Презентация игровых пособий по формированию лексико-грамматических категорий

Подготовила А. А. Кононова
воспитатель МБДОУ города Мценска
«Детский сад № 11

FokinaLida.75@mail.ru

Игровые пособия

- «Солнышко речистое»
- «На лесной опушке»
- «Загадочные картинки»
- «Увлекательные пальчики»

FokinaLida.75@mail.ru

Лексико-грамматические игры

- ✔ - на словообразование
- ✔ - на словоизменение
- ✔ - на согласование с существительными
- ✔ - на согласование существительных с прилагательными
- ✔ - на употребление существительных в разных падежах
- ✔ - на согласование существительных с местоимениями
- ✔ - на образование множественного числа
- ✔ - на употребление предлогов
- ✔ -

FokinaLida.75@mail.ru

I - ИГРОВОЕ ПОСОБИЕ «СОЛНЫШКО РЕЧИСТОЕ»

FokinaLida.75@mail.ru

Цель данного пособия:

Развитие лексико-грамматического строя речи детей.

Задачи, которые решаются в ходе использования данного пособия:

1. Обогащать словарный запас.
2. Упражнять в умении соотносить существительные с местоимениями
3. Формировать навыки образования относительных и притяжательных прилагательных.
4. Упражнять в употреблении слов с уменьшительно-ласкательными суффиксами и суффиксами увеличения.
5. Упражнять в согласовании существительных и числительных.
6. Способствовать развитию умения подбирать к предмету несколько слов - признаков.
7. Воспитывать умение действовать сообща: в паре или группе детей.
8. Развивать речь, мышление, внимание, память, мелкую моторику пальцев рук.

FokinaLida.75@mail.ru

Ценность пособия :

*его можно использовать в группе воспитателем и самостоятельно – детьми старшего дошкольного возраста;

*можно использовать на индивидуальных и на подгрупповых занятиях;

*пособие помогает развивать мышление, умение самостоятельно составлять и анализировать ответы;

*пособие позволяет реализовать разные формы взаимодействия: педагог – ребенок, ребенок – ребенок.

FokinaLida.75@mail.ru

Картотека игр к пособию

ИГРЫ

1. «Лето – осень – зима - весна»
2. «Приготовим сок или варенье»
3. «Сколько?»
4. «Какой? Какая? Какое?»
5. «Чей? Чья? Чьё? Чьи?»
6. «Большой – маленький»
7. «Что делает?»
8. «Летит, плывёт, ползёт»
9. «Он, она, оно, они»
10. «Мы волшебники немного, был один, а стало много»
11. «Будь внимательным!»

FokinaLida.75@mail.ru

1. «ЛЕТО – ОСЕНЬ – ЗИМА – ВЕСНА»

Программные задачи.

* Расширять знания детей о временах года.
* Учить находить признаки времен года на карточках.
* Уточнить представления детей о временах года.
* Развивать память, внимание, мышление, речь, мелкую моторику пальцев рук.
* Обогащать словарь путём подбора слов по данной теме.

Ход игры.

В центр солнышка кладется карточка с изображением снежинки - зима; подснежника –весна; желтого листочка-осень, ягодки - лето).

Дети выкладывают картинки, с изображением предметов или природных явлений, относящихся к данному времени года, объясняя свое решение (Я поставил на лучик изображение радуги, потому что она бывает летом) .

FokinaLida.75@mail.ru

2. «ПРИГОТОВИМ СОК ИЛИ ВАРЕНЬЕ»

Программные задачи.

* Формировать навыки образования относительных прилагательных.
* Развивать речь, внимание, мышление, память, мелкую моторику пальцев рук.
* Обогащать словарь.

Ход игры

В центр кладется карточка с нарисованным стаканом. На лучи дети по очереди выкладывают картинки, с изображением ягод, фруктов, овощей. Дети говорят, какой сок они приготовили (На картинке вишня. Сок называется вишневый.)

В центр кладется карточка с нарисованной банкой. На лучи дети по очереди выкладывают картинки, с изображением ягод, фруктов, овощей. Дети говорят, какое варенье они приготовили (На картинке яблоко. Варенье называется яблочное.)

FokinaLida.75@mail.ru

3. «СКОЛЬКО?»

Программные задачи.

* Упражнять в согласовании числительных с существительными.
* Развивать речь, мышление, внимание, мелкую моторику пальцев рук.

Ход игры.

В центр солнышка выкладывается картинка с цифрами. На лучи выкладываются картинки с изображением различных предметов. Дети называют, каким будет количество предметов в зависимости от выбранной цифры (одно дерево, один мяч, три мяча).

В данной игре так же можно использовать предметные картинки по разным лексическим темам.

FokinaLida.75@mail.ru

4. «КАКОЙ? КАКАЯ? КАКОЕ?»

Программные задачи.

* Формировать умения подбирать к предмету несколько признаков.
* Развивать речь, память, мышление, мелкую моторику пальцев рук.
* Обогащать словарный запас.

Ход игры.

В центр солнышка кладется карточка с написанным вопросом «Какой? ». Дети выкладывают на лучик картинку с изображением любого предмета и описывают его, используя несколько слов определений (Мяч резиновый, круглый, разноцветный, большой. Шапка вязаная, тёплая, зимняя, белая. Хлеб свежий, горячий, вкусный, ржаной, белый. И т.д)

FokinaLida.75@mail.ru

5. «Чей? Чья? Чьё? Чьи?»

Программные задачи.

* Формировать навыки образования притяжательных прилагательных.
*Развивать речь, внимание, мышление, мелкую моторику пальцев рук.
* Обогащать словарный запас.

Ход игры.

На лучи выкладываются карточки с изображением разных животных. В центр солнышка кладется карточка с изображением, например, лап.

Дети по очереди называют чьи это лапы. Например, это беличьи лапы, это кошачьи лапы и т.д.

FokinaLida.75@mail.ru

6. «БОЛЬШОЙ - МАЛЕНЬКИЙ»

Программные задачи.

* Упражнять в употреблении слов с уменьшительно –ласкательными суффиксами и суффиксами увеличения.
* Развивать речь, мышление, мелкую моторику пальцев рук.
* Обогащать словарный запас.

Ход игры.

В центр солнышка кладется карточка с изображением карлика или великана. Дети выкладывают картинки с изображением различных предметов и называют их ласково (если в центре находится карлик) или называют слово, прибавив к нему суффикс –ищ (если в центре – великан).
Можно использовать предметные картинки по разным лексическим темам.

FokinaLida.75@mail.ru

7. «ЧТО ДЕЛАЕТ?»

Программные задачи.

* Закреплять использование в речи распространенных предложений

* Активизировать глагольный словарь.

Ход игры.

Дети выкладывают на лучи картинки с изображением действий и говорят, что нарисовано. (Мама варит вкусную кашу.)

FokinaLida.75@mail.ru

8. «ОН, ОНА, ОНО, ОНИ»

Программные задачи.

* Упражнять в умении соотносить существительные мужского, среднего, женского рода единственного и множественного числа с местоимениями <u>он, она, оно, они.</u>
* Развивать мышление, внимание, речь, мелкую моторику пальцев рук.
* Обогащать словарный запас.

Ход игры

В центр солнышка по очереди кладутся карточки с изображением девочки – она, мальчика – он, девочки и мальчика – они, солнце оно. Дети должны выложить на лучики картинки, про которые можно сказать – она, он, оно, они.

FokinaLida.75@mail.ru

9. «ЛЕТИТ, ПЛЫВЁТ, ПОЛЗЁТ»

Программные задачи.

Активизировать предметный и глагольный словарь

Ход игры.

В центр солнышка по очереди кладутся карточки с изображением неба (летает), земли (ползает), воды (плавает). Дети выкладывают на лучи картинки с изображением предметов, зверей, птиц, насекомых, которые совершают данное действие, обосновывая принятое решение. (Я положил картинку со стрекозой, потому что она летает.)

FokinaLida.75@mail.ru

10. «МЫ ВОЛШЕБНИКИ НЕМНОГО - БЫЛ ОДИН, А СТАЛО МНОГО»

Программные задачи.

* Учить образовывать существительные множественного числа.
* Развивать внимание, мышление, речь, мелкую моторику пальцев рук.
* Обогащать словарный запас.

Ход игры.

В центр солнышка кладется карточка с изображением одного предмета.

Дети выкладывают на лучи картинки, на которых изображено несколько предметов и называют их.

FokinaLida.75@mail.ru

11. «БУДЬ ВНИМАТЕЛЬНЫМ!»

Программные задачи.

* Формировать у детей умение употреблять сложные предлоги.
* Закрепить умение правильно употреблять в речи простые предлоги,
* Уточнить понимание их значений.

Ход игры.

В центре солнышка кладётся карточка с изображением символа предлога.

Дети выкладывают на лучи картинки, на которых изображены предметы соответствующие символу предлога.

Дети называют предмет и где он находится.

FokinaLida.75@mail.ru

II – игровое пособие

«НА ЛЕСНОЙ ОПУШКЕ»

FokinaLida.75@mail.ru

Программные задачи:

* Упражнять детей:
  в образовании притяжательных прилагательных;
  в употреблении форм творительного падежа существительных;
  в умении называть жилища животных;
  в употреблении существительных в родительном падеже.

* Закреплять употребление предлогов: -в, - под.

* Формировать способность к зрительному, мыслительному анализу, сравнению, умению соотнести силуэтное изображение предмета с его реальным образцом.

* Развивать логическое мышление, память, речь, зрительное восприятие, воображение, наблюдательность, умения управлять своей мимикой и пластикой тела.

FokinaLida.75@mail.ru

ОБОРУДОВАНИЕ.

*«Лесная опушка» из зеленого картона, цветные изображения лесных животных: лиса, волк, медведь, белка, еж, заяц, лось;

* черные силуэты всех зверей;

*предметные картинки с любимыми лакомствами героев игры: малина, рыба, грибок, шишка, косточка, веточка, капуста:

*картонные «кусты»

* предметные картинки с изображением жилища животных

FokinaLida.75@mail.ru

Ценность пособия :

*его можно использовать в группе воспитателем и самостоятельно – детьми старшего дошкольного возраста;

*можно использовать на индивидуальных и на подгрупповых занятиях;

*пособие помогает развивать мышление, умение самостоятельно составлять и анализировать ответы;

*пособие позволяет реализовать разные формы взаимодействия: педагог – ребенок, ребенок – ребенок.

FokinaLida.75@mail.ru

КАРТОТЕКА ИГР К ПОСОБИЮ

FokinaLida.75@mail.ru

Игры:

1.«Лесная поляна»

2.«Весёлые прятки»

3.«Цветочные прятки»

4.«Театр теней»

5.«Завтрак на траве»

6.«На водопой»

7.«Найди домик»

8.«Превращалки»

9.«Кого не стало?»

10.«У кого кто?»

FokinaLida.75@mail.ru

1. «ЛЕСНАЯ ПОЛЯНА»

Программные задачи:

Учить детей отгадывать загадку, анализируя все названные в ней признаки предмета,
понимать смысл образных выражений.
Развивать логическое мышление, память, речь.

FokinaLida.75@mail.ru

Ход игры.

Воспитатель загадывает детям загадки, а дети их отгадывают. Если загадка отгадана правильно, то на полянке появляется отгаданный предмет.

1. Бурый, косолапый
   По лесу идёт.
   Любит «одолжить» он
   У лесных пчёл мёд.
   (медведь)
2. Ходит по лесу красавец
   Сквозь чащобы пробираясь.
   Носит рогов корону.
   Рогами крепит оборону.
   Если встретить довёлось
   Знайте, дети, это…….(лось)

FokinaLida.75@mail.ru

3.Был он рус, но выпал снег,
Побелел пушистый мех,
И невидим он зимой
Волку с рыжею лисой.
(заяц)

4. Размером она с небольшую собаку.
Но может, как волк, она броситься в драку.
Стоячие уши и хищные зубы.
Из меха пушистая рыжая шуба.
Полевки лесные – объект ее пищи.
Плоды, насекомых в лесу она ищет…
Боится ее вся домашняя птица.
Как имя же рыжей плутовки?
(Лисица)

5. Предок всех собак, поверь,
Этот серый хищный зверь.
Знает в овцах, козах толк.
Страшный, хитрый, лютый…
(волк)

FokinaLida.75@mail.ru

6. Он живёт в норе под ёлкой,
Носит колкие иголки.
Если вдруг клубок свернётся –
Хищный зверь ни с чем вернётся.
В зубы, в лапы не возьмёшь
Как его прозвали?.....(ёж)

7. С ветки прыгает на ветку
А на землю сходит редко.
Тельце маленькое хрупко,
Постоянно носит шубку.
Коготки на лапках Остры:
По стволу взбежать не просто!
По ветвям летит, как стрелка,
Эта рыженькая **(Белка)**

FokinaLida.75@mail.ru

2. «ВЕСЁЛЫЕ ПРЯТКИ»

Программные задачи.

* Упражнять в образовании притяжательных прилагательных.
*Формировать навык составления предложений.
* Развивать зрительное восприятие, воображение, наблюдательность.

Ход игры.

«На лесной опушке
Бегают зверюшки.
Будь смелее, не зевай
И зверюшек узнавай!»

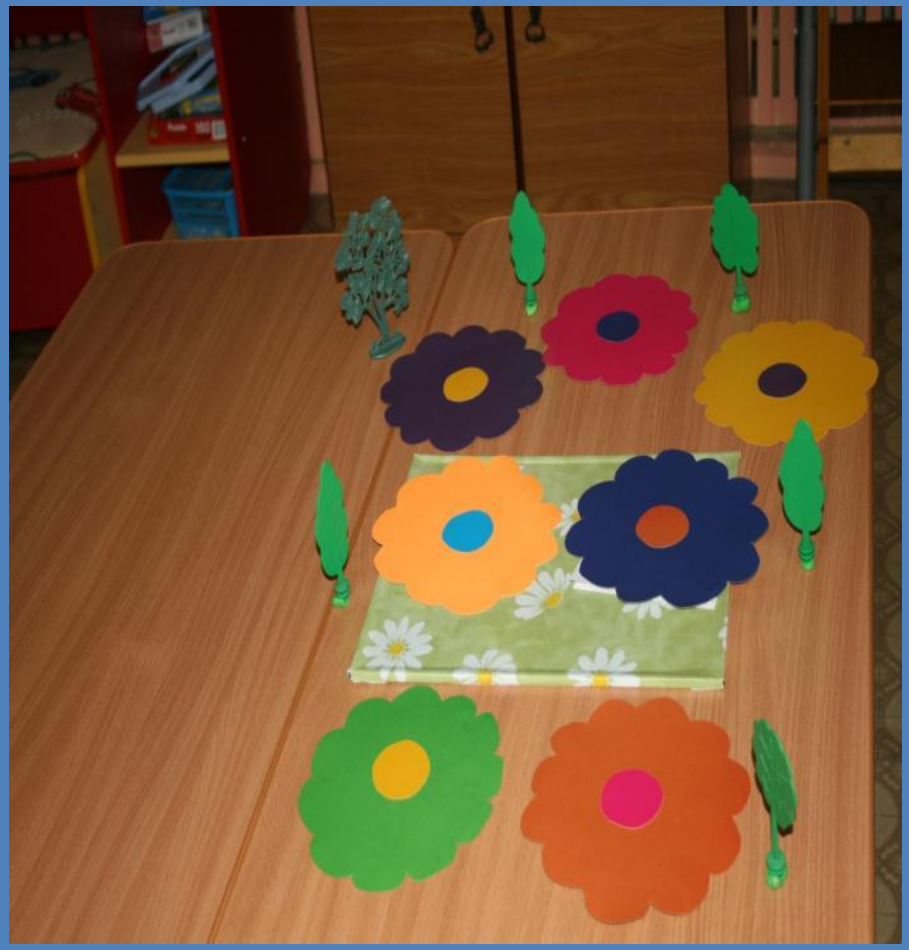
Предложить детям по видимым из-за куста фрагментам отгадать диких животных.

Правильные ответы:

* За кустом спрятался медведь, потому что из-за куста видна медвежья морда.
* За кустом спряталась белка, потому что из-за куста видны беличьи уши.
* За кустом спрятался заяц, потому что из-за куста видны заячьи уши.
* За кустом спряталась лиса, потому что из-за куста виден лисий хвост. И т.д.

FokinaLida.75@mail.ru

3. «ЦВЕТОЧНЫЕ ПРЯТКИ»



Программные задачи.

*Развивать кратковременную память, зрительное внимание.

Ход игры.

«На травушке зеленой
Растут цветочки эти.
Кто под ними спрятался
Запоминайте, дети!»

С фигурок животных на 2 минуты снимаются наложенные заранее карточки-цветы.

Детям дается установка на запоминание.

Затем карточки —цветы возвращаются на свои места.

Ребятам предлагается последовательно назвать спрятанных под ними животных.

FokinaLida.75@mail.ru

4. «ТЕАТР ТЕНЕЙ»

Программные задачи.

*Формировать способность к зрительному и мыслительному анализу, сравнению, умению соотнести силуэтное изображение предмета с его реальным образцом.

Ход игры

«На полянку ночь спустилась,
Нам не видно ничего.
Посмотрите, эти тени
Появились от кого?»

- Детям предлагается назвать животных, которые изображены на черных силуэтах.

FokinaLida.75@mail.ru

5. «ЗАВТРАК НА ТРАВЕ»

. ***Программные задачи.***

* Закреплять умения составлять простые предложения.
* Упражнять детей в употреблении форм творительного падежа существительных.
* Развивать сообразительность, логическое мышление.

Ход игры.

«Мы набегались, устали,
Угощение достали.
Все зверюшкам раздавайте,
Кто что любит, выбирайте!»

Из предложенного набора предметных картинок с изображением любимой пищи каждого из лесных животных, дети выбирают любую карточку и «угощают» соответствующего зверька.

Варианты ответов:

- Я угощу медведя малиной.
- Я угощу белку грибком.
- Я угощу лису рыбкой. И т.д.

FokinaLida.75@mail.ru

6. «НА ВОДОПОЙ»

Программные задачи.

* Развивать ориентировку в пространстве.
* Развивать мыслительные функции.
* Активизировать словарь наречий.

Ход игры.

«А теперь давай с тобой
Мы пойдем на водопой.
Ну-ка, звери, стройтесь дружно!
Нам к реке добраться нужно!

- Отвечая на вопросы воспитателя, дети рассказывают о расстановке животных: *(Кто идет первым? Кто идет последним? Кто идет после медведя?)*
- Дети могут самостоятельно построить животных, опираясь на указания воспитателя (Поставь медведя первым. Позади медведя пусть идет еж и т. д).

FokinaLida.75@mail.ru

7. «НАЙДИ ДОМИК»

- ***Программные задачи.***

*Упражнять детей в умении называть жилища животных.
* Закреплять употребление предлогов: -в, - под.
*Развивать ориентировку в пространстве.

Ход игры.

«Звери бегали, играли
Дружно домики искали.
Ну – ка, помогай
Где, чей домик, угадай?»
На столе «Лесная опушка»
Ребятам предлагается найти для каждого животного свой домик и рассказать, где кто живет:

Медведь — в берлоге
Лиса — в норе
Волк — в логове
Белка — в дупле
Заяц — под кустом
Лось — под деревом
Еж — в норке

FokinaLida.75@mail.ru

8. «ПРЕВРАЩАЛКИ»

Программные задачи.

* Развивать воображение, творческие способности, умения управлять своей мимикой и пластикой тела.

Ход игры.

«Превращаться мы теперь
Будем без заминки.
А в кого мы превратимся,
Подскажут нам картинки

На столе разложены картинки диких животных. Дети перевоплощаются в животных с помощью голоса, мимики и пантомимы; отвечают на вопросы: *(Какой ты? Что ты любишь делать? Кто у тебя есть? Где ты живешь?)*

FokinaLida.75@mail.ru

9. «КОГО НЕ СТАЛО?»

Программные задачи.

* Упражнять в употреблении существительных в родительном падеже.

*Развивать зрительное внимание, память, мышление, речь.

Ход игры.

На «лесной опушке» стоят звери. Воспитатель предлагает детям рассмотреть и назвать зверей. Затем дети закрывают глаза, а воспитатель убирает одного из зверей и предлагает детям ответить на вопрос:

- Кого не стало?

Дети отвечают:

- Не стало медведя. И т.д.

FokinaLida.75@mail.ru

10. «У КОГО КТО?»

Программные задачи.

*Совершенствовать грамматический строй речи обучать детей употреблять существительные с суффиксами: -онок,-енок, -ат, -ят.
*Развивать речь, внимание, мышление.

Ход игры.

На «лесной опушке» звери потеряли своих детёнышей. Надо помочь животным найти своих детёнышей.
- Лисица плачет, она потеряла своих детей? Кто её дети? Покажи и назови.
Ребёнок ищет подходящую картинку и называет детёнышей лисицы И т.д.

FokinaLida.75@mail.ru

III - игровое пособие «Загадочные картинки»

FokinaLida.75@mail.ru

FokinaLida.75@mail.ru

Цель использования пособия:

* формирование восприятия и различения значения, которые заключены в лексических и грамматических единицах;
* формирование языковых общений;
* развитие процессов словообразования;
* формирование целостного речевого высказывания;
* формирование языковой компетенции.

FokinaLida.75@mail.ru

Игры:

«Назови одним словом» «Назови ветку, ствол, лист»
«Четвёртый лишний» «Назови детёныша»
«Назови предмет огромный» «Один - много»
«Назови семейку слов» «Назови профессию»
«Назови детёнышей» «Посчитай»
«Назови семейку» «Назови маму»
«Чего не стало?» «Отгадай предмет»
«Скажи наоборот» «Назови по-другому»
«Назови профессию»
«Чья голова?», «Чей хвост?», «Чьи лапы?»

FokinaLida.75@mail.ru

1. «Назови одним словом» (формирование обобщающих понятий)

2. «Четвёртый лишний» (дифференциация обобщающих понятий)

FokinaLida.75@mail.ru

3.«Назови семейку слов» (формирование навыка подбора родственных слов)

4.«Назови профессию» (формирование словаря ребёнка)

FokinaLida.75@mail.ru

5. «Назови ласково» (образование существительных с уменьшительно – ласкательными суффиксами)
6. «Назови ветку, ствол, лист» (образование относительных прилагательных)

FokinaLida.75@mail.ru

7. «Назови предмет огромный» (образование существительных с помощью суффикса - ищ)

8. «Назови маму» (формирование лексики и словообразовательных процессов)

FokinaLida.75@mail.ru

9.«Назови детёныша» (формирование лексики и словообразовательных навыков в единственном числе)

10.«Назови детёнышей» (формирование лексики и навыков словоизменения)

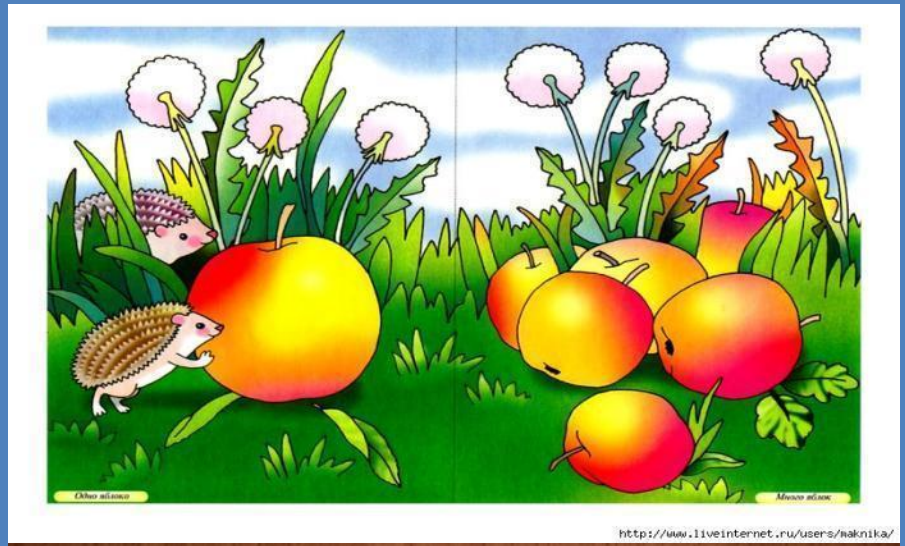
FokinaLida.75@mail.ru

11.«Чья голова?», «Чей хвост?», «Чьи лапы?» (формирование притяжательных прилагательных)

12.«Назови семейку» (расширение словаря и формирование словообразовательных процессов)

FokinaLida.75@mail.ru

13. «Один - много» (образование категории множественного числа)



14. «Посчитай» (согласование числительных с существительными)

FokinaLida.75@mail.ru

15.«Чего не стало?» (практическое употребление родительного падежа)

16. «Отгадай предмет» (формирование словаря ребёнка)

FokinaLida.75@mail.ru

FokinaLida.75@mail.ru

IV - игровое пособие «Увлекательные пальчики»

FokinaLida.75@mail.ru

Мизинец: **игра «Жадина»**

Цель игры:

Упражнять в согласовании существительных и местоимений в женском, среднем и мужском роде.

Безымянный: **игра «Назови ласково»**

Цель игры:

упражнять ребёнка в образовании существительных в уменьшительно - ласкательной форме.

Средний: **игра «Один - много »**

Цель игры:

совершенствовать умение образовывать существительные множественного числа в именительном падеже.

Указательный: **игра «Посчитай до 5».**

Цель игры:

совершенствовать умение согласовывать числительными с существительными

Большой: **игра «Чего не стало?»**

Цель:

Совершенствовать умение детей образовывать существительные множественного числа в родительном падеже.

FokinaLida.75@mail.ru

FokinaLida.75@mail.ru

СПАСИБО

ЗА ВНИМАНИЕ!

FokinaLida.75@mail.ru