

**КАРТОТЕКА ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР
ПО РАЗВИТИЮ СВЯЗНОЙ РЕЧИ У
ДОШКОЛЬНИКОВ
4-7 ЛЕТ**



Большое влияние на развитие речи дошкольников оказывают **дидактические игры**. Дидактическая игра содержит в себе большие возможности при обучении и развитии у дошкольников связной, грамматически правильной речи. Она может быть использована как форма обучения и как самостоятельная игровая деятельность, а также как средство воспитания, различных сторон личности ребенка.

Игра «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.

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. Картинки с изображениями детенышей диких и домашних животных.

Описание игры. Педагог показывает детям картинки с изображением детеныша или птенца диких и домашних животных и уточняет их названия. Затем предлагает поиграть в игру: «Каждый получит картинку с изображением детеныша или птенца. Тот, перед кем выкладывают фишку, должен сказать, как называются много таких детенышей или птенцов.

Картинки и слова для упражнения могут быть такими:

Бельчонок-бельчата

верблюжонок-верблюжата

Львенок-львята

Поросенок-поросята

Орленок-орлята

Крольчонок-крольчата

Гусенок-гусята

Пингвененок-пигвинята

Игра «Обобщения»

Цель. Закреплять в речи детей обобщающие понятия.

Оборудование. Лото.

Описание игры. Предлагаем детям лото, которое состоит из нескольких карточек, разграфленных на 6 клеток. На одной из клеток большой карты изображена клубника, на второй - огурец, на третьей – ромашка, на четвертой яблоко и т.д. На отдельных маленьких карточках изображены различные ягоды, фрукты, овощи. Показываем детям маленькую карточку, спрашиваем: «Кому нужна эта карточка?» Дети отвечают: «Мне нужна эта карточка. Я собираю овощи» и т.д.

Правильная раскладка: ягоды на карточку с клубникой, овощи на карточку с огурцом и т.д. Игра ведется до тех пор, пока не закрыты карты у всех. Выигрывает тот, кто раньше закроет свою карту, при этом, не допустив ни одной ошибки в ответах.

Игра в загадки

Цель. Расширять запас существительных в активном словаре детей.

Оборудование. Игрушки.

Описание игры. Перед детьми на стол ставим несколько игрушек: лягушка, петух, козел и т.п., и выразительно читаем стишок-загадку. Отгадывание загадок предлагаем и без предъявления игрушек. Отгадавший загадку считается выигравшим.

- Выпуча глаза сидит,
По-чудному говорит,
По-блошьи прыгает,
По-человечьи плавает. (Лягушка.)
- На голове красный гребешок,
Под клювом красная борода,
На хвосте узоры,
На ногах шпоры. (Петух)
- Идет мохнатый, идет бородастый,
Рогами помахивает, бородой потряхивает,
Копытами постукивает. (Козел)
- Рассыпалось к ночи зерно,
Глянули утром – нет ничего. (Звезды)
- Скатерть бела, все поле одела. (Снег)
- Большой подсолнух в небе,
Цветет он много лет,
Цветет зимой и летом,
А семечек все нет. (Солнце.)

Игра «Кто это? Что это?»

Цель игры: познакомить детей с понятием «слово», обозначающее живой или неживой предмет.

Оборудование. Одушевленные и неодушевленные предметы (стол, книга, игрушки, птицы, рыбки и т.д.)

Описание игры. Говорим детям, что: «Вокруг нас много разных предметов. И с каждым предмете можем спросить. Я вас буду спрашивать, а вы мне отвечайте одним словом: «Что это?». Показываем разные предметы, например: книга, стол и т.д. «Как можно спросить про эти предметы?» - «Что это?».

Далее спрашиваем: «А сейчас я вас спрошу иначе. Кто это?» и показываем на одушевленные предметы: птичку, рыбку, няню и т.д. и спрашивали у детей: «Как можно спросить? (Кто это?)» Называем разные предметы, а дети ставят вопрос «Кто?». Таким образом, мы постепенно подводим детей к понятиям «живой - неживой».

Далее приглашаем девочку, рядом ставим куклу и обращаемся к детям с вопросом: «Чем отличается Наташа от куклы?». Дети называют различия и вместе приходят к выводу, что девочка живая, а кукла – игрушка, неживая. Далее сравниваем игрушку – медведя и медведя, изображенного на картине. Таким образом, выясняем, что медведь – игрушка неживая, а картинка изображает живого медведя. Подводим итог, что все слова, обозначающие

неживые предметы отвечают на вопрос «что?», а слова обозначающие живые предметы – «Кто?».

Игра «Разное значение»

Цель. Расширять запас существительных в активном словаре детей, учить находить слова, которые звучат одинаково, умение объяснять значение похожих слов.

Описание игры. Сначала дети отвечают на вопросы: «У кого?», «У чего?», нужно было определить к каким предметам используются слова, например, ручка – у человека, у двери, у сумки, у чемодана; язычок – у человека, у ботинка; глазок – у ребенка, у двери, у картофеля; горлышко – у ребенка, у бутылки; ножка – у стула, у стола, у гриба, у ребенка. Далее читаем стихотворение, детям предлагаем внимательно слушать, найти слова, которые звучат одинаково, но имеют разное значение.

- а) В чужой стране, в чудной стране,
Где не бывать тебе и мне,
Ботинок черным язычком
С утра лакает молочко.
И целый день в окошко
Глядит глазком картошка
Бутылка горлышком поет,
Концерты вечером дает.
И стул на гнутых ножках
Танцует под гармошку. (И. Токмарева)
- б) Много есть ключей:
Ключ – родник среди камней,
Ключ скрипичный, завитой,
И обычный ключ дверной. (Д. Лукич)

Игра «Поиск пропавших деталей»

Цель: научить составлять описание картины с опорой на фрагменты данной картинки.

Описание игры. «Фотография испортилась, некоторые фрагменты стерлись с большой картины. Хорошо, что сохранились маленькие снимки. Подставь в нужное место каждый фрагмент и опиши ту картину, которую снимал фотограф».

Игра «Кто как голос подаёт»

Цель: расширение глагольного словаря по данной теме.

Описание игры. Ведущий читает детям стихотворение Г Сапгира.

- Ветер весеннюю песню донёс
Песню пролаял охотничий пёс,
Волк эту песню провыл на опушке,
Дружно проквакали песню лягушки.
Бык эту песню, как мог, промычал.
Рысь промурлыкала,
Сом промычал.



Филин прогугукал,

Уж прошипел,

А соловей эту песню пропел.

Педагог спрашивает, кто как голос подавал, одновременно показывая предметные картинки с изображениями животных. За каждый правильный ответ дают картинку, выигрывает тот, кто соберёт больше картинок.

Игра «Собери пять»

Цель: научить относить единичные предметы к определенным тематическим группам.

Описание игры. Для игры надо заготовить набор предметных картинок, состоящий из нескольких тематических групп (одежда, посуда, игрушки, мебель и т.д.) Играет несколько человек, по количеству тематических групп. Картинки лежат на столе изображениями вниз. Каждый берёт по одной картинке, называет её и родовое понятие, к какому относится данная картинка. Таким образом, устанавливается, какую группу будет собирать каждый участник. Если выбраны одинаковые группы, открывают ещё по одной картинке. Затем педагог показывает играющим по одной картинке, а они должны просить себе ту или иную картинку: «Мне нужна кукла, потому что я собираю игрушки». Выигрывают тот, кто первый собрал свою группу картинок (количество картинок в каждой группе должно быть одинаковым, например, по шесть картинок)

Игра «Четвёртый лишний»

Цель: учить устанавливать сходство и различие предметов по существенным признакам, закрепление слов-обобщений.

Описание игры. На столе выкладывается по четыре картинки, три из них относятся к одной тематической группе, а четвёртая к какой-нибудь другой группе. Детям дается задание: рассмотрите картинки и определите, какая из них лишняя. Ряд картинок для игры:

1. Рубашка, туфли, брюки, пиджак.
2. Яблоко, крыжовник, смородина, малина.
3. Телевизор, Шкаф, стул, кровать.
4. Кукушка, сова бабочка, сорока.
5. Тарелка, хлеб, кастрюля, ложка.
6. Ромашка, береза, ель, тополь.
7. Помидор, огурец, морковь, слива.
8. Шапка, берет, шляпа, носок.
9. Топор, пила, ручка, рубанок.
10. Медведь, лиса, мишка плюшевый, заяц.

Игра «Живые слова»

Цель: Упражнять в составлении предложений по структурной схеме.

Описание игры. Каждый ребёнок изображает слово. Педагог: - Пусть Слава изображает слово «медвежонок»; Аня – слово «любит». Какое третье слово выберем? (Мёд) Прочитали предложение: «Медвежонок любит мёд». Поменяем местами второе и третье слово. Что получилось? (Медвежонок мёд любит).

Пусть теперь первое слово станет последним. Что получится? (Мёд любит медвежонок). Заменяем слово «мёд» другим. Катя будет теперь словом «кувыркаться». Прочитайте предложение (Кувыркаться любит медвежонок). А теперь? (Медвежонок любит кувыркаться).

Составьте свои предложения со словом «медвежонок». (Медвежонок косолапый, Медвежонок любит малину, Медвежонок спит...)

Игра «Напишем кукле письмо»

Цель: научить определять количество слов в предложении, опираясь на вспомогательные средства.

Описание игры. Для игры нужно заготовить длинные полоски, обозначающие предложения, и короткие полоски для выкладывания слов. Педагог произносит предложение, дети выкладывают длинную полоску – «пишут кукле письмо». Второй раз слушают это же предложение и подкладывают под длинную полоску столько коротких полосок, сколько слов в предложении. Затем так же анализируется второе и третье предложения.

После «записи» можно попросить кого-нибудь «прочитать» первое предложение, второе и так далее, чтобы развивать произвольную память.

Игра «Доскажи словечко»

Цель: закрепление употребления в речи существительных в родительном падеже множественного числа.

Описание игры. Детям читают вслух знакомые стихотворные строчки, не договаривая последнего слова. (Это слово стоит в родительном падеже множественного числа). Дети добавляют недостающее слово и получают за каждый правильный ответ фишку. Выигрывает тот, кто получит больше фишек.

Даю вам честное слово: Он сказал: «Ты злодей,
Вчера в половине шестого. Пожираешь людей,
Я видел двух свинок. Так, за это мой меч –
Без шляп и ... (ботинок) Твою голову с ... (плеч)

Постой, не тебе ли Муравей, муравей
На прошлой неделе. Не жалеет ... (лаптей)

Я выслал две пары

Отличных ... (калош)

Робин Бобин Барабек. Где убийца, где злодей?

Скушал сорок ... (человек) Не боюсь его ... (когтей)

Игра «Прятки»

Цель: учить понимать и правильно использовать в речи предлоги с пространственным значением (в, на, около, перед, под).

Материал. Грузовик, мишка, мышка.

Описание игры. В гостях у детей Мишка и Мышка. Зверята стали играть в прятки. Мишка водит, а мышка прячется. Дети закрывают глаза. Мышонок спрятался. Дети открывают глаза. Мишка ищет: «Где же мышонок? Он, наверняка, под машинкой. Нет. Где же он, ребята? (В кабине) И т.д.

Игра «Кого я вижу, что я вижу»

Цель: различение в речи форм винительного падежа одушевленных и неодушевленных существительных, развитие кратковременной слуховой памяти.

Описание игры. В эту игру лучше играть на прогулке, чтобы перед глазами было больше объектов для наблюдения. Играть может несколько человек. Перед началом игры договариваются, что будут называть предметы, находящиеся вокруг. Первый играющий произносит: «Я вижу... воробья» и бросает мяч любому игроку. Тот должен продолжить: «Я вижу воробья, голубя» - и бросает мяч следующему.

Если кто-то не может продолжить перечисление объектов, которых можно наблюдать в данной ситуации, он выходит из игры. Начинается следующий тур, составляется новое предложение, и так далее.

Игра «Объясните, почему...»

Цель: научить правильно, строить предложения с причинно-следственной связью, развитие логического мышления.

Описание игры. Ведущий объясняет, что дети должны будут закончить предложения, которые начнет говорить ведущий, используя слово «потому что». Можно подобрать несколько вариантов к одному началу предложения. Главное, чтобы они все правильно отражали причину события, изложенного в первой части. За каждое правильно выполненное продолжение игроки получают фишку. Выигрывает тот, кто соберёт больше фишек.

Незаконченные предложения для игры:

Вова заболел... (простыл)

Мама взяла зонт... (идёт дождь)

Дети легли спать... (поздно)

Очень хочется пить... (жарко)

Лед на реке растаял... (тепло)

Деревья сильно закачались... (дует ветер)

Стало очень холодно... (пошёл снег)

Игра «Один и много»

Цель: учить изменять слова по числам.

Описание игры. «Сейчас мы будем играть в такую игру: я назову словом один предмет, а вы назовете слово так, чтобы получилось много предметов. Например, я скажу «карандаш», а вы должны сказать «карандаши».

Слова для игры:

Книга ручка лампа стол окно

город стул ухо брат флаг

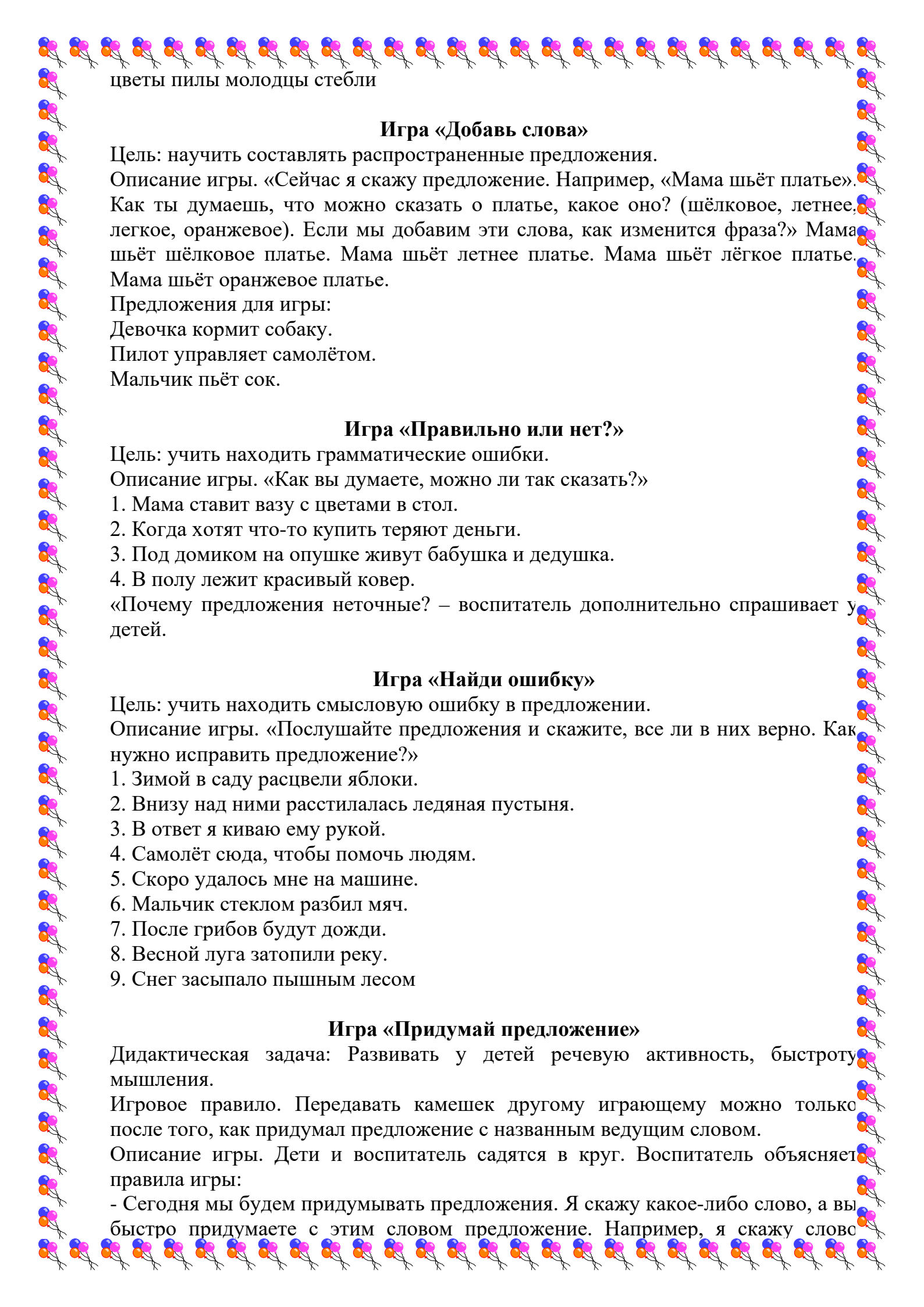
ребенок человек стекло трактор озеро

имя весна друг семя арбуз

«А теперь попробуем наоборот. Я буду говорить слово, обозначающее много предметов, а вы – один».

Слова для игры:

когти облака волны листья



цветы пилы молодцы стебли

Игра «Добавь слова»

Цель: научить составлять распространенные предложения.

Описание игры. «Сейчас я скажу предложение. Например, «Мама шьёт платье».

Как ты думаешь, что можно сказать о платье, какое оно? (шёлковое, летнее, легкое, оранжевое). Если мы добавим эти слова, как изменится фраза?» Мама шьёт шёлковое платье. Мама шьёт летнее платье. Мама шьёт лёгкое платье.

Мама шьёт оранжевое платье.

Предложения для игры:

Девочка кормит собаку.

Пилот управляет самолётом.

Мальчик пьёт сок.

Игра «Правильно или нет?»

Цель: учить находить грамматические ошибки.

Описание игры. «Как вы думаете, можно ли так сказать?»

1. Мама ставит вазу с цветами в стол.
2. Когда хотят что-то купить теряют деньги.
3. Под домиком на опушке живут бабушка и дедушка.
4. В полу лежит красивый ковер.

«Почему предложения неточные? – воспитатель дополнительно спрашивает у детей.

Игра «Найди ошибку»

Цель: учить находить смысловую ошибку в предложении.

Описание игры. «Послушайте предложения и скажите, все ли в них верно. Как нужно исправить предложение?»

1. Зимой в саду расцвели яблоки.
2. Внизу над ними расстилалась ледяная пустыня.
3. В ответ я киваю ему рукой.
4. Самолёт сюда, чтобы помочь людям.
5. Скоро удалось мне на машине.
6. Мальчик стеклом разбил мяч.
7. После грибов будут дожди.
8. Весной луга затопили реку.
9. Снег засыпало пышным лесом

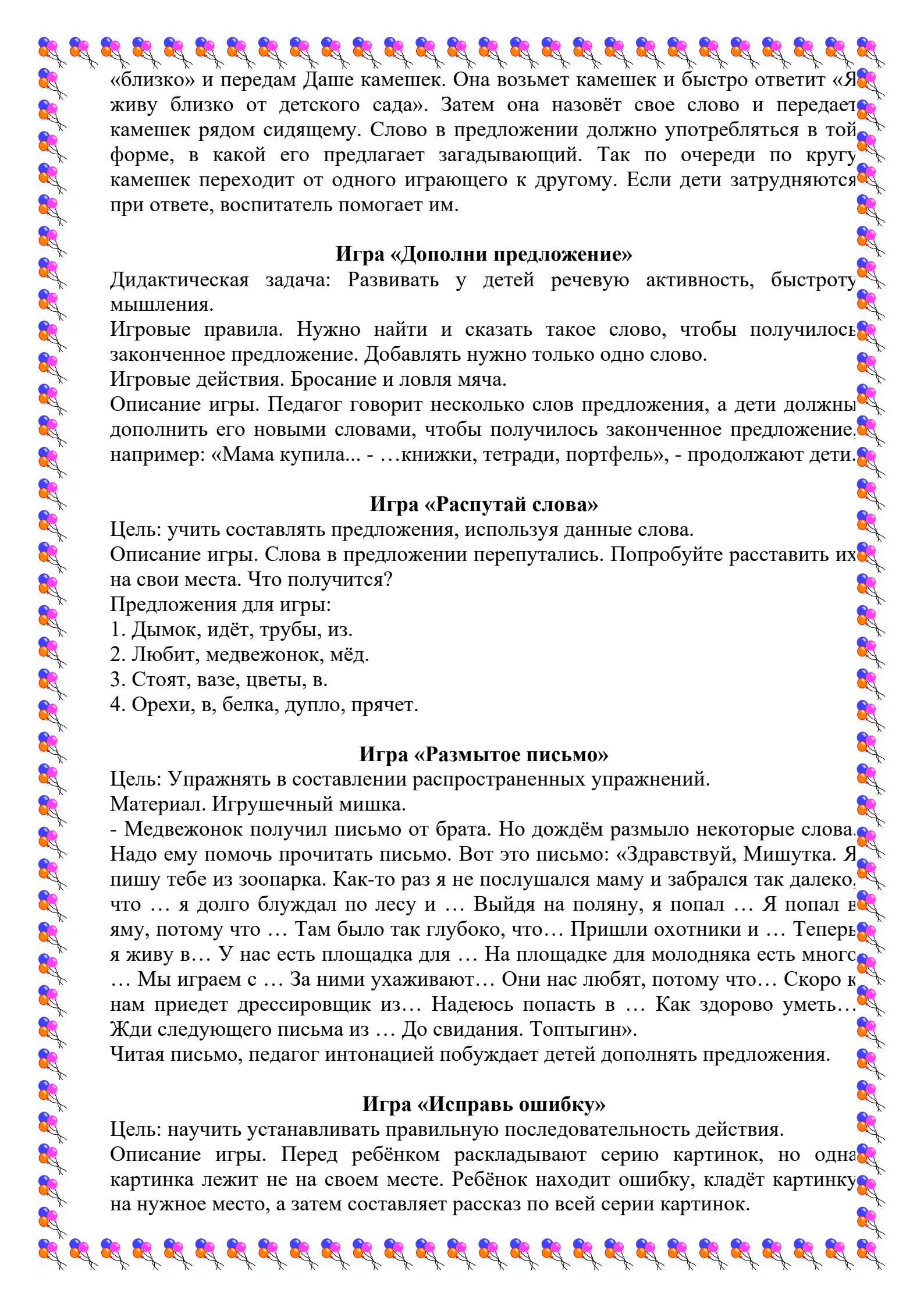
Игра «Придумай предложение»

Дидактическая задача: Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.

Игровое правило. Передавать камешек другому играющему можно только после того, как придумал предложение с названным ведущим словом.

Описание игры. Дети и воспитатель садятся в круг. Воспитатель объясняет правила игры:

- Сегодня мы будем придумывать предложения. Я скажу какое-либо слово, а вы быстро придумаете с этим словом предложение. Например, я скажу слово



«близко» и передам Даше камешек. Она возьмет камешек и быстро ответит «Я живу близко от детского сада». Затем она назовёт свое слово и передает камешек рядом сидящему. Слово в предложении должно употребляться в той форме, в какой его предлагает загадывающий. Так по очереди по кругу камешек переходит от одного играющего к другому. Если дети затрудняются при ответе, воспитатель помогает им.

Игра «Дополни предложение»

Дидактическая задача: Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.

Игровые правила. Нужно найти и сказать такое слово, чтобы получилось законченное предложение. Добавлять нужно только одно слово.

Игровые действия. Бросание и ловля мяча.

Описание игры. Педагог говорит несколько слов предложения, а дети должны дополнить его новыми словами, чтобы получилось законченное предложение. например: «Мама купила... - ...книжки, тетради, портфель», - продолжают дети.

Игра «Распутай слова»

Цель: учить составлять предложения, используя данные слова.

Описание игры. Слова в предложении перепутались. Попробуйте расставить их на свои места. Что получится?

Предложения для игры:

1. Дымок, идёт, трубы, из.
2. Любит, медвежонок, мёд.
3. Стоят, вазе, цветы, в.
4. Орехи, в, белка, дупло, прячет.

Игра «Размытое письмо»

Цель: Упражнять в составлении распространенных упражнений.

Материал. Игрушечный мишка.

- Медвежонок получил письмо от брата. Но дождём размыло некоторые слова. Надо ему помочь прочитать письмо. Вот это письмо: «Здравствуй, Мишутка. Я пишу тебе из зоопарка. Как-то раз я не послушался маму и забрался так далеко, что ... я долго блуждал по лесу и ... Выйдя на поляну, я попал ... Я попал в яму, потому что ... Там было так глубоко, что... Пришли охотники и ... Теперь я живу в... У нас есть площадка для ... На площадке для молодняка есть много ... Мы играем с ... За ними ухаживают... Они нас любят, потому что... Скоро к нам придет дрессировщик из... Надеюсь попасть в ... Как здорово уметь... Жди следующего письма из ... До свидания. Топтыгин».

Читая письмо, педагог интонацией побуждает детей дополнять предложения.

Игра «Исправь ошибку»

Цель: научить устанавливать правильную последовательность действия.

Описание игры. Перед ребёнком раскладывают серию картинок, но одна картинка лежит не на своем месте. Ребёнок находит ошибку, кладёт картинку на нужное место, а затем составляет рассказ по всей серии картинок.

Игра «А я бы...»

Цель: развитие творческого воображения, обучение свободному рассказыванию.

Описание игры. После прочтения ребёнку сказки предложите ему рассказать, что бы он сделал, если бы попал в данную сказку и стал бы одним из главных персонажей.

Игра «Какая картинка не нужна?»

Цель: научить находить лишние для данного рассказа детали.

Ход игры. Перед ребёнком выкладывают серию картинок в правильной последовательности, но одну картинку берут из другого набора. Ребёнок должен найти ненужную картинку, убрать ее, а затем составить рассказ.

Игра «Верно ли это?»

Цель: развитие слухового внимания, активизация глагольного словаря.

Описание игры. Детям читают стихотворение, содержащее нелепые ситуации. Верно ли это? – после каждого предложения и доказать, почему они так считают. верно ли это?

Собирают сыр с кустов.

С зайцами пасут коров.

На лугу доят волов.

В пляс пускается медведь.

Тыквы стали песни петь.

Косят косари леса.

На снегу лежит роса.

Верно ли, что как-то раз

От дождя нас зонтик спас?

Что луна нам ночью светит?

Что конфет не любят дети? Л.Станчев

Игра «Подними цифру»

Цель: научить определять количество слов в предложении на слух.

Описание игры. Педагог произносит вслух предложение, а дети подсчитывают количество слов и поднимают соответствующую цифру. Первоначально для анализа используются предложения без предлогов и союзов.

Предложения для игры:

1. Алеша спит.

2. Петя кормит кур.

3. Врач лечит больного ребёнка.

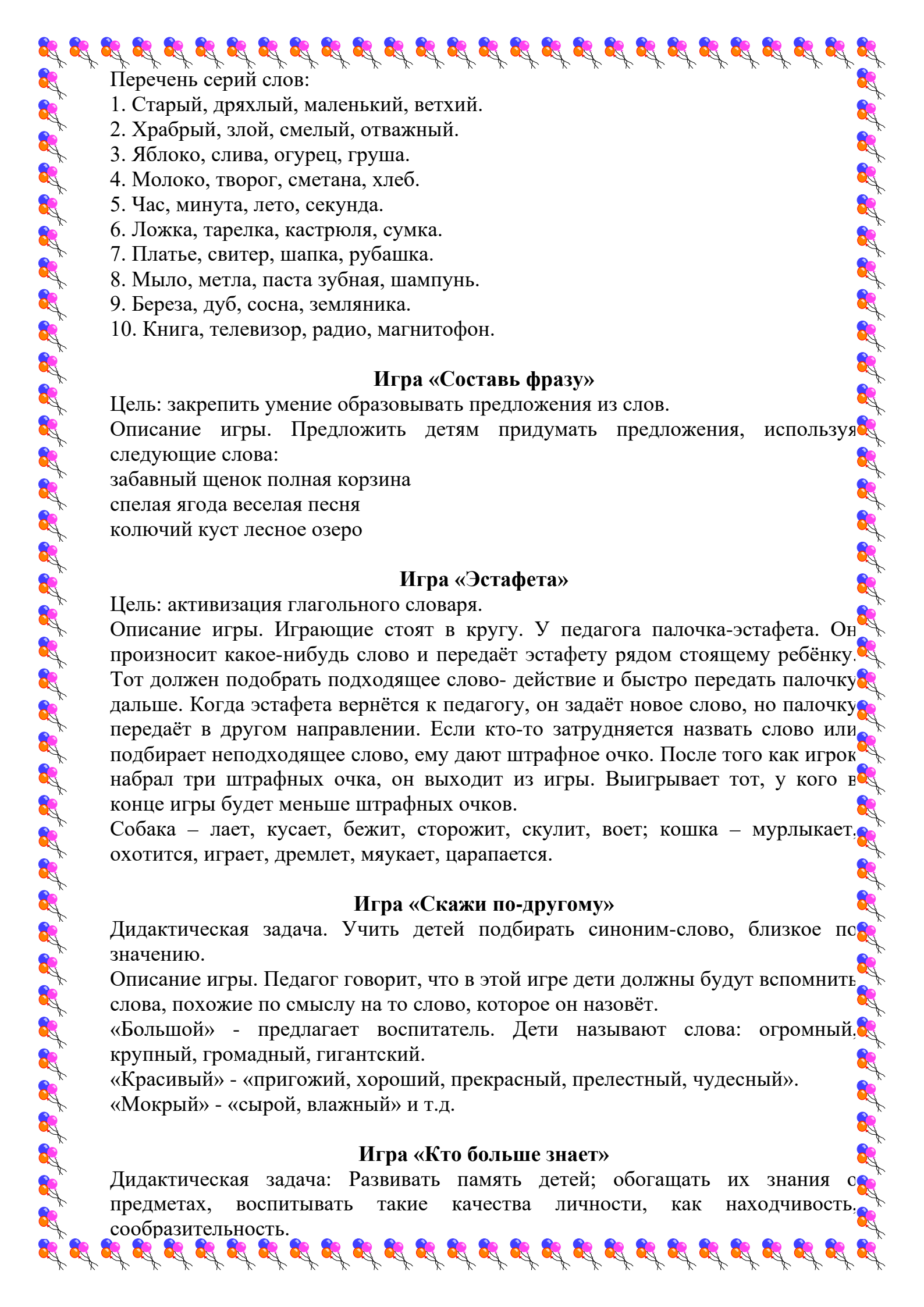
4. Мама купила Наташе красивую куклу.

5. Сильный спортсмен легко поднял тяжёлую штангу.

Игра «Найди лишнее слово»

Цель: упражнять на развитие мыслительных процессов обобщения, отвлечения, выделения существенных признаков.

Описание игры. Предложите ребёнку определить слово, которое является лишним.



Перечень серий слов:

1. Старый, дряхлый, маленький, ветхий.
2. Храбрый, злой, смелый, отважный.
3. Яблоко, слива, огурец, груша.
4. Молоко, творог, сметана, хлеб.
5. Час, минута, лето, секунда.
6. Ложка, тарелка, кастрюля, сумка.
7. Платье, свитер, шапка, рубашка.
8. Мыло, метла, паста зубная, шампунь.
9. Береза, дуб, сосна, земляника.
10. Книга, телевизор, радио, магнитофон.

Игра «Составь фразу»

Цель: закрепить умение образовывать предложения из слов.

Описание игры. Предложить детям придумать предложения, используя следующие слова:

забавный щенок полная корзина
спелая ягода веселая песня
колючий куст лесное озеро

Игра «Эстафета»

Цель: активизация глагольного словаря.

Описание игры. Играющие стоят в кругу. У педагога палочка-эстафета. Он произносит какое-нибудь слово и передаёт эстафету рядом стоящему ребёнку. Тот должен подобрать подходящее слово- действие и быстро передать палочку дальше. Когда эстафета вернётся к педагогу, он задаёт новое слово, но палочку передаёт в другом направлении. Если кто-то затрудняется назвать слово или подбирает неподходящее слово, ему дают штрафное очко. После того как игрок набрал три штрафных очка, он выходит из игры. Выигрывает тот, у кого в конце игры будет меньше штрафных очков.

Собака – лает, кусает, бежит, сторожит, скулит, воет; кошка – мурлыкает, охотится, играет, дремлет, царапается.

Игра «Скажи по-другому»

Дидактическая задача. Учить детей подбирать синоним-слово, близкое по значению.

Описание игры. Педагог говорит, что в этой игре дети должны будут вспомнить слова, похожие по смыслу на то слово, которое он назовёт.

«Большой» - предлагает воспитатель. Дети называют слова: огромный, крупный, громадный, гигантский.

«Красивый» - «пригожий, хороший, прекрасный, прелестный, чудесный».

«Мокрый» - «сырой, влажный» и т.д.

Игра «Кто больше знает»

Дидактическая задача: Развивать память детей; обогащать их знания о предметах, воспитывать такие качества личности, как находчивость, сообразительность.

Игровое правило. Вспомнить и назвать, как один и тот же предмет может быть использован.

Описание игры. Педагог говорит: - У меня в руках стакан. Кто скажет, как и для чего его можно использовать?

Дети отвечают:

- Пить чай, поливать цветы, измерять крупу, накрывать рассаду, ставить карандаши.

- Правильно, - подтверждает педагог и, если нужно, дополняет ответы ребят.

Теперь давайте поиграем. Я буду называть различные предметы, а вы вспомните и назовите, что с ними можно делать. Постарайтесь сказать как можно больше. Педагог заранее подбирает слова, которые он предложит детям во время игры.

Игра «Кузовок»

Дидактическая задача: Развивать слуховое внимание, активизировать словарь, мышление; развивать сообразительность.

Игровые правила. В кузовок можно «класть» только те слова, которые оканчиваются на -ок; назвавший слово, передает кузовок другому ребенку.

Описание игры. Имитация движения, будто в кузовок опускают предмет, кто ошибется, назвав предмет с другим окончанием. Ход игры. Играющие усаживаются за столом. Педагог ставит на стол корзинку, затем спрашивает:

- Видите, дети, этот кузовок? Знаете, что можно класть в кузовок? В этот кузовок будете класть все, что можно назвать словом, оканчивающимся на -ок. Например: замок, платок, чулок, носок, шнурок, листок, комок, колобок, крючок. Грибок, коробок и т.д. Каждый положит в кузовок, что он хочет, согласно правилу, и передаёт своему соседу, тот тоже положит что-нибудь из вещей, название которых оканчивается на -ок, и передаёт кузовок дальше.

Игра «Найди лишнюю картинку»

Подбирается серия рисунков, среди которых три рисунка можно объединить в группу по общему признаку, а четвертый – лишний.

Предложите ребёнку первые четыре рисунка и попросите лишний убрать. Спросите: «Почему ты так думаешь? Чем похожи те рисунки, которые ты оставил?»

Игра «Назови три предмета»

Дидактическая задача: Упражнять детей в классификации предметов.

Описание игры. Я назову одно слово, например, мебель, а тот, кому я брошу мяч, назовёт три слова, которые можно назвать одним словом мебель. Какие предметы можно назвать, одним словом мебель?

- Стол, стул, кровать.

- «Цветы»- произносит педагог и после небольшой паузы бросает мяч ребенку.

Тот отвечает: «Ромашка, роза, василёк».

В этой игре дети учатся относить три видовых понятия к одному родовому. В другом варианте игры дети, наоборот, по нескольким видовым понятиям учатся находить родовые. Например, педагог называет: «Малина, клубника, смородина». Ребёнок, поймавший мяч, отвечает: «Ягоды».

Игра «Вершки-корешки»

Дидактическая задача: Упражнять детей в классификации овощей (по принципу: что у них съедобно – корень или плоды на стебле).

Игровые правила. Отвечать можно только двумя словами: вершки и корешки. Кто ошибся, платит фант.

Игровое действие. Разыгрывание фантов.

Описание игры. Педагог уточняет с детьми, что они будут называть вершками, а что – корешками: «Съедобный корень овоща будем называть корешками, а съедобный плод на стебле – вершками».

Педагог называет какой-нибудь овощ, а дети быстро отвечают, что в нем съедобно: вершки или корешки. Тот, кто ошибается, платит фант, который в конце игры выкупается.

Педагог может предложить иной вариант; он говорит: «Вершки – а дети вспоминают овощи, у которых съедобны вершки».

Игра «Где начало рассказа?»

Цель: Учить передавать правильную временную и логическую последовательность рассказа с помощью серийных картинок.

Описание игры. Ребенку предлагается составить рассказ. Опираясь на картинки. Картинки служат своеобразным планом рассказа, позволяют точно передать сюжет, от начала до конца. По каждой картинке ребёнок составляет одно предложение и вместе они соединяются в связный рассказ.

Игра «Составь два рассказа»

Цель: научить различать сюжеты разных рассказов.

Описание игры. Перед ребёнком кладут вперемешку два набора серийных картинок и просят выложить сразу две серии, а затем составить рассказы по каждой серии.

Игра «Как ты узнал?»

Цель: учить подбирать доказательства при составлении рассказов, выбирая существенные признаки.

Описание игры. Перед детьми находятся предметы или картинки, которые им предстоит описывать. Ребёнок выбирает любой предмет и называет его. Педагог спрашивает: «Как ты узнал, что это телевизор?» Игрок должен описать предмет, выбирая только существенные признаки, отличающие этот предмет от остальных. За каждый правильно названный признак получает фишку. Выигрывает тот, кто наберёт больше всего фишек.

Игра «Первоклассник»

Дидактическая задача: Закреплять знания детей о том, что нужно первокласснику для учёбы в школе воспитывать желание учиться в школе, собранность, аккуратность.

Игровое правило. Собирать предметы по сигналу.

Описание игры. На столе лежат два портфеля. На других столах лежат учебные принадлежности: тетради, буквари, пеналы, ручки, цветные карандаши и др. по

команде водящего они должны отобрать необходимые учебные принадлежности, аккуратно положить их в портфель и закрыть его. Кто это сделает первым, тот и выиграл. Чтобы игра продолжалась, дети, выполнившие задание, выбирают вместо себя других участников. Остальные выступают в роли болельщиков и объективно оценивают победителей.

В игре закрепляется название и назначение всех предметов. Педагог обращает внимание ребят на то, что не только быстро надо всё складывать, но и аккуратно; поощряет тех, кто точно выполнил эти правила в игре.

Игра «Наоборот»

Дидактическая задача: развивать у детей сообразительность, быстроту мышления.

Игровое правило. Называть слова только противоположные по смыслу.

Игровые действия. Бросание и ловля мяча.

Описание игры. Дети и воспитатель садятся на стулья в кружок. Педагог произносит слово и бросает кому-нибудь из детей мяч, ребенок должен поймать мяч, сказать слово противоположное по смыслу, и снова бросить мяч педагогу. Педагог говорит: «Вперёд». Ребенок отвечает «Назад», (направо - налево, вверх-вниз, под - над, далеко - близко, высоко - низко, внутри - снаружи, дальше - ближе). Можно произносить не только наречия, но и прилагательные, глаголы: далекий - близкий, верхний - нижний, правый - левый, завязать - развязать, намочить - высушить и др. Если тот, кому бросили мяч, затрудняется ответить, дети по предложению воспитателя хором произносят нужное слово.

Игра «Зачем нам эти вещи»

Цель: научить использовать в речи сложноподчинённые предложения цели.

Описание игры. Перед игроками лежат разные предметы: мяч, карандаши, книга, кукла, грузовичок, скакалка и другие игрушки. Дети должны выбрать себе любой предмет, но объяснить, для чего он нужен. В предложении должен быть использован союз чтобы: «Я взял карандаш, чтобы рисовать».

Лото «Назови картинку и найди первый звук»

Цель: научить детей находить заданный первый звук в слове на этапе громкого проговаривания слова самим ребёнком.

Описание игры. У детей – карты с нарисованными картинками (по четыре на каждой карте). Педагог называет любой гласный звук, дети произносят вслух названия своих картинок и находят нужную. Если картинка названа правильно, ведущий разрешает закрыть ее фишкой. Выигрывает тот, кто раньше всех закроет свои картинки.

Игра «Назвать животных парами».

Оборудование. Предметные картинки с изображением животных и их детенышей (белка – бельчонок, заяц – зайчонок, волк – волчонок, медведь – медвежонок).

Описание игры. Детям предлагается загадка: Хвост пушистою дугой, вам знаком зверек такой? Острозубый, темноглазый, по деревьям может лазать. строит он свой дом в дупле, чтоб зимою жить в тепле.

- Кто это? (белка)

- А как называют детеныша белки? (бельчонок)

Далее показывается картинка, дети называют пару слов: взрослого животного и детеныша.

- А у каких животных названия детенышей отличаются от названия взрослых животных? (Корова – теленок, лошадь – жеребенок, овца – ягненок, собака – щенок, свинья - поросенок).

Игра «Два брата ИК и ИЩ».

- Жили два брата. Одного звали ИК, он был маленький и худенький. А другого звали ИЩ, он был высокий и толстый. У каждого из братьев было свое жилье. ИК имел домик, ИЩ большой домище. Какой же дом был у брата ИК? (Маленький.) А какой дом был у брата ИЩ? (Большой.) У ИКА был носик, а у ИЩА?

Далее закрепляется дифференциация слов: ротик – ротище, лобик – лобище, глазик – глазище, ручки – ручищи, ножки – ножищи.

Делается вывод: если в слове слышится «ик», это значит, что предмет маленький, а если «ищ» - значит предмет большой.

Дидактические игры на формирование словообразования глаголов мы осуществляли в следующей последовательности.

1. Дифференциация глаголов совершенного и несовершенного вида:

а) образование глаголов совершенного вида с помощью приставок:

-с- (играть – сыграть, петь – спеть, есть – съесть, делать - сделать),

-на- (рисовать – нарисовать, колоть – наколоть, писать - написать),

-по- (обедать – пообедать, сеять – посеять, ужинать – поужинать),

-про- (читать - прочитан);

б) образование глаголов несовершенного вида с помощью продуктивных суффиксов –ива-, –ыва-, -ва- (застегнуть – застегивать, умыть – умывать, заталкивать - затолкнуть).

2. Дифференциация возвратных и невозвратных глаголов.

3. Дифференциация глаголов с наиболее продуктивными приставками: -в-, -вы-, под-, от-, при-, у-, пере-, за-, от-, на- -вы-:

Входит – выходит,

подходит – отходит,

Влетает – вылетает,

подлетает – отлетает,

Въезжает – выезжает,

подплывает – отплывает,

Прибегает – убегает,

подъезжает – отъезжает,

Приезжает – уезжает,

закрывает – открывает,

Прилетает – улетает,

наливает – выливает,

Приходит – уходит,

насыпает – высыпает.

Игра «Чьи хвосты?»

Педагог рассказывает сказку «Хвосты».

Однажды проснулись животные в лесу и не нашли у себя хвостов. Они решили, что ночью ветер оторвал хвосты и разнес их по лесу. Вот и пошли звери по лесу, искать свои хвосты. (Давайте мы поможем им.) Но хвосты спрятались в лесу, и чтобы найти их, надо уметь их правильно называть и отвечать на вопрос: «Чей это хвост?» Например, хвост зайца надо называть «заячий хвост». Вот на дереве висит серенький, пушистенький хвост белки. Чей это хвост? (Беличий.) Белка нашла свой хвост. А под дубом лежит коричневый хвост медведя. Чей это хвост? (Медвежий.) Дадим медведю его хвост. В чаще леса нашелся хвост волка. Чей это хвост? (Волчий.) А вот виднеется рыжий, пушистый хвост лисы. Чей это хвост? (Лисий.) А на пенечке – тоненький, маленький хвостик мышки. Чей это хвостик (Мышиный.)

Все животные нашли свои хвосты и были очень рады.

- А теперь вспомните, как называются хвосты у домашних животных.

Хвост собаки – собачий.

Хвост кошки – кошачий.

Хвост коровы – коровий.

Хвост лошади – лошадиный.

Хвост быка – бычий.

Игровые приемы направлены на закрепление понятий «цвет», «форма», «размер», «вкус». Главная задача на этом этапе обучение детей правильному согласованию прилагательных с существительными и местоимениями в роде, числе и падеже. Основное внимание направляли на смысловую сочетаемость слов, на обозначение словом, как признака данного предмета, так и общих признаков, по которым можно группировать предметы. На индивидуальных занятиях с помощью игр «Опиши овощи и фрукты», «Опиши животное», «Угадай, какие это фрукты» и т.п. мы отработывали навыки использования прилагательных, согласование прилагательных с существительным в роде, числе, падеже. Эти игры и такие игры как, «Кто первый узнает?», «Кто скорее соберет игрушки?», «Что такого же цвета?», «Овощи», «Угадай, что это?», «Найди 2 слова неприятеля» и др. также включались нами во фронтальные занятия. Дети на эти занятия приносили свои любимые игрушки, описывали их, отгадывали загадки.

Игра «Подбери картинки»

Цель. Практическое усвоение слов, обозначающих признак предмета.

Оборудование. Предметные картинки.

Ход игры. Педагог читает слова, дети подбирали соответствующие картинки;

- Высокий, тонкий, пятнистый ... (жираф)
- Лохматый, косолапый ... (медведь)
- Голодный, серый, злой ... (волк)
- Маленькая, быстрая, проворная ... (белка)
- Хищный, сильный, полосатый ... (тигр)
- Серый, колючий ... (еж)
- Яркое, теплое ... (солнце)

В этой игре мы не только закрепляли усвоение прилагательных, но и отгадывали загадки, а также развивали мыслительные процессы.

Игра «Найди два слова – «неприятеля»».

Цель. Практическое усвоение слов – антонимов.

Оборудование. Карточки с напечатанными словами, карандаши.

Ход игры. Мы предлагали детям, выбрать из 3 слов 2 слова – «неприятеля», ненужное слово надо было зачеркнуть, объясняя при этом, почему?

- Друг, печаль, враг.
- Высокий, большой, низкий.
- Ночь, сутки, день.
- Длинный, большой, короткий.
- Большой, низкий, маленький.
- Белый, длинный, черный.
- Тяжелый, длинный, легкий.
- Короткий, маленький, длинный.
- Хороший, светлый, плохой.

Игра «Поймай - скажи».

Цель: учить детей правильно употреблять глаголы 3-го лица единственного числа настоящего времени.

Оборудование. Мяч.

Описание игры. Дети становятся в круг. Педагог бросая мяч детям, называет при этом животное. Поймавший мяч бросает его ведущему, называя какое-либо действие этого животного.

Образец: Корова – мычит; лягушка – квакает; кошка – мяукает; волк – воет; собака – лает; тигр – рычит.

Педагог называет какую – либо профессию. Поймавший мяч называет, что делает человек этой профессии.

Образец: Врач – лечит; художник – рисует; повар – варит; пожарник – тушит; плотник – строгают.

Ведущий называет имя ребенка. Поймавший мяч называет какое-либо действие его.

Образец: Сережа – катает; Люба – играет; Дима – прыгает.

Игра «Как кто передвигается?».

Цель: учить детей правильно употреблять глаголы настоящего времени (прошедшего, будущего).

Оборудование. Предметные картинки.

Описание игры. Показываем изображения животных, птиц, насекомых и спрашиваем у детей, как они передвигаются (например: бабочка летает, воробей прыгает и летает, лягушка прыгает и т.д.) За правильный ответ дети получают картинки.

- «Кто как ест»

Кошка лакает молоко; собака грызет кость; корова жует сено; курица клюет зерно.

- «Кто как голос подает»

Голубь воркует, ворона каркает, кошка мяукает, воробей чирикает, сорока стрекочет, свинья хрюкает, петух кукарекает, сова ухает, овца блеет, курица

кудахчет, лягушка квакает, корова мычит, гусь гогочет, волк воет, лошадь ржет. утка крикает, медведь рычит, собака лает. Это занятие вызвало особый интерес, дети активно и живо подражали голосам животных.

Задание: Придумать как можно больше слов, отвечающих на вопросы: «Что делает?», «Что делают?» по теме «Весна».

Солнце (что делает?) .., птицы...

Снег..., трава...

Сосульки..., деревья...

Почки..., дети...

Задание: Придумать как можно больше слов, отвечающих на вопросы: «Кто?», «Что?» по теме «Весна».

Тает (что?).., зеленеет...

Бегут..., прилетают...

Распускаются..., появляются...

Игра «Холодно - жарко».

Цель: обогащать словарь детей наречиями - антонимами со значением образа действия.

Оборудование. Мяч.

Описание игры. Дети сидят по кругу. Педагог бросает мяч, детям поочередно произнося при этом какое-либо наречие. Получивший мяч должен быстро подобрать наречие с противоположным значением, например: «холодно - жарко», «быстро - медленно», «тихо - громко». Если получивший мяч сразу не ответил, он выходит из круга.

Игра «Домик».

Цель: учить детей правильному употреблению местоимений и предлогов в речи.

Оборудование. Стульчики по количеству играющих детей.

Описание игры. Дети усаживаются или становятся возле стульчиков, расположенных по кругу на равном расстоянии друг от друга, запоминают каждый свой стульчик – «домик». Педагог по очереди задает вопросы.

Вопрос. Кто сидит у окна?

Ответ. Я сижу около окна.

Вопрос. Где твой домик?

Ответ. Мой домик у двери. И т.д.

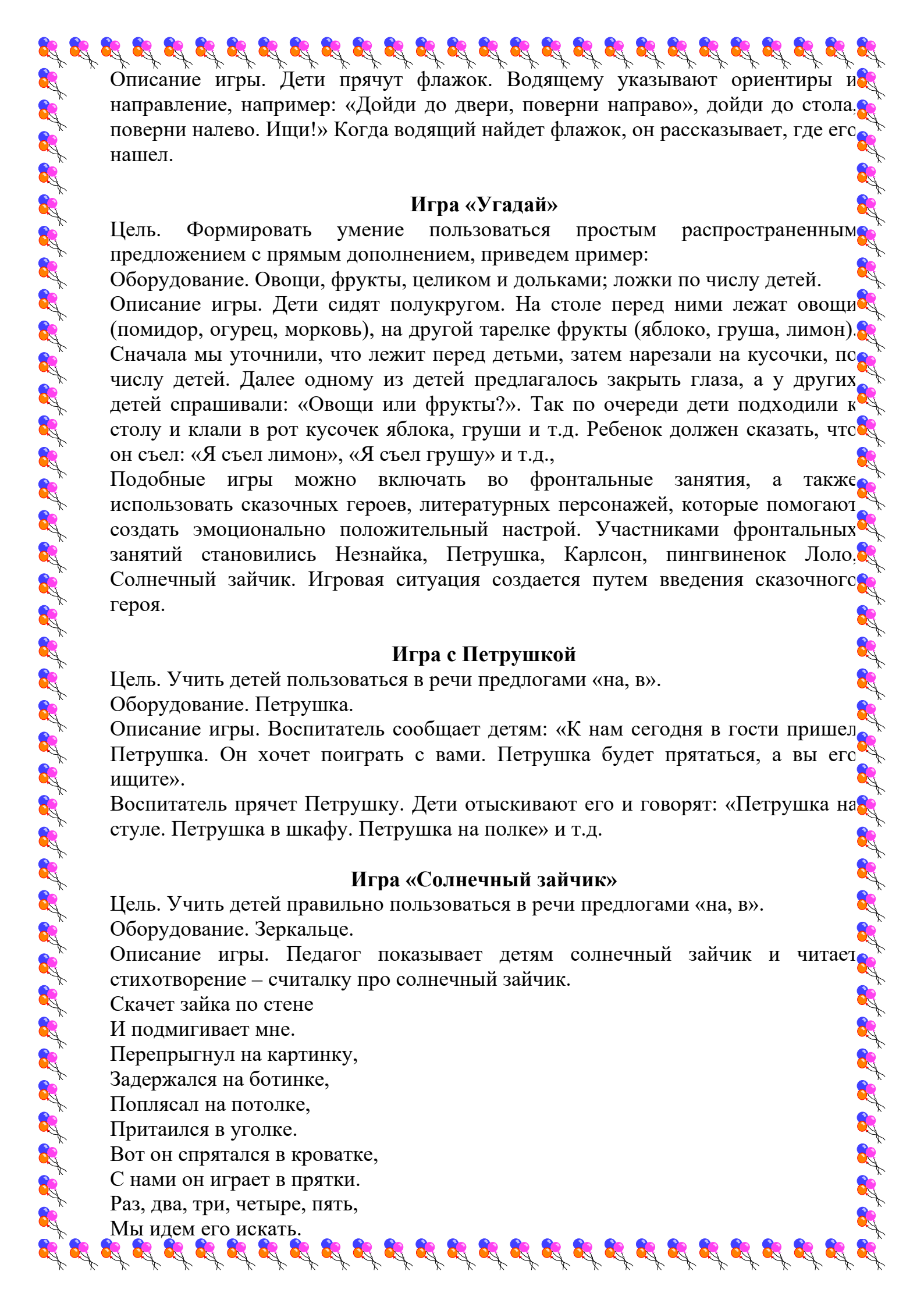
Затем по сигналу педагога дети начинают движение по кругу или внутри него, стараясь не задеть, друг друга. По сигналу педагога «Бегите домой!» дети бегут к своим «домикам». Тот, кто безошибочно нашел свой «домик», считается победителем.

Подобную игру мы повторяли несколько раз, каждый раз, меняя «домики» так, чтобы для указания местоположения «домиков» дети могли использовать разные предлоги.

Игра «Найди флажок»

Цель. Учить детей правильно понимать и употреблять в речи наречия места.

Оборудование. Флажок.



Описание игры. Дети прячут флажок. Водящему указывают ориентиры и направление, например: «Дойди до двери, поверни направо», дойди до стола, поверни налево. Ищи!» Когда водящий найдет флажок, он рассказывает, где его нашел.

Игра «Угадай»

Цель. Формировать умение пользоваться простым распространенным предложением с прямым дополнением, приведем пример:

Оборудование. Овощи, фрукты, целиком и дольками; ложки по числу детей.

Описание игры. Дети сидят полукругом. На столе перед ними лежат овощи (помидор, огурец, морковь), на другой тарелке фрукты (яблоко, груша, лимон).

Сначала мы уточнили, что лежит перед детьми, затем нарезали на кусочки, по числу детей. Далее одному из детей предлагалось закрыть глаза, а у других детей спрашивали: «Овощи или фрукты?». Так по очереди дети подходили к столу и клали в рот кусочек яблока, груши и т.д. Ребенок должен сказать, что он съел: «Я съел лимон», «Я съел грушу» и т.д.,

Подобные игры можно включать во фронтальные занятия, а также использовать сказочных героев, литературных персонажей, которые помогают создать эмоционально положительный настрой. Участниками фронтальных занятий становились Незнайка, Петрушка, Карлсон, пингвиненок Лоло, Солнечный зайчик. Игровая ситуация создается путем введения сказочного героя.

Игра с Петрушкой

Цель. Учить детей пользоваться в речи предлогами «на, в».

Оборудование. Петрушка.

Описание игры. Воспитатель сообщает детям: «К нам сегодня в гости пришел Петрушка. Он хочет поиграть с вами. Петрушка будет прятаться, а вы его ищите».

Воспитатель прячет Петрушку. Дети отыскивают его и говорят: «Петрушка на стуле. Петрушка в шкафу. Петрушка на полке» и т.д.

Игра «Солнечный зайчик»

Цель. Учить детей правильно пользоваться в речи предлогами «на, в».

Оборудование. Зеркальце.

Описание игры. Педагог показывает детям солнечный зайчик и читает стихотворение – считалку про солнечный зайчик.

Скачет зайка по стене

И подмигивает мне.

Перепрыгнул на картинку,

Задержался на ботинке,

Поплясал на потолке,

Притаился в уголке.

Вот он спрятался в кроватке,

С нами он играет в прятки.

Раз, два, три, четыре, пять,

Мы идем его искать.

Педагог говорит детям: «Ищите зайчика, а найдете – ответьте, куда он спрятался».

Дети отвечают: «Зайчик на полке, Зайчик в углу» и т.п.

Игра «Поможем Незнайке».

Цель. Тренировать в правильном употреблении предлогов в предложениях.

Оборудование. Карточки с предложениями (платок лежит на/ в/ кармане; дети играют над/ под/ деревом; и т.п.)

Описание игры. Воспитатель предлагает оценить предложения, написанные Незнайкой. Дети определяют ошибки Незнайки, заменяют неправильно употребленный предлог правильным.

Игра с пингвиненком Лоло.

Цель. Учить детей пользоваться в речи предлогом «за».

Оборудование. Предметная картинка, с изображением пингвина.

Описание игры. Педагог сообщает детям: «К нам в гости пришел пингвиненок, посмотреть, как вы здесь умеете играть, ведь он сам очень любит играть. Он хочет с вами поиграть в прятки». Дети прячутся в комнате. Педагог вместе с пингвиненком ищет, а когда находит ребенка, говорит: «Оля спряталась за стул», «Саша спрятался за шкаф, за дверь» и т.д.

Игра «Что ты любишь?».

Цель. Учить детей составлять распространенное предложение, пользоваться предлогом «с».

Оборудование. Предметные картинки.

Описание игры. Педагог сообщает детям: «Сегодня к нам в гости прилетел Карлсон. Вы все помните, какой он сладкоежка. Он вам расскажет, что он любит и вас спросит. А вы не зевайте, ему дружно отвечайте».

«Я люблю хлеб с вареньем, а вы?»;

«Я люблю пирог с черникой, а вы?»

«Я люблю играть с мячом, ну а вы?»

Дети поочередно отвечают: «Я люблю хлеб с сыром, с колбасой, с маслом» и т.д.

Игра «Про Потому и Почему».

Цель: учить детей пользоваться союзом «потому что», составлять сложноподчиненное предложение.

Описание игры. Педагог читает детям сказку Н. Рыбакова «Про Потому и Почему».

«Жили - были Почему и Потому. Видят они, – катится бревно.

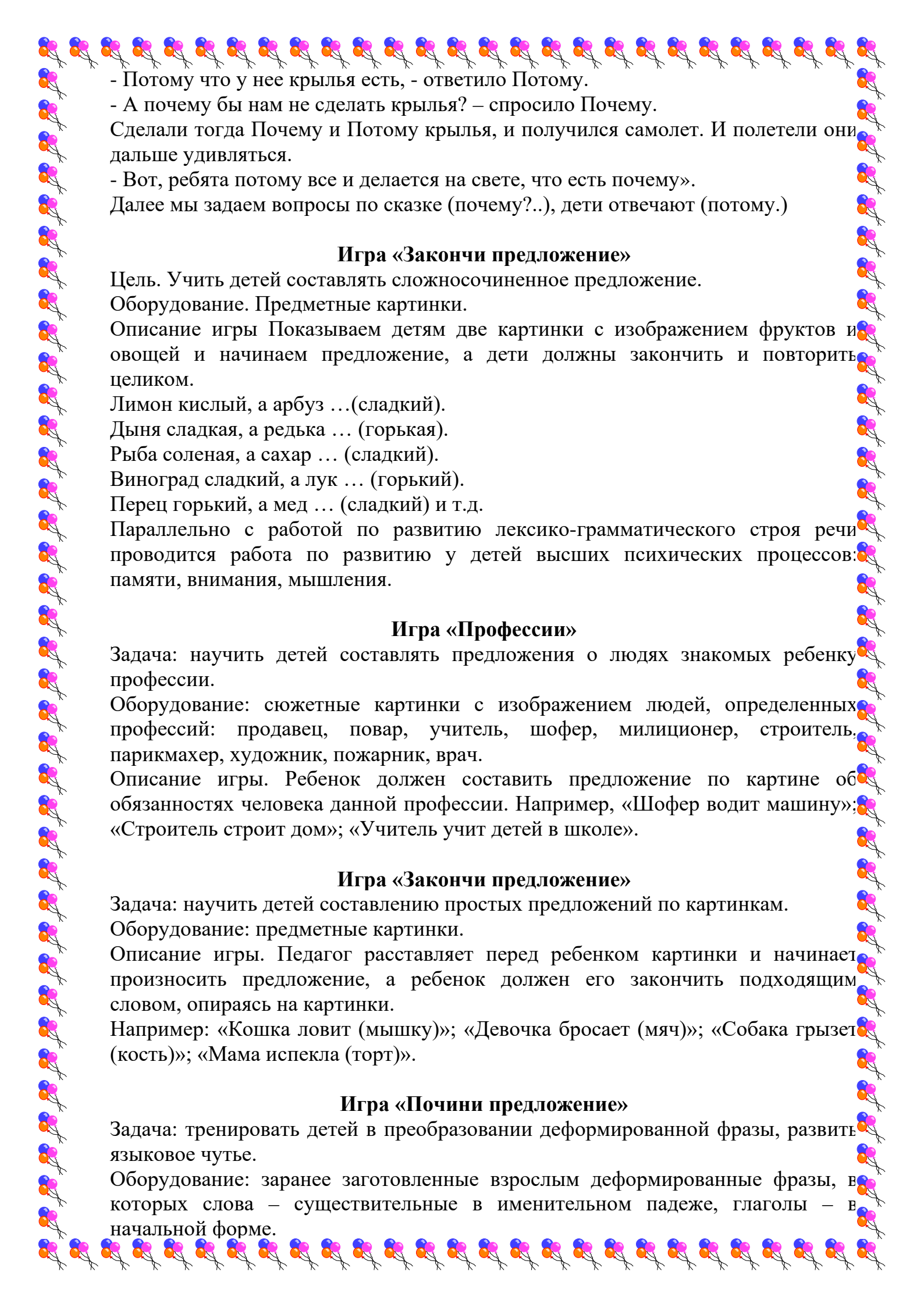
- Почему оно катится? – спросило Почему.

- Потому что оно круглое, - ответило Потому.

- А почему бы нам не сделать что-нибудь круглое? – спросило Почему.

Стали тогда Потому и Почему строгать, пилить, и получилось у них круглое колесо. Сели они и покатались по земле. Катятся они, катятся и видят: летит птица.

- Почему она летит? - спросило Почему.



- Потому что у нее крылья есть, - ответило Потому.
- А почему бы нам не сделать крылья? – спросило Почему.
Сделали тогда Почему и Потому крылья, и получился самолет. И полетели они дальше удивляться.
- Вот, ребята потому все и делается на свете, что есть почему».
Далее мы задаем вопросы по сказке (почему?..), дети отвечают (потому.)

Игра «Закончи предложение»

Цель. Учить детей составлять сложносочиненное предложение.

Оборудование. Предметные картинки.

Описание игры Показываем детям две картинки с изображением фруктов и овощей и начинаем предложение, а дети должны закончить и повторить целиком.

Лимон кислый, а арбуз ... (сладкий).

Дыня сладкая, а редька ... (горькая).

Рыба соленая, а сахар ... (сладкий).

Виноград сладкий, а лук ... (горький).

Перец горький, а мед ... (сладкий) и т.д.

Параллельно с работой по развитию лексико-грамматического строя речи проводится работа по развитию у детей высших психических процессов: памяти, внимания, мышления.

Игра «Профессии»

Задача: научить детей составлять предложения о людях знакомых ребенку профессии.

Оборудование: сюжетные картинки с изображением людей, определенных профессий: продавец, повар, учитель, шофер, милиционер, строитель, парикмахер, художник, пожарник, врач.

Описание игры. Ребенок должен составить предложение по картине об обязанностях человека данной профессии. Например, «Шофер водит машину»; «Строитель строит дом»; «Учитель учит детей в школе».

Игра «Закончи предложение»

Задача: научить детей составлению простых предложений по картинкам.

Оборудование: предметные картинки.

Описание игры. Педагог расставляет перед ребенком картинки и начинает произносить предложение, а ребенок должен его закончить подходящим словом, опираясь на картинки.

Например: «Кошка ловит (мышку)»; «Девочка бросает (мяч)»; «Собака грызет (кость)»; «Мама испекла (торт)».

Игра «Почини предложение»

Задача: тренировать детей в преобразовании деформированной фразы, развитие языковое чутье.

Оборудование: заранее заготовленные взрослым деформированные фразы, в которых слова – существительные в именительном падеже, глаголы – в начальной форме.

Описание игры. Педагог читает слова, а ребенок должен так их переставить и изменить, чтобы получилось правильное предложение.

Например: «Мама, ваза, конфеты, класть» и «Мама кладет конфеты в вазу»; «муха, на, стекло, сидеть» в «Муха сидит на стекле»; «Я, книга, читать, интересная» в «Я читаю интересную книгу».

Игра «Моя семья»

Задача: научить детей составлять предложения о членах семьи по картинкам.

Оборудование: сюжетные картинки с изображением членов семьи в различных ситуациях.

Описание игры. Педагог показывает картинку и спрашивает ребенка: «Кто это? Что делает?» Ребенок должен ответить полным предложением.

Например, «Мама стирает белье (готовит еду, шьет юбку, гладит рубашку и т.д.). Папа чистит ковер (чинит кран, играет в шахматы, смотрит телевизор, читает газету и т.д.).»

Игра «Где спрятана игрушка»

Задача: развивать у детей навыки ориентации в пространстве, научить понимать словесную инструкцию и значение наречий места.

Оборудование: игрушки.

Описание игры. Педагог прячет игрушку где-либо на площадке или в комнате и дает ребенку словесную инструкцию, как ее найти.

Например: встань лицом к шкафу, сделай три шага влево, поищи куклу на полке, между мишкой и матрешкой. Или дойди прямо до дерева, обойди его и за ним под кустом найдешь машину. Ребенок должен выполнить заданные действия, найти спрятанный предмет и ответить полным предложением, где находилась игрушка: «Кукла была на полке между мишкой и матрешкой. Машина лежала под кустом».

Игра «Маленькое нужное слово»

Задача: познакомить детей со знанием в речи простых предлогов.

Оборудование: окружающие ребенка предметы (игрушки, посуда, мебель), сюжетные картинки.

Описание игры. Взрослый дает ребенку небольшие поручения, намеренно пропуская предлоги. Он должен по смыслу догадаться, какого маленького слова здесь не хватает.

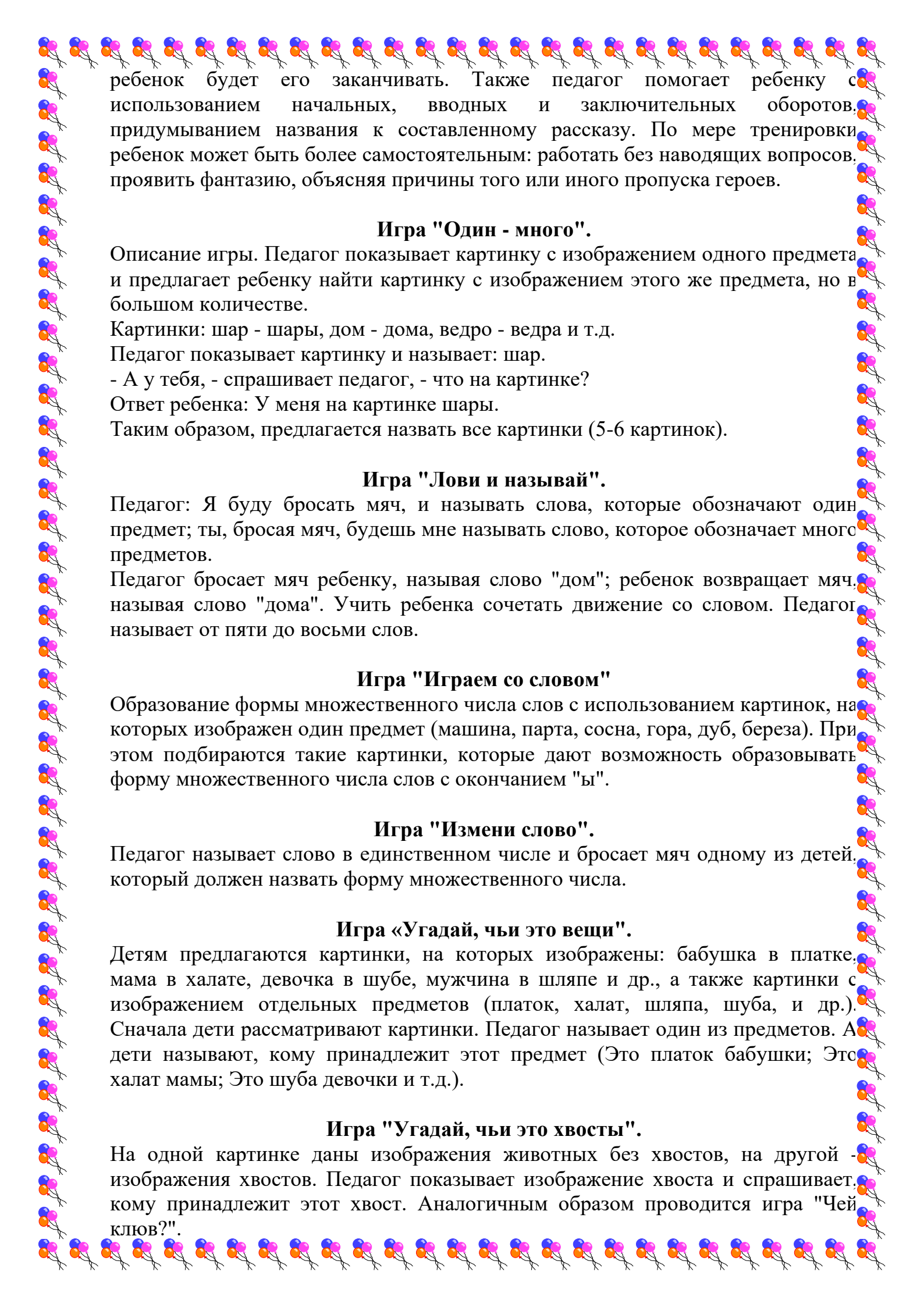
Например: «Положи куклу (в) коляску. Книга лежит (в) ящике. Кошка спряталась (под) кровать». По мере тренировки можно предложить ребенку составить предложения с маленьким словом по картинке.

Игра «Составь рассказ»

Задача: развить связную речь детей.

Оборудование: серия картинок, связанных единым сюжетом.

Описание игры. Педагог предлагает рассмотреть сюжетные картинки, разложить их по порядку и придумать по ним рассказ. На начальном этапе педагог может задавать ребенку наводящие вопросы - начинать предложение, а



ребенок будет его заканчивать. Также педагог помогает ребенку с использованием начальных, вводных и заключительных оборотов, придумыванием названия к составленному рассказу. По мере тренировки ребенок может быть более самостоятельным: работать без наводящих вопросов, проявить фантазию, объясняя причины того или иного пропуска героев.

Игра "Один - много".

Описание игры. Педагог показывает картинку с изображением одного предмета и предлагает ребенку найти картинку с изображением этого же предмета, но в большом количестве.

Картинки: шар - шары, дом - дома, ведро - ведра и т.д.

Педагог показывает картинку и называет: шар.

- А у тебя, - спрашивает педагог, - что на картинке?

Ответ ребенка: У меня на картинке шары.

Таким образом, предлагается назвать все картинки (5-6 картинок).

Игра "Лови и называй".

Педагог: Я буду бросать мяч, и называть слова, которые обозначают один предмет; ты, бросая мяч, будешь мне называть слово, которое обозначает много предметов.

Педагог бросает мяч ребенку, называя слово "дом"; ребенок возвращает мяч, называя слово "дома". Учить ребенка сочетать движение со словом. Педагог называет от пяти до восьми слов.

Игра "Играем со словом"

Образование формы множественного числа слов с использованием картинок, на которых изображен один предмет (машина, парта, сосна, гора, дуб, береза). При этом подбираются такие картинки, которые дают возможность образовывать форму множественного числа слов с окончанием "ы".

Игра "Измени слово".

Педагог называет слово в единственном числе и бросает мяч одному из детей, который должен назвать форму множественного числа.

Игра «Угадай, чьи это вещи».

Детям предлагаются картинки, на которых изображены: бабушка в платке, мама в халате, девочка в шубе, мужчина в шляпе и др., а также картинки с изображением отдельных предметов (платок, халат, шляпа, шуба, и др.). Сначала дети рассматривают картинки. Педагог называет один из предметов. А дети называют, кому принадлежит этот предмет (Это платок бабушки; Это халат мамы; Это шуба девочки и т.д.).

Игра "Угадай, чьи это хвосты".

На одной картинке даны изображения животных без хвостов, на другой - изображения хвостов. Педагог показывает изображение хвоста и спрашивает, кому принадлежит этот хвост. Аналогичным образом проводится игра "Чей клюв?".

Игра "Кому нужны эти вещи".

Детям предлагаются картинки, на которых изображены учитель без указки, маляр без кисти, парикмахер без ножниц, охотник без ружья, рыболов без удочки, продавец без весов и т.д., а также изображения предметов. Дети рассматривают картинки и называют, кому что нужно (указка нужна учителю, удочка нужна рыболову и т.д.).

Игра "Подарки"

Ответы на вопросы по картинке (кто кому что дает?). Например: Бабушка дает внучке ленту; Папа дарит маме цветы; Мама дает дочке куклу.

Игра "Гости".

На картинке изображен стол, на котором тарелки с различными угощениями (яблоко, рыбка, морковка, кость, грибы). Педагог объясняет: "Медвежонок ждет гостей. На тарелках он приготовил угощение для своих гостей: яблоко, рыбу, морковку, косточку. Как вы думаете, кому приготовлено угощение? Кому морковка? (морковка - зайчику) и т.д."

Игра "Большой маленький".

Цель: выявить умения детей образовывать с помощью суффиксов существительных уменьшительно-ласкательного значения.

Оборудование: Картинки с изображением больших и маленьких предметов.

Описание игры.

Красные кружки - большой и маленький. Педагог предлагает назвать, что на карточке: маленький круг, большой круг.

Педагог предлагает ребенку назвать кружки без слов "большой" и "маленький".

Это? - показывает на маленький кружок.

Ответ ребенка: кружок.

А это? - показывает педагог на большой круг.

Ответ ребенка: круг.

Педагог: Помоги мне, пожалуйста, надо разобрать картинки.

Маленькие предметы на картинках положить под кружочком, большие предметы - под кругом.

Педагог ставит перед ребенком поднос с картинками с изображением больших и маленьких предметов и следит за ходом выполнения ребенком задания.

Под маленьким кружком рисунки: елочка, шарик, мячик.

Под большим кругом рисунки: елка, шар, мяч.

Педагог предлагает назвать сначала большие предметы, а затем маленькие.

Ответ ребенка: елка, шар, мяч, елочка, шарик, мячик.

Игра "Эхо" в образовании сложных слов

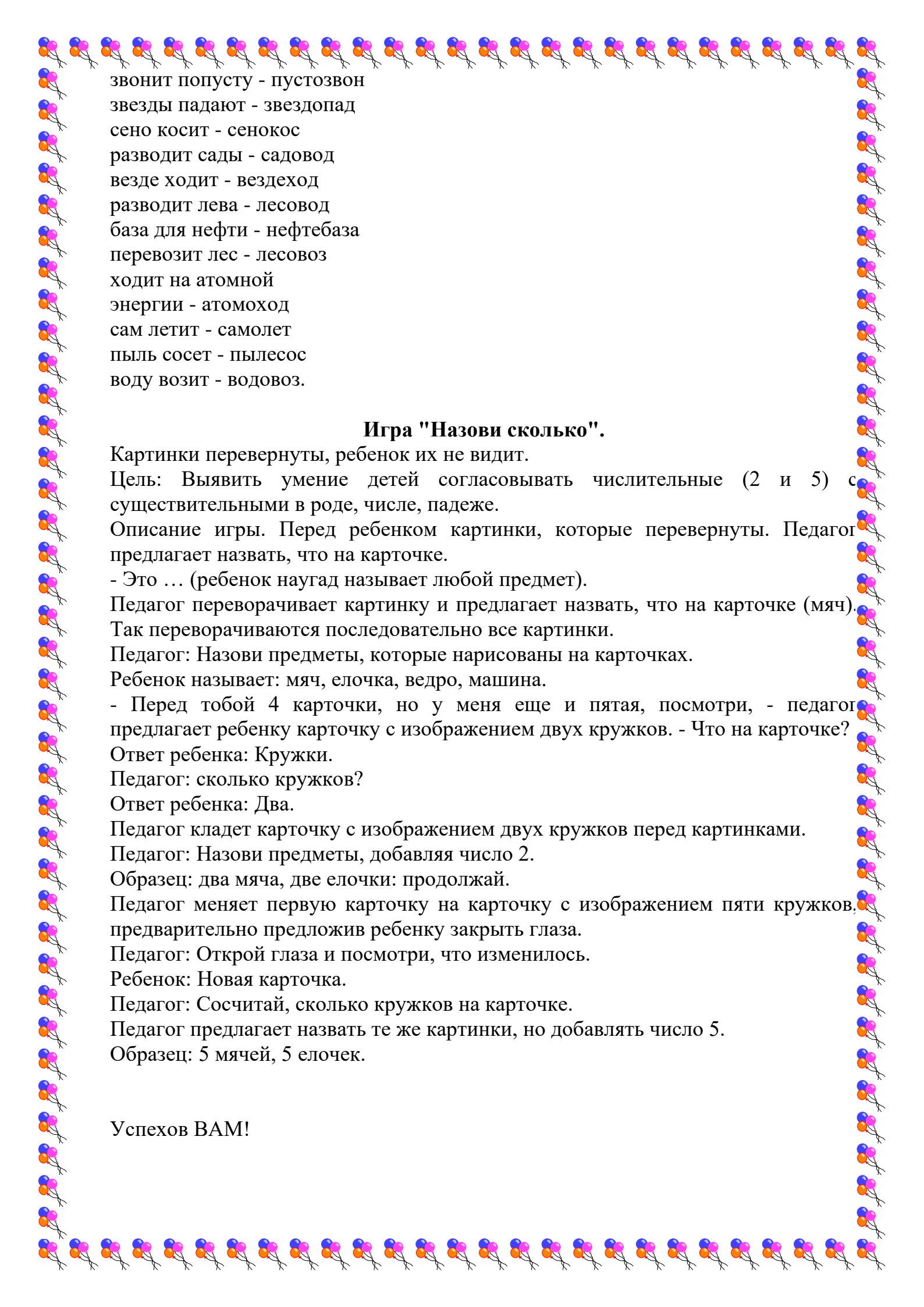
листья падают - листопад

сам ходит - самоход

снег падает - снегопад

мед носит - медонос

вода падает - водопад



звонит попусту - пустозвон
звезды падают - звездопад
сено косит - сенокос
разводит сады - садовод
езде ходит - вездеход
разводит лева - лесовод
база для нефти - нефтебаза
перевозит лес - лесовоз
ходит на атомной
энергии - атомоход
сам летит - самолет
пыль сосет - пылесос
воду возит - водовоз.

Игра "Назови сколько".

Картинки перевернуты, ребенок их не видит.

Цель: Выявить умение детей согласовывать числительные (2 и 5) с существительными в роде, числе, падеже.

Описание игры. Перед ребенком картинки, которые перевернуты. Педагог предлагает назвать, что на карточке.

- Это ... (ребенок наугад называет любой предмет).

Педагог переворачивает картинку и предлагает назвать, что на карточке (мяч).

Так переворачиваются последовательно все картинки.

Педагог: Назови предметы, которые нарисованы на карточках.

Ребенок называет: мяч, елочка, ведро, машина.

- Перед тобой 4 карточки, но у меня еще и пятая, посмотри, - педагог предлагает ребенку карточку с изображением двух кружков. - Что на карточке?

Ответ ребенка: Кружки.

Педагог: сколько кружков?

Ответ ребенка: Два.

Педагог кладет карточку с изображением двух кружков перед картинками.

Педагог: Назови предметы, добавляя число 2.

Образец: два мяча, две елочки: продолжай.

Педагог меняет первую карточку на карточку с изображением пяти кружков, предварительно предложив ребенку закрыть глаза.

Педагог: Открой глаза и посмотри, что изменилось.

Ребенок: Новая карточка.

Педагог: Сосчитай, сколько кружков на карточке.

Педагог предлагает назвать те же картинки, но добавлять число 5.

Образец: 5 мячей, 5 елочек.

Успехов ВАМ!

