

# Презентация игровых пособий по формированию лексико-грамматических категорий

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

# Игровые пособия

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

## 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
- ✓ -

# І - ИГРОВОЕ ПОСОБИЕ «СОЛНЫШКО РЕЧИСТОЕ»



## *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.

## *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.



# 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, плавёт, ползёт»
9. «Он, она, оно, они»
10. «Мы волшебники немного, был один, а стало много»
11. «Будь внимательным!»

# 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) .



## 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.)

# 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.



# 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)

## 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.



# 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.



# 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.)



# 8. «ОН, ОНА, ОНО, ОНИ»

## *Программные задачи.*

- \* Упражнять в умении соотносить существительные мужского, среднего, женского рода единственного и множественного числа с местоимениями он, она, оно, они.
- \* 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.



# 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 картинку с изображением предметов, зверей, птиц, насекомых, которые совершают данное действие, обосновывая принятое решение. (Я положил картинку со стрекозой, потому что она летает.)



# 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.

# 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.



# II – игровое пособие «НА ЛЕСНОЙ ОПУШКЕ»



## 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.



## 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

## *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.



# КАРТОТЕКА ИГР К ПОСОБИЮ



# Игры:

1.«Лесная поляна»

3.«Цветочные прятки»

5.«Завтрак на траве»

7.«Найди домик»

9.«Кого не стало?»

2.«Весёлые прятки»

4.«Театр теней»

6.«На водопой»

8.«Превращалки»

10.«У кого кто?»

# 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.



## 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 доведётся  
Знайте, дети, это.....(лось)

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)





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)**

## 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.



# 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.

# 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.



# 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.

# 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).



# 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

Заяц — под кустом

Лиса — в норе

Лось — под деревом

Волк — в логове

Еж — в норке

Белка — в дупле

# 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?)*



# 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.



# 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.



# III - игровое пособие «Загадочные картинки»





## 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.

## Игры:

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

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



2. «Четвёртый лишний»  
(дифференциация  
обобщающих  
понятий)



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



4.«Назови профессию»  
(формирование  
словаря ребёнка)



5. «Назови ласково»  
(образование  
существительных с  
уменьшительно –  
ласкательными  
суффиксами)

6. «Назови ветку,  
ствол, лист»  
(образование  
относительных  
прилагательных)



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



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



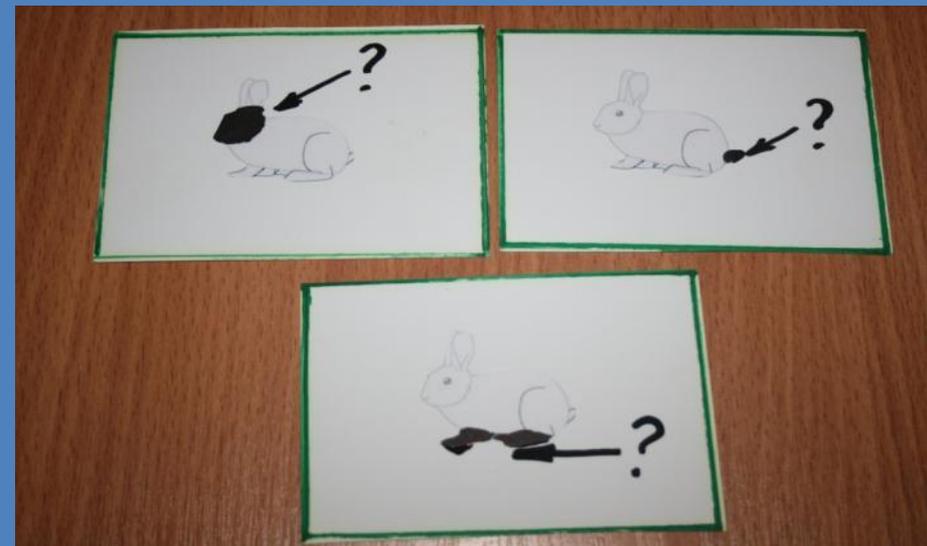
9.«Назови детёныша»  
(формирование  
лексики и  
словообразовательн  
ых навыков в  
единственном числе)



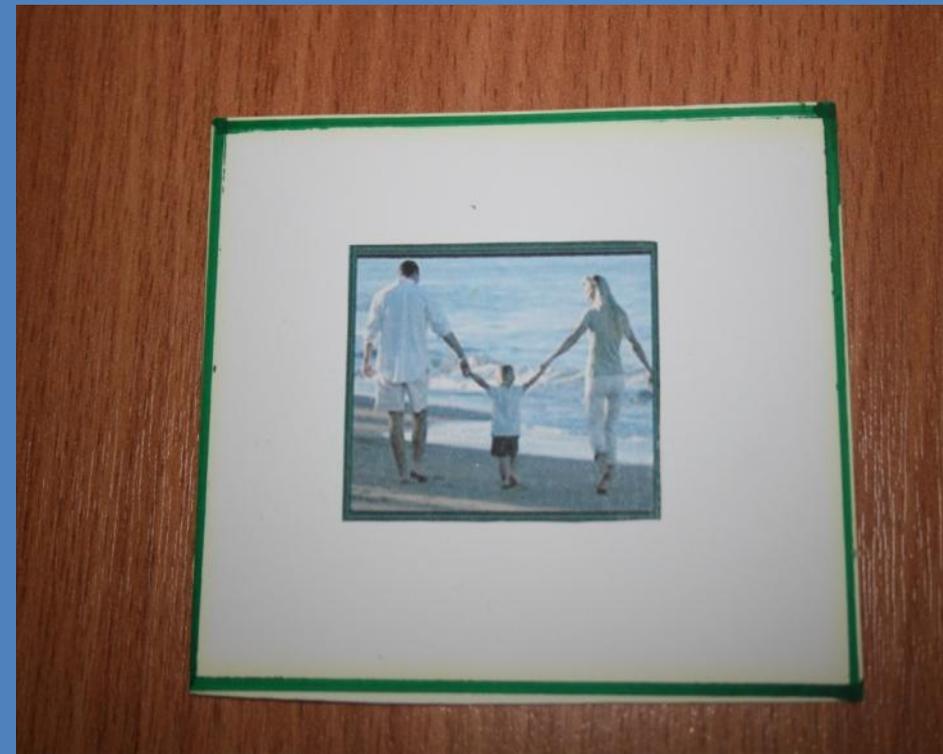
10.«Назови  
детёнышей»  
(формирование  
лексики и навыков  
словоизменения)



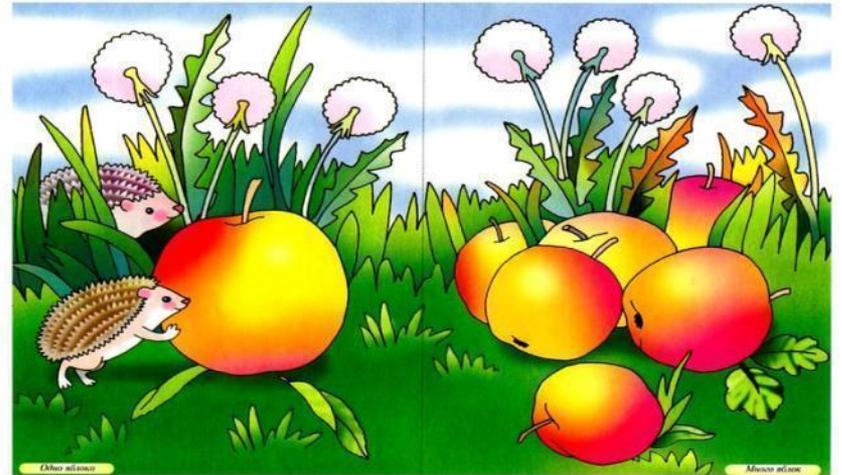
11.«Чья голова?», «Чей хвост?», «Чьи лапы?»  
(формирование притяжательных прилагательных)



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



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



<http://www.liveinternet.ru/users/naknka/>

14. «Посчитай»  
(согласование  
числительных с  
существительными)



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



16. «Отгадай предмет»  
(формирование  
словаря ребёнка)





# IV - игровое пособие «Увлекательные пальчики»





**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.



**СПАСИБО**

**ЗА ВНИМАНИЕ!**