

Дидактические игры по формированию лексико-грамматических категорий и навыков словообразования у детей.

1) «Закончи предложение»

(употребление сложноподчинённых предложений)

- Мама положила хлеб... куда? (в хлебницу)
- Брат насыпал сахар... куда? (в сахарницу)
- Бабушка сделала вкусный салат и положила его... куда? (в салатницу)
- Папа принёс конфеты и положил их ... куда? (в конфетницу)
- Марина не пошла сегодня в школу, потому что... (заболела)
- Мы включили обогреватели, потому что... (стало холодно)
- Я не хочу спать, потому что... (ещё рано)
- Мы поедем завтра в лес, если... (будет хорошая погода)
- Мама пошла на рынок, чтобы... (купить продукты)
- Кошка забралась на дерево, чтобы...(спастись то собаки)

2) «Кому угощение?»

(употребление трудных форм существительных)

Взрослый говорит, что в корзинке подарки для зверей, но боится перепутать кому что. Просит помочь. Предлагаются картинки с изображением медведя, птиц — гусей, кур, лебедей, лошади, волка, лисы, рыси, обезьяны, кенгуру, жирафа, слона. Кому мёд? Кому зерно? Кому мясо? Кому фрукты?

3) «Назови три слова»

(активизация словаря)

Дети становятся в шеренгу. Каждому участнику по очереди задаётся вопрос. Нужно, делая три шага вперёд, давать с каждым шагом три слова-ответа, не замедляя темпа ходьбы.

☐ Что можно купить? (платье, костюм, брюки)

☐ Что можно варить? Что можно читать? Чем можно рисовать? Что может летать? Что может плавать? Что (кто) может скакать? И т. д.

4) «Кто кем хочет стать?»

(употребление трудных форм глагола)

Детям предлагаются сюжетные картинки с изображением трудовых действий. Чем заняты мальчики? (Мальчики хотят сделать макет самолёта) Кем они хотят стать? (Они хотят стать лётчиками). Детям предлагается придумать предложение со словом хотим или хочу.

5) «Зоопарк»

(развитие связной речи).

Дети садятся в круг, получая по картинке, не показывая их друг другу. Каждый должен описать своё животное, не называя его, по такому плану:

1. Внешний вид;
2. Чем питается.

Для игры используются «игровые часы». Вначале крутят стрелку. На кого она укажет, тот начинает рассказ. Затем вращением стрелки определяют, кто должен отгадывать описываемое животное.

6) «Сравни предметы»

(на развитие наблюдательности, уточнение словаря за счёт названий деталей и частей предметов, их качеств).

В игре можно использовать как вещи и игрушки, одинаковые по названию, но отличающиеся какими-то признаками или деталями, так и парные предметные картинки. Например, два ведра, два фартука, две рубашки, две ложки и т.д.

Взрослый сообщает, что прислали посылку. Что же это? Достает вещи. «Сейчас мы их внимательно рассмотрим. Я буду рассказывать об одной вещи, а кто-то из вас — о другой. Рассказывать будем по очереди».

Например: Взрослый: «У меня нарядный фартук».

Ребёнок: «У меня рабочий фартук».

Взрослый: «Он белого цвета в красный горошек».

Ребёнок: «А мой — тёмно-синего цвета».

Взрослый: «Мой украшен кружевными оборками».

Ребёнок: «А мой — красной лентой».

Взрослый: «У этого фартука по бокам два кармана».

Ребёнок: «А у этого — один большой на груди».

Взрослый: «На этих карманах — узор из цветов».

Ребёнок: «А на этом нарисованы инструменты».

Взрослый: «В этом фартуке накрывают на стол».

Ребёнок: «А этот одевают для работы в мастерской».

7) «Кто кем был или что чем было»

(активизация словаря и расширение знаний об окружающем).

Кем или чем раньше был цыплёнок (яйцом), лошадь (жеребёнком), лягушка (головастиком), бабочка (гусеницей), ботинки (кожей), рубашка (тканью), рыба (икринкой), шкаф (доской), хлеб (мукой), велосипед (железом), свитер (шерстью) и т.д.?

8) «Назови как можно больше предметов»

(активизация словаря, развитие внимания).

Дети становятся в ряд, им предлагается по очереди называть предметы, которые их окружают.

Назвавший слово — делает шаг вперёд. Выигрывает тот, кто правильно и чётко произносил слова и назвал большее количество предметов, не повторяясь, и таким образом оказался впереди всех.

9) «Подбери рифму»

(развивает фонематический слух).

Взрослый объясняет, что все слова звучат по-разному, но есть среди них и такие, которые звучат немножко похоже. Предлагает помочь подобрать слово.

По дороге шёл жучок,

Песню пел в траве ... (сверчок).

Можно использовать любые стихи или отдельные рифмы.

10) «Назови части предмета»

(обогащение словаря, развитие умения соотносить предмет и его части).

Воспитатель показывает картинки с изображением дома, грузовика, дерева, птицы и т.д.

I вариант: дети по очереди называют части предметов.

II вариант: каждый ребёнок получает рисунок и сам называет все части

11) «Что в магазине?»

(на дифференциацию существительных единственного и множественного числа).

У взрослого один предмет, у ребенка («на прилавке магазина») несколько предметов.

Логопед: У меня яблоко, а в магазине?

Ребенок: А магазине яблоки.

Логопед: У меня огурец, а в магазине?

Ребёнок: А в магазине - огурцы. И т.д.

Вариант игры:

Логопед: У меня яблоко, а в магазине много ... (?)

Ребёнок: А в магазине много яблок.

12). Игра "Убираем урожай» (закрепление формы винительного падежа существительных).

Логопед объясняет детям, что овощи убирают по-разному.

Морковь, свеклу, репу, редис выдёргивают.

Огурцы, помидоры, горох срывают.

Картофель выкапывают.

Затем логопед показывает картинки овощей и просит детей ответить на вопрос: «Как убирают данный овощ?»

Дети составляют предложения типа: Морковь выдёргивают. Картофель копают. Капусту срезают. Горох срывают. Свеклу выдёргивают. И т.д.

13). Игра «Огород» (закрепление формы винительного падежа).

Логопед предлагает детям «посадить овощи», затем спрашивает каждого ребёнка, что он делает: «Лена, что ты сажаешь?» (Я сажаю огурцы.) «Ира, что ты посадила?» (Я посадила редис.) «Вова, что ты посадишь?» (Я посажу капусту.)

И т.д.

14) Игра «Кто подберет больше слов?» (закрепление формы винительного падежа).

Логопед предлагает детям назвать как можно больше слов, отвечая на вопросы. При этом можно использовать предметы или картинки.

- Что можно сшить? (Платье, пальто, сарафан, рубашку, шубу, сапоги, панаму, юбку, блузку и т.д.)

- Что можно связать? (Шапочку, варежки, шарф, кофту, жилетку, платье, скатерть, салфетку и т.д.)

- Что можно штопать? (Носки, чулки, варежки, шарф и т.д.)

- Что можно завязывать? (Шапку, шарф, ботинки, платок, косынку и т.д.)

- Что можно надеть? (Пальто, платье, кофту, шубу, плащ, юбку, колготки.)

- Что можно обуть? (Тапки, туфли, ботинки, сапоги и т.д.)

- Что можно надеть на голову? (Шапку, фуражку, панаму, кепку и т.д.)

Побеждает тот, кто подобрал больше слов.

15) Игра «Охотник и пастух» (закрепление формы винительного падежа по теме «Дикие и домашние животные»).

На доске картинки: слева «охотник», справа «пастух». Внизу под этими картинками изображения диких и домашних животных.

- Кто изображен на картинках ? (Охотник, пастух.)

- Что делает пастух ? (Пастух пасет домашних животных.)

- Что делает охотник? (Охотник охотится на диких животных.)

Логопед предлагает детям поставить картинки с изображением домашних и диких животных под соответствующими картинками пастуха и охотника.

Затем логопед задает вопросы, указывая на картинку с изображением животных.

- Пастух пасет кого? (Корову, козу, овцу, свинью... Коров, коз, овец, свиней...)

- Охотник охотится на кого ? (На медведя, зайца, лису, волка... На медведей, зайцев, лис, волков...)

16) .Игра «Что без чего?» (закрепление формы родительного падежа существительных по теме «Мебель, посуда, транспорт, одежда»).

На доске картинки с изображением предметов, которые надо починить.

Логопед задаст вопрос: «Что без чего?»

Стул без ножки.	Машина без колеса.
Стул без спинки.	Шуба без воротника.
Кастрюля без ручки.	Чайник без носика.
Платье без рукава.	Расческа без зубчиков.
Кофта без пуговиц.	Грузовик без фары.
Ботинки без шнурков.	

17). Игра «Кому что дадим?» (закрепление формы дательного падежа существительных по теме «Домашние и дикие животные»).

На доске расставлены картинки с изображением корма для животных (сено, яблоко, орехи, грибы, малина, мед, косточка, овощи, молоко и др.)

На столе - игрушечные животные (корова, лошадь, ёж, белка, медведь, кошка, собака, свинья).

В процессе игры дети берут по одной картинке с изображением корма для животных, кладут её около соответствующей игрушки и отвечают на вопрос: «Кому это дадим?»

- Сено дадим корове, лошади.
- Грибы дадим белке.
- Орехи тоже дадим белке.
- Яблоко дадим ежу.
- Малину дадим медведю.
- Мед дадим тоже медведю.
- Молоко дадим кошке.
- Косточку дадим собаке
- Овощи дадим свинье.

18) Игра «Угадай, кому нужны эти предметы?» (закрепление формы дательного падежа существительных).

На доске расставлены картинки. Слева – те, на которых изображены люди разных профессий и занятий; на этих картинках не хватает каких-то определённых предметов. Справа - картинки с недостающими предметами.

Логопед показывает детям предмет, предлагает назвать, кому он нужен, и положить изображение этого предмета к соответствующей картинке.

Указка – учителю,
весы - продавцу,
термометр - доктору.
кисть – художнику,
шприц – медсестре,
ружьё - охотнику,
удочка - рыболову,
ножницы - парикмахеру.

19). Заучивание стихотворения «Кому что?» и его анализ (закрепление формы дательного падежа существительных).

Иголке - нитка,
Забору - калитка,
Супу – картошка,
А книжке – обложка,
Мышке – нора,
А братишке сестра.

Уткам - пруд,
А лентяю - труд,
Солнышко - лету.
Стихи – поэту,
И всем воскресенья
Нужны без сомнения.

20). Игра «Кто чем управляет?» (закрепление формы творительного падежа существительных по теме «Транспорт»).

На доске картинки с изображением различных видов транспорта. Логопед показывает картинку и задаёт вопрос: «Кто управляет автобусом, самолётом...?» Дети должны ответить полным предложением.

Автобусом управляет водитель.
Грузовиком управляет шофёр.
Поездом управляет машинист.
Вертолетом управляет вертолётчик.
Самолётом управляет лётчик.
Кораблем управляет капитан.
Мотоциклом управляет мотоциклист.
Велосипедом управляет велосипедист.
Ракетой управляет космонавт.

21). Игра «Кого мы видели?» (закрепление правильного употребления окончаний существительных винительного падежа множественного числа по теме «Животные жарких стран»).

На доске картинки с изображением различных животных. Логопед даёт задание детям отобрать только тех животных, которые живут в жарких странах.

- А кто из сказочных героев ездил в Африку лечить животных? (Айболит.) Представим себе, что мы вместе с Айболитом поехали в Африку и увидели там много разных животных. Мы видели много... (львов, тигров, носорогов, слонов, верблюдов, бегемотов, леопардов, крокодилов, кенгуру, обезьян и т.д.).

22). Игра в лото «Два и пять» (закрепление формы существительных родительного падежа единственного и множественного числа).

Детям раздают карточки лото с изображением двух и пяти предметов. Например, два помидора, пять вишен, два огурца, пять яблок и т.д.

Логопед называет предмет. Дети находят на карточке изображение предмета и определяют количество, называют словосочетание числительного с существительным и закрывают картинку фишкой.

Выигрывает тот, кто правильно назвал количество предметов и раньше других закрыл все карточки лото.

23). Игра «Кто чем работает?» (закрепление формы творительного падежа существительных).

Детям предлагаются картинки с изображением людей различных профессий (парикмахер, маляр, плотник, портниха, дворник, садовник и др.). Логопед просит детей ответить на вопрос: «Кто чем работает?»

Парикмахер – ножницами,
маляр – кистью,
плотник – топором,
дворник – метлой,
лесоруб – пилой,
садовник - лопатой.

24). Ответы на вопрос «Чем можно?» (закрепление формы творительного падежа).

Работа проводится с использованием картинок (см. в тексте выше).

Рубить - топором.

Резать - ножом, ножницами.

Умываться - водой,

Пилить - пилой.

Вытираться – полотенцем.

Рисовать - кисточкой.

Писать – ручкой.

Вытирать – тряпкой.

Причесываться – расческой.

Упаковывать – бумагой.

Есть – ложкой.

25). Игра «Что с чем?» или «Назвать пары предметов» (закрепление формы творительного падежа с предлогом С).

Детям предлагаются картинки, например: полка с книгами, тарелка с яблоками, банка с вареньем, карандаши с коробкой, корзина с грибами, ваза с цветами.

Логопед предлагает детям назвать «что с чем» изображено на картинке.

26). Игра «С чем корзинка, с чем ящик?» (закрепление формы существительных творительного падежа с предлогом С).

У детей игрушечные корзинки, ящички, муляжи овощей и фруктов.

Логопед: Куда мы положим фрукты?

Ребёнок: В корзинку.

Логопед: А куда мы положим овощи?

Ребенок: В ящик.

Логопед: Рома, с чем у тебя ящик?

Ребёнок: У меня ящик с капустой.

Логопед: Ира, а у тебя с чем корзина?

Ребёнок: У меня корзина с яблоками.

И т.д.

27) Игра «Приглашение к чаю» (закрепление формы существительных творительного падежа с предлогом С).

Логопед: Сегодня мы приглашаем к чаю гостей: Мишку, куклу Таню.

Винни Пуха, зайчика и лисичку. Чтобы накрыть стол к чаю, надо знать, с чем любят пить чай наши гости. Как вы думаете, с чем?

Дети: Мишка любит чай с мёдом. Винни Пух - с вареньем. Зайчик с булочкой. Лисичка с печеньем. И т.д.

Логопед: А с чем вы любите пить чай?

Дети отвечают на вопрос, используя форму творительного падежа.

28) Игра «Где что растёт?» (закрепление формы предложного падежа).

На доске слева - картинки с изображением огорода, сада, леса, луга, поля, болота; справа - картинки с изображением овощей, фруктов, деревьев, травы, пшеницы, клюквы.

Логопед: Растения сбежали со всех мест и заблудились. Помогите им вернуться на свои места, туда, где они растут. Где растут овощи?

Дети: Овощи растут на огороде.

Картинка овощей располагается около изображения огорода и т.д.

Аналогичным образом проводится игра «Где что покупают?» (лекарство, хлеб, газеты, молоко). «Где что хранится?» (посуда, одежда, книги ит.д.)

29). Игра «Кто где живёт?» (закрепление формы существительных предложного падежа).

На доске выставляются картинки с изображением жилищ животных. Логопед предлагает детям ответить на вопрос: «Где кто живет (или зимует)?»

Собака живёт в конуре.
Белка живёт в дупле.
Лиса живёт в поре.
Ёжик живет в гнезде.
Медведь зимует в берлоге.
Мышка живет в норе.
Волк живет в логове.
Лошади живут в конюшне.
Корова живет в коровнике.
Свиньи живут в свинарнике.
Телята живут в телятнике.
Крольчата в крольчатнике.

30). Игра «Что в чем?» (закрепление формы предложного падежа существительных по теме «Посуда»).

На доске картинки с изображением посуды. Логопед задаёт в вопросы. Дети отвечают, выбирая нужную картинку.

- В чём варят суп? (Суп варят в кастрюле.)
- В чём носят воду из колодца? (Воду носят в ведре.)
- В чем кипятят воду? (Воду кипятят в чайнике.)
- В чём носят молоко? (Молоко носят в бидоне.)
- В чём хранят сахар? (Сахар хранят в сахарнице.)
- В чем подогревают еду? (Еду подогревают в миске.)

Аналогичным образом используется вопрос «Где что лежит?»

- Где лежит хлеб? (Хлеб лежит в хлебнице.)
- Где лежит салат? (Салат лежит в салатнице.)
- Где лежат конфеты? (Конфеты лежат в конфетнице.)
- Где (на чём) жарится рыба? (Рыба жарится на сковороде.)

31). Игра «Где мы были, что мы видели?» (закрепление окончаний существительных родительного падежа множественного числа).

В процессе игры используются сюжетные картинки; «Огород», «Сад», «Лес», «Зоопарк». Логопед обращается с вопросами к детям: «Где ты был? Что ты видел?»

- Я был на огороде. Видел много помидоров, огурцов, кабачков...
- Я был в саду. Видел много яблок, груш, слив, абрикосов...
- Я был в лесу. Видел много сосен, елок, дубов, кустов...
- Я был в зоопарке. Видел много тигров, обезьян, волков...

32) Игра «Сделай, не ошибись» (закрепление предлогов и предлогов-наречий).

Логопед предлагает детям выполнить задание и ответить на вопросы. Используются предлоги, обозначающие пространственные отношения (выше, ниже, справа, слева, между, перед, сзади и др.).

- Положи мяч справа от куклы. Куда ты положил мяч?
- Положи пирамидку между куклой и мячом. Куда ты положил пирамидку?
- Нарисуй кружок, сверху кружка нарисуй крестик. Где нарисован крестик?
- Посади мишку сзади куклы. Куда ты посадил мишку?
- Положи яблочко перед куклой. Куда ты положил яблочко?
- Положи эту вещь между двумя предметами. Где она?
 - перед другим предметом. Где она?
 - выше другого предмета. Где она?
 - ниже другого предмета. Где она?
 - правее другого предмета. Где она?
 - левее другого предмета. Где она?
- Встань так, чтобы дверь была справа от тебя. Где дверь?

- Встань так, чтобы дверь была слева от тебя. Где дверь?
- Встань так, чтобы дверь была сзади от тебя. Где дверь?
- Встань так, чтобы дверь была перед тобой. Где дверь?

33). Игра с мячом «Добавь слова» (закрепление использования предлогов-наречий справа, слева, впереди, позади).

Логопед называет часть предложения и бросает мяч одному из детей. Ребёнок, поймавший мяч, должен закончить предложение, используя слова справа, слева, впереди, позади.

Стол стоит ...

Полочка с книгами висит ...

Мишка сидит ...

Пирамидка стоит ...

Кукла лежит ...

Лампа висит ...

Дверь находится ...

34). Игра «Умей найти своё место». (закрепление предложно-падежных конструкций).

Логопед предлагает, детям быстро встать друг за другом, уточняя место каждого ребёнка по отношению к соседям. При этом логопед использует слова за, перед, между, вперёд, сзади. (Коля за Костей, Серёжа впереди Кости и т.д.). Затем логопед просит каждого ребёнка ответить на вопрос «За кем ты стоишь? (Перед кем, между кем, впереди кого, позади кого?)»

35). Игра «Исправь ошибки» (закрепление предложно-падежных конструкций).

Логопед: Жил человек рассеянный на улице Бассейной... Кто написал про этого рассеянного человека?

Один такой рассеянный человек читал книгу и перепутал все слова. Помогите ему правильно прочитать и правильно понять предложения. Вот как он прочитал:

«Дед в печи, дрова на печи». Исправьте его.

«На столе сапожки, под столом лепёшки». А как надо сказать?

«Овечки в речке, караси у печки». А как правильно?

«Под столом портрет, над столом табурет». Исправьте его.

И т.д.

36). Игра «Юный архитектор».

В процессе игры используется макет улицы с поворотами, а также картинки или бумажные макеты с изображениями различных объектов (высотный дом, маленький дом, школа, детский сад, магазин, грузовик, такси, автобус). Игра может быть проведена на магнитной доске.

Логопед: Сегодня мы поиграем в архитектора. Я буду главным архитектором, а вы - моими помощниками. Мы будем разрабатывать проект одной улицы. На ней будут высокие и низкие дома, школа, детский сад, детская площадка, сквер. По этой улице пойдут автобусы, легковые автомобили, грузовики. На доске вы видите дорогу. Слева начало улицы, справа - ее конец. Итак, начнем планировать. Маленький дом мы разместим в начале улицы, справа от дороги. (Один из детей располагает его на макете.) А где бы вы хотели расположить высокий дом? Справа или слева от дороги, в начале или в конце улицы? (Слева от дороги, в конце улицы.)

В наших домах живёт много детей. Что нужно для них? (Детский сад и школа). Построим школу слева и подальше от дороги в начале улицы, а между школой и высоким домом - детский сад. Дети любят гулять и играть. Нужно сделать для них детскую площадку: качели, горку. А где мы сделаем сквер? (Между дорогой и школой.)

А что ещё можно разместить справа от дороги? (Кинотеатр, магазин.)

Итак, что мы разместили слева от дороги? Справа от дороги? Что мы построили между высоким домом и школой? А что находится между школой и дорогой?

А теперь покажем движение по улице. Автобус идет направо от нас. (Один из детей размещает картинку или макет автобуса.) Такси движемся налево от нас. А грузовик едет впереди автобуса.

Итак, куда едет грузовик, автобус, такси?

37). «Игра в неделю». (закрепление предложно-падежных конструкций).

В игре принимают участие семеро детей. Каждый из них получает «имя» одного из дней недели. Логопед предлагает детям встать друг за другом так, как идут дни недели, затем задаст такие, например, вопросы: «Вторник, скажи, кто идёт за тобой? А кто перед тобой? Среда, кто приходит раньше тебя? А кто позже тебя?»

Аналогичным образом проводится игра в части суток, во времена года, в месяцы.

38). Игра «Расположим красиво мебель в нашей комнате» (закрепление предложно-падежных конструкций по теме «Мебель»).

Используется игрушечная мебель. Игра может проводиться в двух вариантах:

1-й вариант. Предлагается картинка, изображающая «комнату». Логопед задаёт вопросы о расположении различных предметов (мебели) и просит детей использовать слова справа, слева, спереди, позади.

Затем на макете дети расставляют игрушечную мебель так же, как и на картинке. При этом дети комментируют свои действия: «Поставим стул слева от стола» и т.д.

2-й вариант. Самостоятельное расположение мебели. После того, как дети расположили мебель в комнате, логопед задаёт вопросы типа: «Где находится шкаф по отношению к стулу?», «Где расположен торшер по отношению к шкафу?» и т.д.

39). Игра «Что (или кто) где находится?»

Детям предлагается ответить на вопросы по сюжетной картинке «Что (кто) где находится?» В ответах на вопросы дети используют предлоги в, на, над, по, под, между, около, перса и др.

40). «Игра в поезд» (закрепление предложно-падежных конструкций, дифференциация предлогов в, на, под).

На доске макет поезда.

Логопед: Пассажиры везут разные вещи в поезде. В первом вагоне везут вещи, про которые можно составить предложение со словом в. Во втором вагоне - вещи, про которые можно придумать предложение со словом на, а в третьем - со словом под.

Логопед показывает картинки.

Дети придумывают предложение и помещают картинку в один из вагонов. (На вагончиках можно сделать надписи из слов в, на, под).

Например, картинка «Мяч лежит под стулом» помещается в третий вагон, картинка «Цветы стоят в вазе» - в первый вагон. А картинка «Девочка сидит на стуле» во второй вагон.

41). Игра «Сделай правильно» (закрепление предложно-падежных конструкций).

Логопед показывает схемы предлогов. Дети располагают предметы (мяч и ящик, карандаш и книга, пенал и ручка и др.) по отношению друг к другу в соответствии со схемой.

42). Игра «Машина едет по дороге» (закрепление предложно-падежных конструкций).

Детям предлагается макет дороги, по которой поедет машина. С одной стороны дороги гараж, с другой стороны база или магазин. Вдоль дороги располагаются макеты разноцветных домиков, горки, сквера, мостика.

Игра может проводиться в нескольких вариантах:

1-й вариант. Логопед даёт инструкцию (например: «Машина объехала вокруг красного дома»). Дети регулируют движение машины в соответствии с данной инструкцией.

2-й вариант. Логопед устанавливает машину на макете. Дети определяют, где «едет» машина (машина выехала из гаража, машина подъехала к зеленому дому, машина переехала через мост, машина едет по дороге, машина отъезжает от красного дома, машина заезжает на гору, машина съезжает с горы, машина въезжает во двор магазина).

3-й вариант. В процессе игры дети находят соответствующие схемы предлогов и размещают их на макете. В дальнейшем они воспроизводят рассказ движения машины только по схемам предлогов.

43). Игра в лото (закрепление и дифференциация предлогов в, на, под, над).

У детей карточки лото и фишки с изображением схем предлогов.

На карточках лото изображены два предмета: один на другом или под другим предметом. Логопед называет пары предметов (например, мяч и стул). Дети находят картинку с этими предметами и закрывают их соответствующей схемой предлога, называя расположение предметов с использованием того или иного предлога (мяч под стулом).

44). Игра «Различай предлоги»

На доске схемы предлогов в, на, под, на, и их буквенные обозначения. У детей картинки с изображением двух предметов с различным пространственным расположением. Дети называют расположение предметов и помещают свои картинки под определённой схемой предлога.

45). Игра «Правильно подними картотеку»

У детей карточки с изображением различных схем предлогов. Логопед называет словосочетания с различными предлогами (в, на, под, над). Дети поднимают соответствующую карточку.

46). Игра «Скажи наоборот» (закрепление дифференциации предлогов, обозначающих направление движения: в – из, на – с, к – от).

Логопед называет предложение и предлагает детям сказать наоборот.

Мальчик положил мяч в ящик...

Девочка налила воду в графин...

Мама положила яблоки на стол...

Брат поставил лампу на тумбочку...

Машина подъехала к дому...

Дедушка подошел к забору...

47). Составление рассказа по графической схеме.

На доске выставляются различные схемы предлогов. Логопед предлагает детям, используя схемы, составить рассказ по какой-либо теме (например, «Как Вова гулял» или «Прогулка на велосипеде» или «Куда ездила машина»).

48) «Чьи эти вещи?»

(Упражнять детей в образовании притяжательных прилагательных).

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.).

49. «Что за зверь?»

(Упражнять детей в образовании притяжательных прилагательных. Вспомнить названия детёнышей животных).

50. "Поваренок"

(обучение правильному употреблению существительных в винительном падеже).

Оборудование: картинки с изображением овощей или натуральные овощи.

Ход. Взрослый просит ребенка «приготовить» для него угощение (щи или салат). Ребенок выбирает нужные овощи для блюда, называет их. Затем объясняет, как он будет готовить это «угощение» (брать, мыть, чистить, резать, варить).

51). "Чего не стало?"

(образовании форм родительного падежа).

Оборудование: игрушки.

Ход. Взрослый выставляет на столе четыре игрушки. Ребенок называет их. Затем взрослый просит ребенка закрыть глаза, а сам в это время прячет одну из игрушек. Ребенок должен отгадать, какая игрушка исчезла. Игру рекомендуется повторять 3-4 раза.

52) «Лисьи прятки»

(употребление предлога за)

Оборудование: Игрушечные деревья, избушка, пенек, игрушечный лисенок.

Ход: Взрослый предлагает спрятать лисенка за дерево, за домик, за пень. Затем задает вопрос: "Куда ты спрятал лисенка?" аналогично можно поиграть с другими игрушечными зверями.

53). "Кто чем питается?"

(Закрепление правильного употребления существительных в творительном падеже).

Оборудование: Картинки или игрушки, изображающие зайца, медведя, лису и волка; картинки с изображением моркови, капусты, меда, малины, мяса или настоящие продукты.

Ход: Картинки с изображением пищи животных или настоящие продукты раскладывают на столе. Взрослый показывает игрушечного животного и спрашивает, чем оно питается. В зависимости от уровня речевого развития ребенка показывает соответствующую картинку, отвечает одним словом (например: "Капустой") или предложением ("Заяц питается капустой").

54) «Угостим медведей чаем»

(познакомить с уменьшительно-ласкательной формой слов, ввести в пассивный словарь прилагательные большая, средняя, маленькая)

Оборудование: три набора посуды разной величины, картинка из сказки «Три медведя».

Ход: Ребенок выбирает из набора посуды чашку, тарелку и ложку для медведя, медведицы и мишутки. Взрослый комментирует действия ребенка, употребляя прилагательные большая, средняя и самая маленькая. Мишуткину посуду необходимо называть ласково и побуждать к этому ребенка: чашка чашечка тарелка - тарелочка ложка ложечка.

55). «Олины помощники»

(образовывать формы множественного числа глаголов, уменьшительно-ласкательные формы существительных).

Оборудование: кукла Оля.

Ход. Взрослый рассказывает ребенку, что к нему в гости пришла кукла Оля со своими помощниками. Отгадайте, как они называются и что они помогают Оле делать. Затем взрослый показывает, как кукла моргает. Спрашивает: «Что это у Оли? Это глаза, Олины помощники. Что они делают? (смотрят, моргают, открываются, закрываются, жмурятся). А как их назвать ласково?» (глазки). Аналогично рассматриваются ноги, уши, руки, зубы. После этого взрослый читает стихотворение Киргановой Е. Г. «Олины помощники», побуждая ребенка добавить слово в конце каждого четверостишия:

Оля весело бежит

К речке по дорожке,

А для этого нужны

Нашей Оле... (ножки).

Оля ягодки берет

По две, по три штучки.

А для этого нужны

Нашей Оле ...(ручки).

Оля ядрышки грызет,

Падают скорлупки,

А для этого нужны

Нашей Оле ...(зубки).

Оля смотрит на кота,

На картинки - сказки.

А для этого нужны

Нашей Оле...(глазки).

После чтения стихотворения взрослый спрашивает ребенка: -Кто твои помощники?

Что они умеют делать?»

56). «Помоги Незнайке»

(активизация глагольной лексики по теме)

Оборудование: игрушечный Незнайка или картинка с его изображением.

Ход. Взрослый демонстрирует ребенку игрушку или картинку и просит помочь Незнайке, так как тот не знает, что умеют делать птицы. Ребенок сам или с помощью взрослого вспоминает слова - действия, которые могут выполнять птицы: ходить, летать, клевать, пить и т. д.