, изменятся ли окончания слов, если я дам вам карточки, на которых нарисовано по 5 предметов?» Дети называют 5 предметов, изображенных на карточках (5 шаров, 5 ваз), и с помощью воспитателя замечают, что слово, обозначающее количество 5 не изменяется, а изменяются окончания слов, обозначающих предметы. Данные упражнения могут привлечь внимание детей к лексико-грамматическим конструкциям родного языка. Во время игры воспитатель оставляет каждому играющему по три карточки с одним, двумя, пятью предметами и по три зеленых фишки. Важно, чтобы в целом у детей на карточках были изображены предметы, обозначаемые существительными разного рода. Затем объясняется игровое задание: «Я буду называть число, и если это число подходит к вашим предметам на карточке, то кладите на нее фишку». Воспитатель называет вразбивку числа: один, два, две, одно, одна и пять. После выполнения задания каждый ребенок поочередно называет, что или кто нарисован и сколько у него на карточках предметов, согласовывая числительное с существительным. Воспитатель может поинтересоваться, почему все дети одновременно положили фишку на свои карточки с 5 предметами. Если ребенок, после того как он назвал свои предметы на 3-х карточках, заметил ошибку, он сам снимает с карточки зеленую фишку. Выигравшими считаются те, у кого все карточки закрыты фишками.

7. Чего не стало?

ЦЕЛЬ Упражнять детей в согласовании числительных с существительными в родительном падеже.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ Карточки с изображениями предметов, картонные прямоугольники для закрывания карточек.

ХОД ИГРЫ Воспитатель раздает детям по 3-4 карточки, которые они раскладывают перед собой в ряд, и объясняет: «Чтобы играть в эту игру, надо хорошо запомнить, что и сколько у вас нарисовано на всех карточках, для этого надо тихо или про себя назвать предметы. Я буду закрывать одну из ваших карточек, а вы должны ответить, каких и сколько предметов у вас не стало (не стало пяти конфет, не стало двух яблок, не стало одного мячика и т. д.)- Потом откроете свою карточку и, если правильно ответили, получите фишку». Игра продолжается еще несколько конов, воспитатель может добавить 1-2 карточки или поменять 1-2 карточки у ребенка, И опять воспитатель отмечает, что слова, обозначающие число и названия предметов, снова изменили свои окончания. В игре «Сколько их?» мы говорим «два яблока», а в этой игре — «двух яблок», или говорили «пять конфет», а теперь — «пяти конфет». Усложнение. Воспитатель предлагает поиграть по-другому. Объясняет: «Я буду начинать предложение, а тот, на чью карточку положу фишку, — продолжит его. В предложении должны быть слова, обозначающие предметы и их количество, — те, которые у него на карточке с фишкой. А тот, кто не только продолжит предложение, но придумает, почему не стало их, получит дополнительную фишку. Например, я говорю: «Не стало на птичьем дворе...», а тот, у кого фишка на карточке, добавляет: «Пяти цыплят» —и придумывает: «Потому что они убежали через дырку в заборе» или «Их унес коршун». Примерные предложения: Не стало на тарелке ... (двух яблок, потому что...). Не стало на полке магазина ... (двух пирамидок, потому что...). Не стало хватать на столе ... (одной чашки, потому что...). Не стало в банке ... (пяти огурцов, потому что...). Не стало у продавца ... (пяти шаров, потому что...). Не стало в кормушке у кролика ... (двух морковок, потому что...). Не стало у Вовы ... (одного мяча, потому что...) и т.п. Выигравшими считаются те, у кого по две фишки на карточке. Если ребенок неправильно согласовывает числительные с существительными в родительном падеже, то фишка у него снимается с карточки.

8. Сколько их?

ЦЕЛЬ Обогащать словарь детей — упражнять в замене числительных 4, 5, 6, 7 словами четверо, пятеро, шестеро, семеро и изменять эти числительные по падежам. Развивать аналитические способности детей — самостоятельно выявить в числовом ряду предметов от 1 до 10 те числительные, которые в согласовании с существительными разного рода изменяют окончания слов.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Карточки с изображениями детенышей животных в количестве 4-х, 5-ти, 6-ти, 7-ми. Зеленые и красные фишки.
2. Полоски, разделенные на 10 клеток, в каждой из которых написана цифра и нарисован один предмет (для II варианта игры): •существительные мужского рода: флаг, чайник, цветок, гриб, огурец, дом, карандаш, кубик, мяч, заяц; •существительные женского рода: чашка, елка, лейка, лопатка, ваза, курица, бабочка, стрекоза, слива, ромашка. •существительные среднего рода: солнце, ведро, яблоко, дерево, колесо, кольцо, платье, пальто, решето, облако.

ХОД ИГРЫ

I вариант Воспитатель показывает детям книжку «Волк и семеро козлят» и спрашивает: «Сколько козлят было у козы?» Если дети ответят «семеро», то он спрашивает: «А можно сказать по-другому? У козы было семь козлят. Значит, слова семь и семеро обозначают одно и то же число (или одно и то же количество). Воспитатель предлагает поиграть в игру «Сколько их?». Для игры нужно взять карточку с изображением детенышей животных, сосчитать их и назвать их количество так же, как в сказке говорилось о семи козлятах (семеро). Каждый играющий должен четко назвать числительное вместе с названием животных: четверо поросят, пятеро зайчат, семеро медвежат и т. д. Затем воспитатель перемешивает карточки, лежащие изображениями вниз, и предлагает детям снова взять по одной или две. Объясняет: «Сейчас вы будете по порядку называть количество и название детенышей. Начинать будут те, у кого 4 детеныша, потом — те, у

кого 5, и так далее. Постарайтесь запомнить, кто у вас изображен и в каком количестве. А теперь переверните карточки и ответьте на вопрос: «Кого не стало?» (не стало шестерых поросят и т. д.). Если ребенок правильно согласовал в родительном падеже числительное с существительным, то получает от воспитателя зеленую фишку, если ошибся — красную. Воспитатель привлекает внимание детей к тому, что изменилось окончание слов, обозначающих количество. Было шестеро поросят, а теперь это слово в предложении звучит по-другому: шестерых. Предлагает детям заканчивать предложения: «А догадаться, кому из вас следует закончить мое предложение, сможете тогда, когда будете смотреть на свою карточку с детенышами животных».

Примерные предложения: 1. Хозяйка принесла корытце с едой ... (четырем поросятам) — заканчивает ребенок, у которого они изображены на карточке. 2. Охотник увидел в берлоге ... (пятерых медвежат). 3. По стволу и веткам сосны весело прыгали ... (пятеро бельчат). 4. Девочка решила напоить молочком своих ... (шестерых котят). 5. Лиса принесла добычу своим ... (семерым лисят). 6. Утка громким криком подзывала своих ... (восьмерых утят). 7. Коршун спланировал на пищащих и бегающих по двору ... (шестерых цыплят). 8. Собака громким лаем прогнала с огорода забредших туда ... (пятерых поросят). 9. Бабушка любовалась игрой с клубком ниток веселых ... (четверых котят). 10. Из-за сарая слышалось хрюканье ... (пятерых поросят). Воспитатель предлагает детям выполнить следующее упражнение — выбрать из 5 слов те, которые можно соединить со словами четверо, пятеро... и назвать те, к которым подходят слова четыре, пять и т. д. Примерный набор слов: дети, девочки, карандаши, стулья, старики; зебры, кубики, строители, артисты, дома; слоны, вороны, автомобили, мячи, козы и др. После выполнения детьми упражнения воспитатель подводит их к выводу, что слово четверо и подобные могут употребляться в речи, когда говорят о детенышах животных и людях, а слова: четыре, пять и др. — когда речь идет о строениях, транспорте, посуде, одежде, игрушках и т.п. Воспитатель может предложить играющим составить с такими словами предложения про кого-нибудь и про что-нибудь. За правильное выполнение игровых заданий дети получают зеленые фишки, за ошибки — красные.

II вариант Дети получают по одной полоске, в клетках которой написаны цифры от 1 до 10 и нарисованы разные предметы. Цифры обозначают количество предметов в каждой клетке. Воспитатель предлагает детям поочередно посчитать предметы на своей карточке, называя количество того, что нарисовано на ней (один нож, два утенка, три домика и т. д.) Потом воспитатель предлагает выполнить такие игровые задания: 1 задание. «Снова про себя сосчитайте свои предметы и постарайтесь заметить, когда и на каком числе изменяются окончания слов при счете. Положите на эти карточки фишки». Дети берут фишки из общей коробочки и кладут их на 2-ю и 5-ю клетки, т.е. они заметили, что окончания числительных и существительных изменяются на словах два, две и пять. Затем по просьбе воспитателя несколько детей называют предметы на своих карточках (от 2-х до 5-ти и от 5-ти до 10-ти) и отвечают на вопрос: «Что вы заметили при счете предметов от 2-х до 5-ти и от 5-ти до 10-ти?» (окончания в словах не изменяются, они одинаковы). 2 задание. «Снова назовите все предметы про себя на своей карточке и ответьте на вопрос: "С каким из этих 3-х слов: мой, моя и мое — можно назвать все ваши предметы?"» Дети со словом мой называют существительные мужского рода и т. д. Далее воспитатель предлагает: «Я буду называть отдельные слова, а вы к ним будете добавлять названия подходящих предметов — из тех, которые нарисованы на ваших карточках. Это слова: две, один, одно, два, одна (два облака, два мяча и др.). Воспитатель обращает внимание на то, что к слову два прибавили предметы сразу двое детей, хотя ко всем предметам на карточках они раньше подобрали разные слова: мой, мое. Такие разъяснения могут пробудить у детей интерес и внимание к языку, его особенностям. Оценивать ответы детей можно так же, как в I варианте игры.

Дидактические игры и упражнения на формирования морфологического строя речи*Дидактические игры и упражнения по формированию именительного падежа множественного числа.*

1. Игра «Один – много».

Цель: научить детей образовывать существительные именительного падежа множественного числа. *Наглядный материал:* предметные картинки – слова в единственном и множественном числе.

Ход игры: детям демонстрировалась картинка с изображением одного предмета и предлагалось найти картинку с изображением этого же предмета, но в большем количестве. *Речевой материал:* - У меня красный шар. - А у меня красные шары (ребенок).

2. Игра «Что растет в лесу».

Цель: образование формы множественного числа существительного с окончанием -ы.

Наглядный материал: предметные картинки и сюжетная картинка.

Ход игры: на доску вывешивалась сюжетная картинка «Лес», дети рассматривали картинку, а экспериментатор постепенно вывешивал вокруг этой картинки карточки предметов в единственном числе (дуб, сосна, береза, гриб, цветок, куст, ягода). *Речевой материал:* - В лесу растет один дуб? (В лесу растут дубы); - В лесу растет одна сосна? - В лесу растет один гриб?

3. Игра «У кого похожая картинка?».

Цель: образование форм множественного числа существительных с окончанием на -ья.

Наглядный материал: предметные картинки.

Ход игры: детям раздавались картинки с изображением предмета во множественном числе, экспериментатор поднимал свою картинку и спрашивает детей у кого есть похожая. - На моей картинке нарисован стул. У кого есть такая же?

4. Игра «Измени слово».

Цель: закрепить знания формы множественного числа именительного падежа существительных с разными окончаниями.

Оборудование: мяч.

Ход игры: ребенку назывались слова в единственном числе и поймав мяч, он должен назвать слово во множественном числе.

Дидактические игры и упражнения по формированию родительного падежа единственного числа с предлогами.

1. Игра «С какого дерева упал листок?».

Цель: закрепить названия деревьев, форму родительного падежа единственного числа с предлогом С. *Наглядный материал:* предметные картинки.

Ход игры: карточки с листьями деревьев раздавались детям. Дети должны определить, листья каких деревьев у них оказались, и назвать дерево: «У меня лист упал с клена».

2. Игра «Эрудит».

Цель: закрепить части тела животных, и образование форм родительного падежа с предлогом У. *Наглядный материал:* предметные картинки.

Ход игры: детям раздавались картинки с животными, и задаются вопросы. *Речевой материал:* - У кого большой хобот? - У кого пушистый хвост? - У кого нос пятчком? - У кого длинные уши? - У кого есть копыта?

3. Играем в сказку «Колобок».

Цель: образование формы родительного падежа с предлогом от.

Наглядный материал: предметные картинки героев из сказки «Колобок».

Ход игры: детям читалась сказка «Колобок», затем сказка прочитывалась по второму разу, но с пропусками, а дети должны продолжить (от бабушки, от дедушки, от волка, от зайца, от медведя).

Дидактические игры и упражнения на формирование родительного падежа множественного числа.

1. Дидактическая игра «Подбираем рифму».

Цель: формировать умение образовывать форму родительного падежа множественного числа существительных.

Наглядный материал: предметные картинки.

Ход игры: детям читалось шуточное стихотворение: Даю вам честное слово, Вчера в половине шестого Я видел двух свинок Без шляп и ботинок. - Мы с вами тоже сможем сочинить веселые шутки. Я буду начинать, а вы продолжайте (детям показывались картинки во время чтения стихотворения, которые заранее проговаривались). Речевой материал: Даем честное слово: Вчера в половине шестого Мы видели двух сорок Без ... (ботинок) и ... (носок), И щенков без ... (тапочек), И синичек без ... (рукавичек).

2. Игровое упражнение «Заготовки на зиму».

Цель: закрепление темы «Овощи – фрукты», формировать умение образовывать множественное число родительного падежа существительных.

Наглядный материал: предметные картинки.

Ход игры: детям рассказывалось о том, что осенью делают на зиму заготовки из овощей и фруктов. Это соки, повидло, варенье, салаты, компоты и джемы. После им раздавались картинки с изображением овощей и фруктов, и предлагалось составить предложения, что бы они приготовили из того, что изображено на их картинках.

3. Игровое упражнение «Угадай, чего не стало?»

Цель: закрепить умение образовывать множественное число существительных родительного падежа. *Наглядный материал:* предметные картинки.

Ход игры: на доску вывешивалось по четыре картинки с предметами во множественном числе, затем две картинки убиралась, и у детей спрашивали: «Чего не стало?». Картинки подбирались с разными окончаниями.

Дидактические игры и упражнения на формирование дательного падежа единственного и множественного числа.

1. Игровое упражнение «Кому, что нужно для работы»

Цель: закрепление темы «Профессии», усвоение дательного падежа в единственном и множественном числе.

Наглядный материал: предметные картинки. а) *Ход игры:* детям раздавались картинки, на которых изображены учитель без указки, маляр без кисти, парикмахер без ножниц и т.д. Затем каждый ребенок должен встать, показать свою картинку и сказать: «У меня учитель без указки, ему нужно дать указку» и т.д. б)

Ход игры: на доску вывешивались картинки с девочками, мишками, собачками т.д., а детям раздаются картинки с предметами (книжка, конфета, мяч и т.д.). Каждый ребенок должен подойти со своей картинкой и выбрать кому он, что даст. Речевой материал: - Я дам конфету девочкам; - Я дам книгу мишкам.

2. Игра «Гости».

Цель: закрепление темы «Дикие животные», усвоение дательного падежа.

Наглядный материал: предметные картинки и мягкие игрушки.

Ход игры: дети рассаживались вокруг стола, у каждого ребенка по игрушки, у экспериментатора зайчик, на столе разложены картинки с угощением. Детям предлагалось выбрать по картинке, для своего животного: - Орехи я дам белке; - Мед я дам медведю.

Дидактические игры на формирование винительного падежа.

1. Дидактическая игра «Кто самый наблюдательный».

Цель: развить у детей внимание, память, обиходный словарь.

Ход игры: дети должны посмотреть, что находится вокруг, и назвать больше предметов полными предложениями. Первый ребенок называл в единственном числе, а второй повторял во множественном числе. Речевой материал: - Я вижу стол, окно, стул ... - Я вижу столы, окна, стулья... **2. Дидактическая игра «Измени и скажи правильно».**

Цель: научить детей внимательно слушать и находить ошибки.

Ход игры: детям задавались вопросы и давались варианты ответов поставленных в начальную форму, ребенок должен был дать ответ в правильном варианте. Речевой

материал: - Люблю кого? Что? (мама, Родина, кошка); - Цени что? (труд, забота, дружба); - Береги что? (книга, игрушка, деревья, птиц); - Запомни что? (сказка, песня, загадка, стихотворение).

Дидактические игры для уточнения формы творительного падежа.

1. Дидактическая игра «Кто, чем защищается».

Цель: закрепить тему «Животные и птицы», усвоение творительного падежа.

Наглядный материал: предметные картинки.

Ход игры: дети рассматривали картинки с изображением животных, и отвечали на вопросы: кто чем защищается? Речевой материал: - Чем защищается собака? (слон, олень, еж, гусь, кошка).

2. Игра «Что чем делают?».

Цель: расширить словарный запас, научить составлять словосочетания и согласовывать глагол с существительным, усвоить форму творительного падежа множественного числа.

Наглядный материал: предметные картинки.

Ход игры: детям раздавались предметные картинки с изображением инструментов во множественном числе: пилы, топоры, лопаты, иглы, ножи, ножницы и т.д., дети должны были составить словосочетания, отвечая на вопрос «Чем пилят (копают, шьют, режут и т.д.)?».

3. Игры «Когда это бывает?», «Кто за кем?».

Цель: закрепить форму творительного падежа.

а) Наглядный материал: предметные картинки. *Ход игры:* на доске вразнобой вывешивались картинки с временами года, и детям задавался вопрос «Что за чем идет?».

б) Ход игры: дети делились на две команды. Водящие стояли впереди команды, спиной к остальным детям. Их задача вспомнить и сказать, кто за кем стоит. Правильный ответ поощряется фишкой.

Игры для уточнения формы предложного падежа.

1. Игровое упражнение «Забота».

Цель: научить детей составлять предложения по картинкам. Усвоение формы предложного падежа. *Наглядный материал:* сюжетные картинки.

Ход игры: детям раздавались картинки, на которых изображены дети, ухаживающие за животными и растениями. Задавался вопрос: «О ком (чем) заботятся дети?».

2. Игровое упражнение «Помоги животным найти свой домик».

Цель: закрепления знаний о жилище животных, уточнение предложного падежа.

Наглядный материал: предметные картинки.

Ход игры: на доску вывешивались картинки с жилищем животных, а картинки с животными вывешивались под жилищем в перепутанном виде. Детям предлагалось помочь животным найти свой дом. Ответ дается полным предложением.

Игры на формирование изменение глаголов по лицам.

1. Игровое упражнение «Догадайся, что делает девочка, и что отвечает».

Цель: научить образовывать формы 1-го и 3-го лица глаголов.

Наглядный материал: сюжетные картинки.

Ход игры: детям показывались сюжетные картинки с конкретным изображением действия, и ответить на вопросы «Что делает девочка?» и ответ девочки в 1 лице настоящего времени.

2. Игровое упражнение «Угадай и сделай так же».

Цель: научить детей изменять форму глаголов 3-го лица единственного числа на форму 1-го лица единственного числа этих же глаголов.

Ход игры: один из детей совершал действие без предмета, другой должен угадать совершаемое действие, назвать его и сделать точно так же. Речевой материал: Вова идет. – Я иду. Катя спит. – Я сплю. Таня пьет. – Я пью. Алина рисует. – Я рисую. Артем бежит. – Я бегу. Оля читает. – Я читаю.

3. Игровое упражнение «Закончи предложения».

Цель: формирование навыков на сопоставление глаголов единственного числа в трех лицах: 1, 2 и 3-м.

Ход игры: экспериментатор начинал говорить предложения в 1-м лице, потом обращался к первому ребенку, и он отвечает во 2-м лице, и к третьему, он отвечает в 3-м лице. Речевой материал: Я иду. – Ты ... (идешь). – Он ... (идет); Я стою. – Ты ... (стоишь). – Он ... (стоит); Я иду гулять. – Ты ... (идешь гулять). – Он ... (идет гулять); Я строю дом. – Ты ... (строишь дом). – Он ... (строит дом); Я сплю. – Ты ... (спишь). – Он ... (спит).

Игровые упражнения и задания на формирование имени прилагательного и имени существительного с уменьшительно-ласкательным значением.

1. Дидактическая игра «Большой – маленький».

Цель: научить детей образовывать существительные при помощи уменьшительно-ласкательных суффиксов.

Наглядный материал: предметные картинки.

Ход игры: на доску вывешивались круги – большой и маленький, а детям раздали картинки с изображением предметов. Каждый ребенок по очереди выходил к доске, называл сначала большой предмет под большим кругом, а затем маленький под маленьким.

2. Игровое упражнение «Еж и ежик».

Цель: закрепить тему «Овощи», сформировать навыки образование, уменьшительно-ласкательный суффиксов.

Наглядный материал: предметные картинки, 2 ежика большой и маленький.

Ход игры: детям показывали игрушки: ежа и ежика, и объяснялось детям, что они делают на зиму запасы, и надо им помочь. У детей картинки с изображением овощей больших и маленьких. Далее дети раздали овощи ежам, и рассказывали, что кому они дадут. Речевой материал: - Я дам ежу свеклу (огурец, капусту, баклажан и т.д.), а ежику свеколку (огурчик, капустку, баклажанчик).

3. Дидактическая игра «Назови ласково».

Цель: научить детей образовывать прилагательные с ласкательным значением.

Ход игры: детям предлагалось назвать признак предмета ласково.

Игровые упражнения и задания на формирование навыков образование относительные прилагательные от имени существительного.

1. Игра «Заготовки на зиму».

Цель: закрепить тему «Овощи и фрукты», научить детей образовывать относительные прилагательные от названия овощей.

Наглядный материал: предметные картинки.

Ход игры: детям раздавались картинки с изображением овощей, и экспериментатор объяснял, что из овощей и фруктов можно приготовить на зиму заготовки, это может быть варенье, сок, компот, салат. Экспериментатор задал вопросы, и дети отвечали по своим картинкам. Речевой материал: - Какой сок можно приготовить из яблок (мандаринов, черники, ананаса, малины, персиков, абрикосов); - Какое варенье можно приготовить из вишни (брусники, яблок, смородины, груш, слив); - Какой салат можно приготовить из капусты (моркови, огурцов, помидоров, свеклы, картофеля, гороха). Аналогичные игры проводились по теме «Деревья» и «Материал».

Игровые игры и упражнения на формирование навыков образование приставочных глаголов.

1. Игровое упражнение «Подскажи действия».

Цель: научить детей образовывать и правильно употреблять глагол ЕХАТЬ с разными приставками. *Наглядный материал:* игрушечная машинка.

Ход игры: экспериментатор показывал действия с машинкой и начинал предложения, а дети должны были продолжить предложения и назвать действие. Речевой материал: - Машина от дома (что сделала?) ... (ОТъехала); - Машина по дороге... (ПОехала); - Машина к мосту... (ПОДъехала); - Машина на мост... (Въехала); - Машина с моста... (Съехала); -

Машина дерево...(Объехала). Экспериментатор повторял произнесенные правильно детьми глаголы, выделяя голосом приставки.

2. **Игровое упражнение «Игра с водой».**

Цель: научить детей образовывать и правильно употреблять глагол ЛИТЬ

Наглядный материал: стаканы с водой, лейка и цветы.

Ход игры: экспериментатор демонстрировал действия и комментировал их. Далее повторял эти действия и комментируя их не правильно, а дети должны были исправлять ошибки.

3. **Игровое упражнение «Скажи наоборот».**

Цель: научить детей называть действия с противоположным значением.

Наглядный материал: мяч.

Ход игры: дети встают в круг. Экспериментатор бросал мяч и называл действие, а ребенок поймавший мяч, называл действие с противоположным значением. Речевой материал: - Наливает – ВЫливает; - Входит – ВЫходит; - ЗАкрывает – ОТкрывает; - ПРИплывает – ОТплывает; - СОбирает – РАЗбирает; - ПОДъезжает – ОТъезжает.

Игровые упражнения на формирование навыков образование детенышей животных.

1. **Игровое упражнение «Страшный зверь».**

Цель: формировать умение соотносить взрослых животных с названиями их детенышей.

Наглядный материал: предметные картинки.

Ход игры: экспериментатор читал рассказ и делал паузы, показывая картинки, дети должны вставлять подходящие по смыслу слова. Речевой материал: «У девочки Вари были кошки с ...(котятами), собака с... (щенятами), утка с... (утятами), курица с... (цыплятами), коза с... (козлятами). Как-то раз утята побежали к реке, стали плавать и нырять, а котята, цыплята, щенята и козлята смотрели на них. Вдруг слышат: «Гра-та-та!» Испугались малыши и побежали к своим мамам. Котята к... (кошке), щенята к... (собаке), утята к... (утке), цыплята к... (курице), козлята к... (козе).

2. **Игровое упражнение «День рождения Пуха».**

Цель: формировать умения соотносить названия животных с названиями их детенышей.

Наглядный материал: игрушки и предметные картинки.

Ход игры: дети встали вокруг стола, на столе раскладывались картинки со взрослыми животными. Экспериментатор рассказывал детям про котенка Пуха и его день рождения, как к нему пришли гости и они играли в прятки, и сопровождая свой рассказ действиями с игрушками. Дети вставляли подходящие по смыслу слова и отвечали на вопросы.

Игровые упражнения на формирование навыков образовывать притяжательные прилагательные.

1. **Игровое упражнение «Чей, чья, чье?»**

Цель: формировать умения образовывать притяжательные прилагательные.

Наглядный материал: предметные картинки и игрушки.

Ход игры: 1 вариант. На доску вывешивались картинки с изображением животных, а детям раздавались картинки отдельных их частей (хвост, лапа, уши). Дети по очереди выходили к доске, и называли какого животного у них часть. 2 вариант. Экспериментатор показывал детям игрушку и задавал вопросы: чей?, чья?, чьи?

Игровое упражнение на формирование навыков образовывать сравнительную степень прилагательных.

1. **Игра «Договори предложения».**

Цель: научить детей образовывать от прилагательных сравнительную степень.

Ход игры: Экспериментатор зачитывал предложения, а дети должны были его закончить. Речевой материал: - Вова сильный, а его брат еще... (сильнее); - Машина едет быстро, а самолет летит еще... (быстрее); - Весной погода теплая, а летом еще... (теплее); - У Лены фарш длинный, а у Кати еще... (длиннее); - Вечер темный, а ночь еще... (темнее); - Мороженое вкусное, а конфета еще... (вкуснее).

Задания на образование двухсоставных слов.

Игра: «Эхо»

Цель: научить детей образовывать и понимать сложные слова.

Наглядный материал: предметные картинки.

Ход игры: детям вначале читалось стихотворение, выделялась интонацией каждая значимая часть слова: Рыбу ловит рыболов. Пчел разводит пчеловод. Землю копает землекоп. Пешком ходит пешеход. Лед колет ледокол. Листья падают – наступает листопад. Лес рубит лесоруб. Трубы чистит трубочист. По дороге едет вездеход. Пыль сосет пылесос. После детям заново читалось стихотворение, но дети сами его заканчивали.

Система игр и упражнений по формированию эмоциональной лексики у дошкольников с ОНР

Подготовительный этап.

Цель: Расширение эмоционального опыта ребенка и подготовку к правильному и точному восприятию эмоциональных состояний.

Задачи:

1. Изучение и уточнение различных эмоциональных состояний.
2. Формирование умения передавать заданное эмоциональное состояние мимическими средствами.

I. Соотнесение графических изображений эмоциональных состояний.

«Найди такое же лицо»

Цель: Развивать умение находить одинаковые графические изображения лиц с различными эмоциональными состояниями по образцу. Закрепить различие эмоциональных состояний по графическим изображениям (радость, грусть, гнев) Развивать зрительное внимание.

Материал: Наборы графических изображений лиц в различных эмоциональных состояниях у детей и у педагога.

Описание. Педагог показывает детям картинку и просит найти такую же.

Педагог показывает картинку и просит найти всех таких же веселых (грустных).

«Найди пару»

Цель: Упражнять в нахождении графических изображений по образцу. Различение эмоций страха, грусти, гнева и радости. Развивать зрительное внимание.

Материал: Набор карт-пиктограмм, 1-й набор — целый, 2-й — разрезанный.

Описание. Детям дается набор шаблонов, они распознают строение (эмоции). Затем предлагается второй такой же набор, только разрезные шаблоны перемешивают между собой. Детям предлагается помочь людям, найти и собрать их фотографии.

«Найди отличия»

Цель: Познакомить с эмоцией удивления. Упражнять в различении эмоциональных состояний по мимике с опорой на графические изображения. Учить находить сходства и различия. Развивать зрительное восприятие, внимание.

Материал: Картинки с изображением эмоций, различающиеся несколькими элементами.

Описание: Педагог предлагает ребенку найти, чем похожи картинки, чем отличаются. За каждое отличие ребенок получает фишку.

«Лото настроений»

Цель: Закреплять умение различать эмоциональные состояния с опорой на картинку-образец. Развивать внимание, усидчивость.

Материал: у детей большие карточки с несколькими изображениями людей, животных, птиц, в различных эмоциональных состояниях. У педагога разрезные карточки.

Описание: Педагог показывает картинки, называет их, а дети находят, у кого есть такая же картинка и закрывают ее. Выигрывает тот, кто быстрее закроет все картинки.

II. Узнавание эмоций по словесному описанию.

«Найди девочку»

Цель: Учить находить графическое изображение эмоционального состояния по словесному описанию. Развивать слуховое внимание.

Материал: у детей наборы пиктограмм.

Описание: Педагог рассказывает небольшой рассказ и просит подобрать пиктограмму, соответствующую настроению девочки.

Примерные рассказы:

1. У Маши был день рождения. Пришли гости, они принесли Маше много подарков. Маше были весело, она улыбалась.
2. Катя вышла во двор, взяла санки и стала кататься с горки, ей было очень весело.
3. Лена потеряла свою любимую игрушку, она расстроилась.
4. Пришла Маша с прогулки испуганная, она увидела большую лохматую собаку.

«Подними картинку»

Цель: Учить находить графическое изображение эмоционального состояния по словесному описанию. Развивать слуховое внимание.

Материал: у детей наборы пиктограмм.

Описание: Педагог рассказывает рассказы или читает стихи, а дети определяют по тексту эмоциональное состояние героев и поднимают пиктограмму.

Примерные тексты:

Наша Таня громко плачет,
Уронила в речку мячик.
Зайку бросила хозяйка,
Под дождем остался зайка,
Со скамейки слезть не мог,
Весь до ниточки промок.
Идет бычок качается,
Вздыхает на ходу:
- Ох, доска кончается,
Сейчас я упаду!
Все бело, бело, бело,
Много снегу намело,
Вот веселые деньки,
Все на лыжи и коньки!
Подарил мне папа льва!
Ох, и струсил я сперва!
Я два дня его боялся.
А на третий –
Он сломался.

III. Понимание и выражение эмоциональных состояний с опорой на графические изображения.

«Волшебные часы»

Цель: учить точно воспринимать и передавать эмоциональные состояния с помощью мимики с опорой на графические изображения.

Материал: Картонный круг со стрелкой. По краям круга наклеены пиктограммы разных эмоциональных состояний.

Описание: Ведущий раскручивает стрелку. Все дети проговаривают слова:

Стрелка, стрелка покружись,
И картинка покажись.

Все дети изображают данное настроение мимическими средствами, а ведущий выбирает того ребенка, который по его мнению более точно изобразил это эмоциональное состояние и этот ребенок становится ведущим.

«Кубик»

Цель: Упражнять в изображении мимическими средствами различных эмоциональных состояний по пиктограммам.

Материал: картонные кубы, на грани которого наклеены пиктограммы.

Описание: Ведущий бросает кубик, дети изображают соответствующую эмоцию. Тот, кто удачнее других выполнит задание, становится ведущим.

«Замри»

Цель: Закреплять умение различать и передавать различные эмоции с помощью мимики.

Материал: Карточки с изображением разных эмоциональных состояний.

Описание: Дети двигаются по комнате под звуки бубна (погремушки, металлофона), с остановкой музыки, педагог говорит: «Замри» и показывают карточку с эмоциональным состоянием. Дети изображают соответствующую эмоцию.

IV. Выражение эмоциональных состояний без зрительной опоры.

«Король Боровик»

Цель: Упражнять в выражении эмоции гнева.

Дети стоят в кругу, считалкой выбирают короля Боровика, он стоит в кругу, а дети двигаются по кругу и произносят текст:

Шел король Боровик

Через лес напрямик,

Он грозил кулаком

И стучал каблуком.

Был король Боровик не в духе:

Короля покусали мухи.

Ребенок стоящий в кругу изображает настроение и выполняет действия по тексту.

«Море волнуется»

Цель: Упражнять в выражении различных эмоциональных состояний мимическими и пантомимическими средствами.

Описание: Дети стоят и проговаривают слова:

Море волнуется, раз,

Море волнуется, два,

Море волнуется три,

Веселая фигура на месте замри. (грустная...)

Ведущий выбирает ребенка, который по его мнению более выразительно передал предложенное настроение.

«Наседка и цыплята»

Цель: Упражнять в выражении различных эмоций по слову педагога.

Описание: Дети изображают цыплят, а педагог курицу.

Педагог. Долго сидела курица на яйцах. И вот пришла пора появляться цыплятам на свет.

Первый цыпленок (прикасается к нему) появился на свет и удивился: «Как просторно вокруг, а в скорлупке было тесно!»

Второй цыпленок рассердился, нахмурился, он хотел появиться на свет первым и его опередили.

Третий цыпленок появился на свет и сразу расплакался: ему так хорошо и уютно было в яичной скорлупе, а тут много места, и всюду опасность.

«Облака»

Цель: та же.

Описание: Педагог читает текст стихотворения, а дети изображают облака в соответствии с текстом:

По небу плыли облака,

А я на них смотрел,

И два похожих облачка

Найти я захотел.

Я долго всматривался ввысь

И даже шурил глаз,
А что увидел я, то вам
Все расскажу сейчас.
Вот облачко веселое
Смеется надо мной:
Зачем ты шуришь глазки так?
Какой же ты смешной!
Я тоже посмеялся с ним:
— Мне весело с тобой!
И долго-долго облачку
Махал я вслед рукой.
А вот другое облачко
Расстроилось всерьез:
Его от мамы ветерок
Вдруг далеко унес.
И каплями-дождинками
Расплакалось оно...
И стало грустно-грустно так,
А вовсе не смешно.
И вдруг по небу грозное
Страшилище летит
И кулаком громадным
Сердито мне грозит.
Ох, испугался я, друзья,
Но ветер мне помог:
Так дунул, что страшилище
Пустилось наутек.
А маленькое облачко
Над озером плывет,
И удивленно облачко
Приоткрывает рот:
— Ой, кто там в глади озера
Пушистенный такой,
Такой мохнатый, мягонький?
Летим, летим со мной!
Так очень долго я играл
И вам хочу сказать,
Что два похожих облачка
Не смог я отыскать.

Основной этап.

Цель: формирование эмоциональной лексики.

Задачи:

1. Расширение лексики, обозначающей эмоциональные состояния.
2. Расширение эмоционального словаря за счет употребления антонимов и синонимов.
3. Упражнение в словообразовании существительных с уменьшительными значениями.

I. Называние эмоциональных состояний.

«Угадай настроение»

Цель: учить различать и называть эмоциональные состояния по мимике.

Описание: педагог показывает разные эмоциональные состояния и задает вопрос: «Какое у меня настроение?» Дети называют. По мере ознакомления с игрой, ведущим становится ребенок.

«Кубик»

Цель: учить называть эмоциональные состояния радости, грусть, радость, удивление, страх, испуг.

Материал: картонный кубик, на гранях которого наклеены изображения эмоциональных состояний.

Описание: ведущий бросает кубик, на гранях которого изображены разные эмоции, дети называют их.

«Что изменилось?»

Цель: упражнять в назывании эмоциональных состояний. Развивать зрительное внимание, память и пространственную ориентировку.

Материал: пиктограммы или фотографии с изображением разных эмоциональных состояний.

Описание: педагог размещает на фланелеграфе пиктограммы, дети запоминают их расположение. Педагог предлагает детям отвернуться, он меняет местонахождение пиктограмм. Дети говорят что изменилось, называя эмоциональные состояния словом.

Примечание: начинать игру следует с 3 – 4 картинок, постепенно увеличивая их количество.

«Какого лица не стало?»

Цель: Упражнять в назывании эмоций словом. Развивать зрительное внимание и память.

Материал: пиктограммы.

Описание: Педагог располагает на фланелеграфе пиктограммы, дети отворачиваются, педагог убирает одну пиктограмму, дети называют какого лица не стало.

«Разрезные картинки»

Цель: Упражнять в узнавании и назывании эмоциональных состояний по графическим изображениям. Развивать зрительное восприятие, гнозис.

Материал: разрезанные изображения фотографий или пиктограмм.

Описание: Детям предлагается склеить (сложить) разрезанные фотографии людей и определить, какое у них настроение, почему у них такое настроение, что случилось?

Затем дети меняются картинками.

II. Словообразование существительных с уменьшительным значением.

«Большой и маленький»

Цель: упражнять в словообразовании существительных с уменьшительными суффиксами..

Материал: Кукла, одежда, посуда, мебель.

Описание: педагог предлагает детям пригласить в гости куклу, она маленькая, называет ее «куколка». Дети рассматривают куклу и называют ласково части тела, одежды куклы, посуду, мебель, которая предназначена для куклы

«Скажи ласково»

Цель: упражнять в употреблении существительных с уменьшительным значением.

Материал: предметные картинки: лиса, заяц, белка, корова, ворона, сорока, воробей, трава...

Описание: на столе лежат перевернутые вниз изображением картинки, дети подходят, берут картинку, называют слово ласково и забирают картинку

«Ласковые имена»

Цель: Упражнять в словообразовании с использование уменьшительных суффиксов по аналогии.

Материал: цветок из бумаги.

Описание: педагог предлагает поиграть в игру и назвать друг друга ласково, дает образец, называя «Сашенька» и дает ему цветок. Следующий ребенок называет ласково какого-нибудь ребенка и отдает ему цветок.

«Ласковые дети»

Цель: та же.

Материал: мяч.

Описание: Дети стоят в кругу, педагог в центре.

Мяч лови, мяч бросай
И словечко приласкай.

Педагог называет слова: рука, нога, голова, трава, лиса, хлеб, камень, дорога, мама, бабушка, дедушка, зима...

III. Подбор антонимов.

«Покажи наоборот»

Цель: Учить противопоставлять различные эмоциональные состояния и настроения. Расширять словарь прилагательных.

Описание: Педагог предлагает детям поиграть в игру наоборот, он им предлагает изобразить веселую девочку или мальчика, затем наоборот, злого Карабаса- Барабаса, наоборот доброго Айболита, показать старенького дедушку и молодого солдата, трусливого зайца и храброго льва,

«Подбери картинку наоборот»

Цель: Упражнять в установлении антонимических отношений. Развивать внимание.

Материал: предметные картинки с изображением веселой девочки, грустной девочки, веселого мальчика, грустного мальчика, злого волка, доброго волка...

Описание: Педагог раздает детям картинки по одной из пары. Называет: «У меня грустная девочка, у кого наоборот?» ребенок называет и показывает картинку.

«Вредный Буратино»

Цель: учить детей устанавливать антонимические отношения.

Материал: игрушка Буратино.

Описание: в гости к детям приходит Буратино. Педагог рассказывает, что он очень вредный и делает и говорит все наоборот. Педагог предлагает сказать детям слова, а Буратино будет говорить все наоборот:

Большой – маленький,

Толстый – тонкий,

Веселый- грустный,

Радостный – грустный,

Злой – добрый,

Храбрый – трусливый,

Старый – молодой,

Детям предлагают превратиться в вредного Буратино. Дети подбирают антонимы к предложенным словам.

«Слова-неприятели»

Цель: Упражнять в подборе антонимов к словам с оценочным значением.

Материал: мяч.

Описание: педагог бросает ребенку мяч и просит назвать слова-неприятели, предварительно разбирается значение слова неприятели.

Грустный –

Радостный-

Злой –

Веселый –

Сильный –

Храбрый –

Слабый –

Трусливый –

Смелый –

Хороший –

Чистый –

III. Подбор синонимов.

«Слова-приятели»

Цель: учить выбирать из предложенных слов, слова со сходным значением.

Описание: Детям предлагают выбрать из 3 слов 2 слова- приятеля. Разбирается значение слова приятели.

Грустный, печальный, глубокий.

Храбрый, звонкий, смелый.

Слабый, неловкий, неуклюжий.

Большой, красивый, огромный.

Веселый, радостный, хороший.

Плохой, злой, сердитый.

Трусливый, маленький, пугливый.

«Скажи по-другому»

Цель: упражнять в подборе синонимов.

Описание: Педагог предлагает детям назвать слово по-другому.

Грустный –

Радостный-

Злой –

Веселый –

Сильный –

Храбрый –

Слабый –

Трусливый –

Смелый –

Хороший –

Чистый –

Удивленный -

Заключительный этап.

Цель: Актуализация эмоциональной лексики в речи детей.

Задачи:

1. Закрепление эмоциональной лексики.
2. Активизация эмоциональной лексики в словосочетаниях и предложениях.

«Подбери слово»

Цель: Закрепить понимание и употребление оценочных прилагательных в речи.

Упражнять в согласовании прилагательных с существительным в роде.

Описание: Педагог предлагает детям сказать, про кого можно сказать

Веселый (мальчик, зайчик, щенок)

Веселая (девочка, белочка, бабочка, птичка...)

Грустный

Грустная

Смелый

Смелая

Трусливый

Трусливая

Злой

Злая

Испуганный

Испуганная

Удивленный

Удивленная

«Закончи предложение»

Цель: практическое употребление в речи слов-антонимов. Развивать мышление, память.

Описание: ребенку предлагается закончить предложение, повторить его и назвать слова – неприятели.

Слон большой, а комар...
Золушка добрая, а мачеха...
Дедушка старый, а внук...
Лев смелый, а заяц...
Айболит добрый, а Бармалей ...
Сегодня мне весело, а вчера было...

«Скажи наоборот»

Цель: активизация антонимов в предложениях.

Описание: Педагог приглашает в гости Буратино, он играет с детьми. Педагог составляют предложения, а Буратино говорит наоборот. Затем з Буратино помогают дети.

Злой волк идет по лесу. Добрый волк идет по лесу.

Веселая девочка собирает грибы.-

Трусливый зайчик спрятался за елкой.-

Радостный мальчик играет у дома.

Печальный волк сидит на поляне.

«Скажи по-другому»

Цель: Активизировать в речи синонимы.

Описание: Педагог предлагает детям предложение и просит сказать по другому:

Веселый мальчик играет в мяч. Радостный мальчик играет в мяч.

Грустная девочка сидит на скамеечке. (печальная)

Трусливый щенок сидит в ящике. (пугливый)

Злой волк бежит по лесу. (сердитый)

Радостная белочка нашла гриб. (веселая)

Печальный Буратино шел по мосту.(грустный)

Удивленный мальчик остановился, увидев радугу. (изумленный)

«Исправь ошибку»

Цель: Закреплять понимание и употребление в речи слов эмоциональной лексики.

Развивать слуховое внимание, умение замечать ошибки в чужой речи.

Описание: В гости к детям приходит Незнайка, он начинает рассказывать, какие он составил предложения. Дети слушают и исправляют ошибки Незнайки.

Гарусная девочка весело играла.

Радостный мальчик сидел и плакал.

Трусливый лев гордо ходил по лесу.

Храбрый заяц спрятался в кустах.

Расстроенная мама весело улыбалась.

Молодой дедушка медленно поднимался по лестнице.