КОРРЕКЦИОННАЯ ПЕДАГОГИКА

И.А. Чистякова

33 ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ГЛАГОЛЬНОГО СЛОВАРЯ ДОШКОЛЬНИКОВ



КАРО

УДК 376 **ББК** 74.3 **4 68**

Чистякова И.А.

Ч 68 33 игры для развития глагольного словаря дошкольников: Книга для логопедов, воспитателей и родителей. — СПб.: КАРО, 2005. — 96 с: ил. — (Серия «Коррекционная педагогика»).

15ВЫ 5-89815-608-9

В книге описаны 33 дидактические игры, способствующие как расширению глагольного словаря, так и формированию умений ребенка 5-6-летнего возраста строить предложения (простые и сложные).

В ходе игр малыши научатся:

- Образовывать глаголы сначала от звукоподражаний, а затем и при помощи приставок;
- Использовать в речи различные глагольные формы (совершенный и несовершенный вид, прошедшее, настоящее и будущее время);
- согласовывать глаголы с существительным и т.д.

Дидактические игры можно использовать как в ходе занятий в ДОУ, Так и в ходе индивидуальных занятий со специалистом или с родителями. Книга предназначена воспитателям, логопедам и родителям.

УДК 376 ББК 74.3

5-89815-608-9

О Чистякова И.А., 2005
© КАРО, 2005
Все права защищены

ИГРА1 «В МИРЕ ЗВУКОВ»

Цели

- Закреплять конструкцию простого нераспространенного предложения.
- Уточнять и пополнять предикативный словарь.
- Развивать зрительное и слуховое внимание, память.
- Закреплять правильное звукопроизношение.

Оборудование

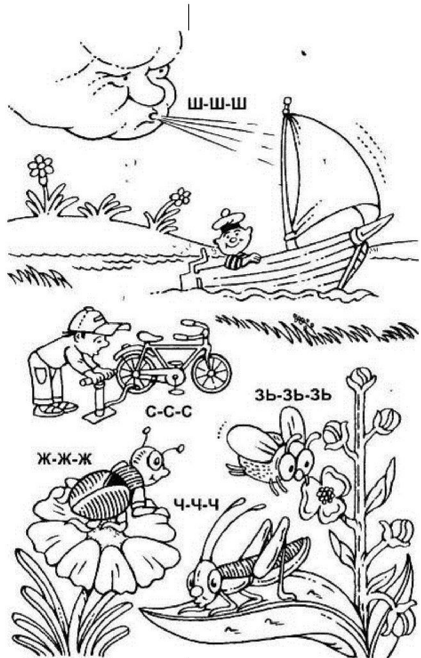
Игровое поле, на котором представлена картина лета (на фланелеграфе или магнитной доске) с объектами, издающими различные звуки.

Описание игры

Дети располагаются вокруг игрового поля, на котором из фрагментов составлена картина, изображающая лето.

Логопед предлагает детям рассмотреть картину и определить представленное на ней время года. Дети вспоминают, что бывает летом, и находят признаки лета на картине. Затем логопед просит малышей внимательно послушать и угадать, какой предмет издает тот или иной звук. Имитируется звучание ветра, пчелы, комара, лопнувшей велосипедной шины и т. д. Дети определяют по звуку действие. Например: Ш-Ш-Ш — Ветер шумит. З-З-З — Комар звенит. Ж-Ж-Ж — Жук жужжит и т. д.

Ребенок, правильно составивший предложение и образовавший глагол, забирает себе часть картины. В конце игры дети самостоятельно по памяти снова составляют картину.



ИГРА 2 «ЧТО КАК ЗВУЧИТ?»

Цели

- Уточнять и пополнять предикативный словарь.
- Формировать навык грамотного построения простого нераспространенного предложения.
- Развивать зрительное и слуховое внимание, память.
- Закреплять правильное звукопроизношение.

Оборудование

Игровое поле (фланелеграф или магнитная доска), составленное из отдельных картинок, изображающих предметы и явления, которые издают разнообразные звуки: тук-тук, гав-гав, тик-так, динь-дон, кря-кря, ква-ква, цок-цок, хлоп-хлоп и т. д.

Описание игры

Дети рассматривают игровое поле, а логопед предлагает им определить, откуда доносится звук тук-тук. Угадавший ребенок снимает с игрового поля подходящую картинку и отвечает: Девочка стучит в дверь: «тук-тук».

Выигрывает ребенок, собравший наибольшее количество картинок с игрового поля.

Затем дети по памяти восстанавливают целостную картину, называют действие и соотносят его со звуком: кап-кап — капает; динь-дон — звенит.

ТИК-ТАК

КАП-КАП

ТУК-ТУК

ЦОК-ЦОК

ДИНЬ-ДОН

ЧИК-ЧИРИК

ТСС-ТСС

ТОП-ТОП

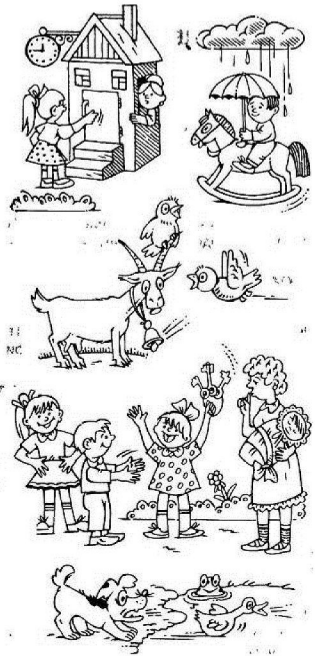
ХА-ХА-ХА

ХЛОП-ХЛОП

КВА-КВА

ГАВ-ГАВ

КРЯ-КРЯ



ИГРАЗ «ЧТО ДЕЛАЮТ ПРЕДМЕТЫ?»

Цели

- Знакомить детей со словами, обозначающими действия предметов.
- Закреплять умение распознавать графические символы действий.
- Закреплять в речи согласование существительных с глаголом.
- Закреплять порядок следования слов в предложении по модели «предмет — действие»

Оборудование

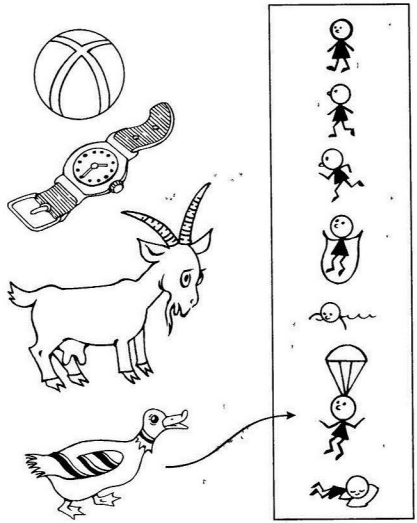
1. Большое и малое игровые поля (фланелеграфы, различающиеся по цвету, или магнитные доски).
2. Картинки-символы действий: стоит, идет, сидит, лежит и т. д.
3. Картинки с изображением предметов.

Описание игры

Логопед объясняет детям, что они ежеминутно совершают действия. Что ты делаешь? — спрашивает логопед ребенка. Сижу, стою и т. д., — отвечают дети.

На большое игровое поле переносятся картинки-символы действий. Логопед поясняет, что каждый предмет в данный момент производит какое-нибудь действие. Вот книга. Что она делает? — Книга лежит. (На игровое поле наклеиваются изображение книги и символ соответствующего действия.) Другие предложения дети составляют по аналогии: Стол стоит. Часы идут и т. д.

Логопед акцентирует внимание детей на вопросе что делает?, а в конце игры спрашивает у них, что обозначают такие слова, как книга, стол, часы, шкаф и т. д. Дети знают, что это предметы. Предмет на схеме обозначается символом П. Что делают предметы? Дети перечисляют слова — названия действий, а логопед поясняет, что они обозначаются символом



ИГРА 4 «КТО ЧТО ДЕЛАЛ, РАССКАЖИ...» .,1

Цели

• Учить детей отвечать на вопросы: Кто (что) это? Что он(она) делает?

• Совершенствовать умение грамотно строить предложения по модели «предмет — действие»

• Закреплять навык согласования существительного с глаголом.

• Развивать зрительное и слуховое внимание.

Оборудование

1. Три игровых поля, различающихся по цвету.

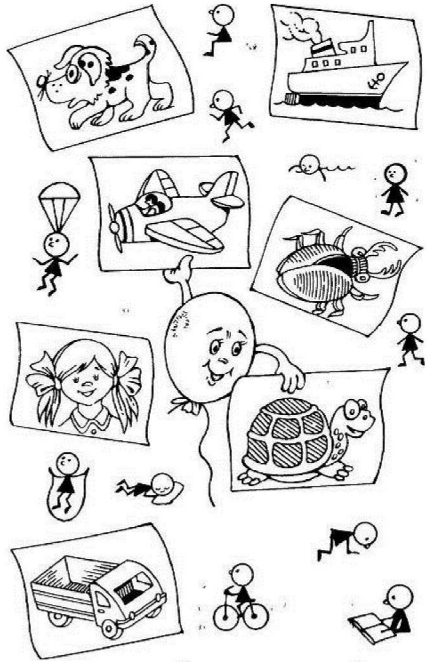
2. Картинки-символы с изображением действий: стоит, идет, сидит, лежит, бежит, прыгает, едет, летит и т. д.

3. Картинки с изображением одушевленных и не одушевленных предметов: девочки, собаки, самолета, машины, жука, черепахи, корабля и т. д.

Описание игры

■ На одном игровом поле — картинки с изображением одушевленных и неодушевленных предметов, на другом — картинки-символы действий. Работа проводится на третьем игровом поле.

Детям предлагается выбрать предмет, правильно задать вопросы Кто (что) это?, Что он (она) делает? и определить максимально возможное количество действий для выбранного предмета при помощи картинок-символов с другого игрового поля. Например: Что это? — Это машина. Машина что делает? — Машина стоит, едет... и т. д.



ИГРА 5 «НАЙДИ НУЖНЫЙ ПРЕДМЕТ»

Ц е л и

- Учить детей называть действие предмета.
- Закреплять навык согласования существительного с глаголом.
- Учить детей использовать полученные знания, быстро ориентироваться в изученном материале.
- Закреплять категорию одушевленности существительного.

Оборудование

1. Три игровых поля, различающихся по цвету.
2. Картинки-символы действий, картинки с изображениями одушевленных и неодушевленных предметов.
3. Схематические изображения одушевленного и неодушевленного предметов и действий.

Описание игры

На одном игровом поле — картинки-символы действий, на другом — картинки с изображениями одушевленных и неодушевленных предметов. На третьем игровом поле устанавливаются схемы: «одушевленный предмет — действие», «неодушевленный предмет — действие», между ними — картинка-символ действия (например: стоит). Ребенок подбирает к схеме предметы, которые могут совершать обозначенное символом действие, переносит их под соответствующую схему и составляет предложение: Бабушка стоит. Машина стоит и т. д. Если ребенок не смог подобрать картинки к двум схемам, он объясняет почему.

ИГРА 6 «ЧТО ПРОИСХОДИТ?»

Цели

- Совершенствовать умение согласовывать в числе глагол с существительным, изменяя их окончания.
- Закреплять навык построения простого предложения.
- Активизировать глагольный словарь.
- Развивать зрительное и слуховое внимание.

Оборудование

1. Картинки, вырезанные по контуру, с изображениями одного и нескольких предметов (стол — столы; медвежонок — медвежата; мяч — мячи; слон — слоны; куст — кусты; дождь — дожди; бык — быки; грач — грачи).

2. Картинки-символы действий: стоит, спит, лежит, трубит.

Описание игры

Логопед предлагает детям посмотреть, что происходит на игровом поле. Он наклеивает картинку с изображением стола и символ действия стоит, а затем составляет предложение Стол стоит. Рядом прикрепляется картинка, изображающая несколько столов, и символ действия стоит. Дети, опираясь на рисунки, составляют предложение Столы стоят. Далее дошкольники самостоятельно строят предложения по предлагаемым картинкам, изменяя окончания существительного и глагола.

МИШКА СПИТ. — МИШКИ СПЯТ.

МЯЧ ЛЕЖИТ. — МЯЧИ ЛЕЖАТ.

СЛОН ИГРАЕТ. — СЛОНЫ ИГРАЮТ.

А затем без опоры на символ действия:

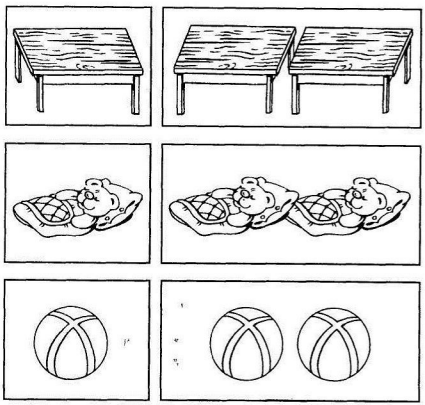
КУСТ ЦВЕТЕТ. — КУСТЫ ...

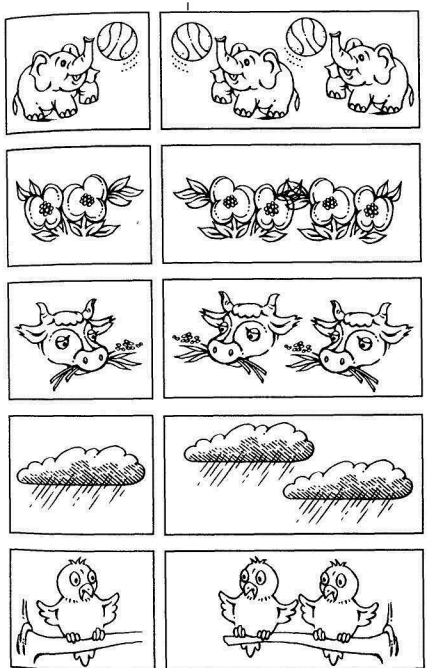
БЫК ЖУЕТ. — БЫКИ ...

ДОЖДЬ ИДЕТ, ДОЖДИ ...

ПТИЧКА ПОЕТ. — ПТИЧКИ ....

В конце занятия дети «прочитывают» получившиеся предложения.





ИГРА 7 «В ЗООПАРКЕ»

Цели

- Совершенствовать умение согласовывать в числе глагол с существительным.
- Активизировать глагольный словарь.
- Закреплять навык составления простого нераспространенного предложения без опоры на схему.
- Развивать зрительное и слуховое внимание.

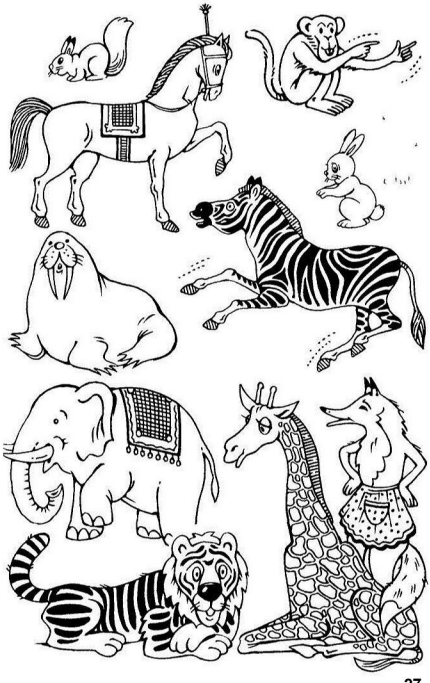
Оборудование

1. Игровое поле (фланелеграф, магнитная доска).
2. Картина «Зоопарк», составленная из отдельных, вырезанных по контуру предметных картинок (зебра, обезьяна, лисица, заяц, тигр, лама).

Описание игры

Логопед предлагает детям отправиться в «зоопарк» и понаблюдать за тем, что делают животные. Дошкольники рассматривают картину, называют животных, а логопед определяет действия животных: Зебра брыкается. Обезьяна кривляется. Заяц пугается. Тигр отдыхает. И т. д.

Сначала педагог выясняет, названия каких действий запомнили малыши. Уточняется значение глаголов брыкается, кривляется, лягается. Затем детям предлагается самостоятельно определить, что делает каждое животное. Логопед помогает детям, указывая на нужную картинку. Далее педагог предлагает дошкольникам представить, что животных стало много, и просит назвать их действия еще раз, употребив глаголы во множественном числе.



ИГРА 8 «Я, ВЫ, ОНИ...»

Цели

- Совершенствовать умение изменять глагол по лицам.
- Закреплять навык изменять личные окончания глаголов (я пою, вы поете и т.д.)
- Активизировать глагольный словарь.
- Развивать зрительное и слуховое внимание.

Оборудование

1. Игровое поле (фланелеграф, магнитная доска, пандус).
2. Картинки, изображающие цветок, рыбу, ужа, птицу, малыша, вырезанные по контуру.
3. Стихотворный текст к игре.

Описание игры

На игровом поле друг над другом наклеиваются картинки (цветок, рыба, уж, птица, малыш). (См. рис. на С. 30.) Логопед предлагает детям сочинить стихотворение и использовать в нем слова-названия действий. В ходе работы может получиться следующий текст.

ПРОШУРШАЛ ЦВЕТОК ЦВЕТОЧКАМ:

—Я ЦВЕТУ, И ВЫ —

ПРОШЕПТАЛА РЫБКА РЫБКАМ:

— Я ПЛЫВУ, И ВЫ —

УЖ ШИПЕЛ СВОИМ УЖАТАМ

– Я ПОЛЗУ, И ВЫ –

ПРОКРИЧАЛА ПТИЦА ПТИЦАМ

— Я ПОЮ, И ВЫ —

МАЛЫШАМ МАЛЫШ НАПОМНИЛ:

— Я РАСТУ, И ВЫ —

НУ, А МЫ ДОБАВИМ ТУТ:

(Логопед показывает на ребенка, а затем — на нескольких детей) .....

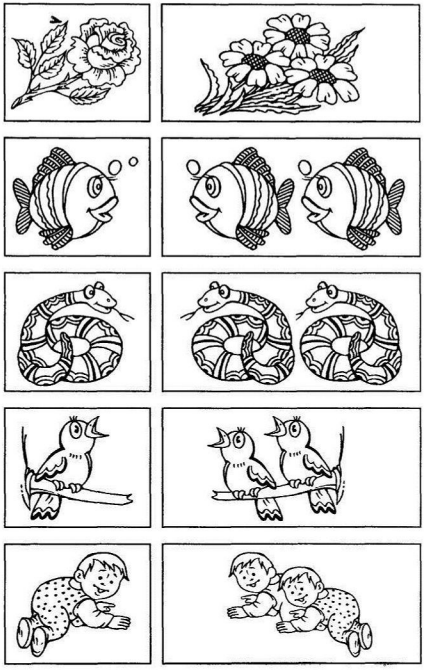
ТЫ — ПЛЫВЕШЬ, ОНИ

ОН — ОНИ — МЫ

ОНА— ОНИ —

Дети самостоятельно добавляют глагол и изменяют его окончание.

В конце игры логопед предлагает детям вспомнить, какие слова-названия действий встретились в стихотворении, и ответить на вопрос, как «разговаривали» цветок, рыба, уж, птица.



ИГРА 9 «КТО БОЛЬШЕ?»

Цели

- Пополнять предикативный словарь.
- Закреплять навыки согласования существительного с глаголом.
- Совершенствовать навыки образования глагола от существительного.
- Развивать зрительное и слуховое внимание, память.

Оборудование

1. Игровое поле (фланелеграф или магнитная доска).
2. Контурные картинки с изображением одушевленных и неодушевленных предметов.

Описание игры

Картинки размещаются на игровом поле, детям предлагается выбрать картинку и назвать как можно больше действий, которые способен произвести предмет, изображенный на ней. Например: Береза растет, зеленеет, шумит, качается, сохнет и т. д. Белка скачет, спит, запасается, грызет и т. д. Выигрывает ребенок, который собрал наибольшее количество фишек (фишка дается за каждое названное действие).

ИГРАЮ «ЧТО ДЕЙАЛ? ЧТО ДЕЛАЛА?»

- *Цели*

• Учить детей отвечать на вопрос Что он (она) делает?

• Совершенствовать умение грамотно строить предложения по модели «предмет — действие»

• Закреплять навык согласования глагола с существительным в роде и числе.

Оборудование

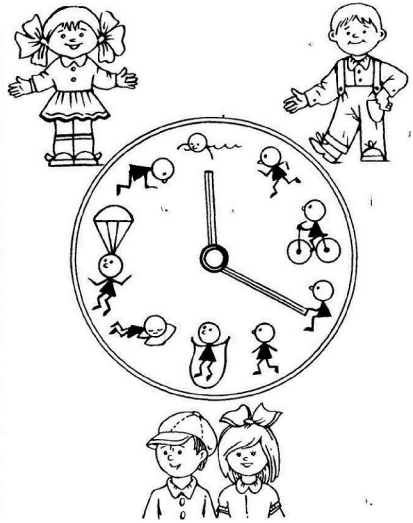
1. Большое и малое игровые поля (фланелеграфы, различающиеся по цвету, или магнитные доски).

2. Картинки-символы действий: стоит, идет, сидит, лежит.

3. Две картинки с изображениями мальчика и девочки.

Описание игры

На одном игровом поле — две картинки с изображениями мальчика и девочки, на другом — картинки-символы действий. Логопед предлагает детям ответить на вопрос Что делает девочка (мальчик)? при помощи картинок-символов действий. Ребенок самостоятельно выбирает картинки с подходящими символами, переносит на другое игровое поле, наклеивает рядом с объектом и поясняет: Девочка стоит (сидит, прыгает, спит и т. д.).



Примечание: Данный материал можно использовать для закрепления навыка согласования глагола с существительным во множественном числе. Детям предлагается ответить на вопрос Что делают дети?

В более поздний период, при закреплении категории времени глагола, задаются вопросы: Что сделал мальчик (девочка, дети)? Что будет делать мальчик (девочка)? Что будут делать дети?

ИГРА 11 «КТО КАК ГОЛОС ПОДАЕТ?»

Цели

- Расширять предикативный словарь.
- Формировать умение соотносить предмет с действием.
- Закреплять структуру простого предложения по модели «предмет — действие»
- Развивать умение опираться на имеющиеся знания.

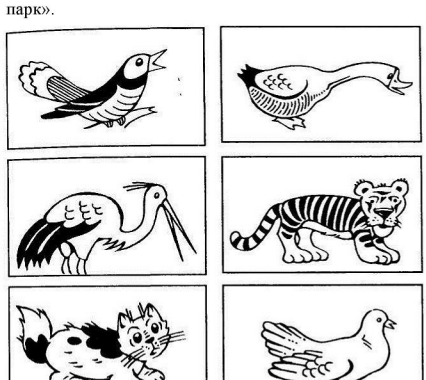
Оборудование

1. Игровое поле (фланелеграф или магнитная доска).
2. Контурные картинки с изображением животных, птиц, пресмыкающихся.

Описание игры

Логопед предлагает детям побывать в «зоопарке», увидеть разных животных и птиц, а затем спрашивает малышей, как разговаривают животные. Дети поясняют, что животные разговаривают на своем, зверином языке. Как подает голос кошка? — спрашивает педагог. Обычно ребенок воспроизводит звуки, издаваемые кошкой: Мяу! Мур-мур...

Логопед помогает детям образовывать от звукоподражаний глаголы: мяу — мяукает, мур — мурлычет и т. д. Аналогичная работа проводится с другими звукоподражаниями. Ребенок, образовавший глагол от звукоподражания, забирает себе картинку с изображением животного, о котором рассказывал. В конце игры дети закрепляют навык образования глагола от звукоподражания, повторяют предложения (например: Тигр рычит.) и возвращают животных в «зоопарк».



Примечание: После усвоения глаголов можно играть в эту игру, используя мяч. Логопед называет животное и кидает мяч ребенку, который, поймав мяч, прибавляет к названию животного название действия и возвращает мяч логопеду.

ИГРА 12 «СОЧИНИМ СТИХОТВОРЕНИЕ»

Цели

- Пополнять и закреплять предикативный словарь.
- Закреплять конструкцию простого предложения по модели «предмет — действие»
- Закреплять согласование существительного с глаголом настоящего времени.
- Развивать слуховое внимание и память.

Оборудование

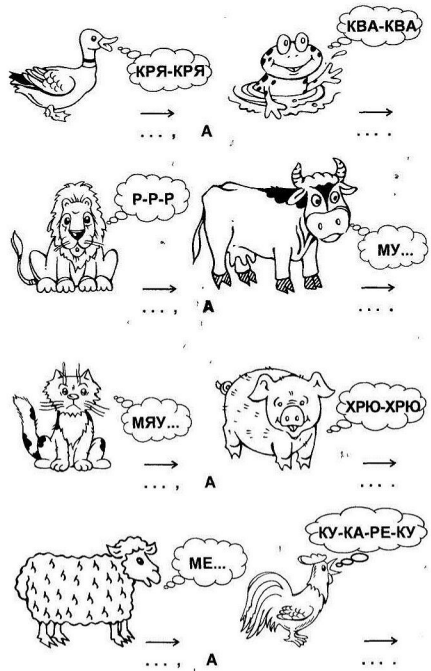
Предметные картинки с изображениями животных и птиц: утки, лягушки, льва, коровы, кота, поросенка, козленка и петуха.

Описание игры

Логопед предлагает детям сочинить стихотворение о том, как подают голос животные (педагог называет и показывает животное, а дети добавляют слово — название действия).

УТКА ... КРЯКАЕТ, ЛЯГУШКА ... КВАКАЕТ, ЛЕВ ... РЫЧИТ, А КОРОВА ... МЫЧИТ, КОШКА ... МЯУКАЕТ, ПОРОСЕНОК ... ХРЮКАЕТ, КОЗЛЕНОК ... МЕКАЕТ, А ПЕТУХ ... КУКАРЕКАЕТ.

Примечание: Можно предложить детям повторить весь текст целиком по картинкам с изображениями животных и птиц, предъявляемым по очереди. Демонстрация картинок облегчает воспроизведение текста.



ИГРА 13 «КТО КАК ПЕРЕДВИГАЕТСЯ?»

Цели

- Расширять предикативный словарь.
- Совершенствовать умение называть действие, которое может производить данный предмет.
- Закреплять структуру простого предложения.
- Развивать умение опираться на полученные знания и наблюдательность.

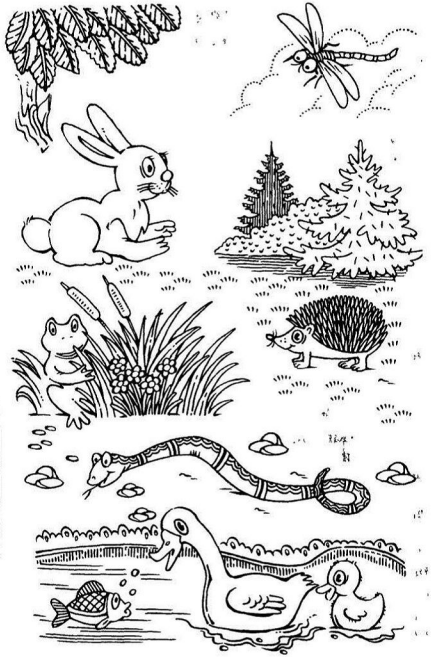
Оборудование

1. Игровое поле (фланелеграф или магнитная доска).
2. Стилизованное изображение леса, пруда; картинки с изображениями животных, насекомых, обитателей водоема.

Описание игры

На игровом поле создается стилизованная картина леса и водоема. Здесь же размещаются контурные картинки с изображениями животных, птиц, обитателей водоема. Дети распределяются на две команды и отправляются «на прогулку в лес». Они, как настоящие натуралисты, должны уметь наблюдать за жизнью животных и понимать ее. Каждому участнику игры предлагается выбрать (найти) животное, назвать его и определить, как оно передвигается. Например: Это улитка. Она ползет и т. д.

После того, как основное задание будет выполнено, логопед предлагает детям быстро снять с игрового поля всех животных, которые ползут (летят, скачут, плывут и т. д.), сопровождая свои действия словами.



ИГРА 14
«СОБЕРИ ДРУЗЕЙ»

(Вариант предыдущей игры с усложнением)

Цели

- Пополнять и уточнять предикативный словарь.
- Закреплять структуру простого предложения.
- Расширять представления детей об окружающем мире.
- Развивать наблюдательность, умение опираться на полученные знания.

Оборудование

1. Два игровых поля, отличающихся по цвету.
2. Контурные картинки с изображениями животных, птиц, насекомых, обитателей водоема.

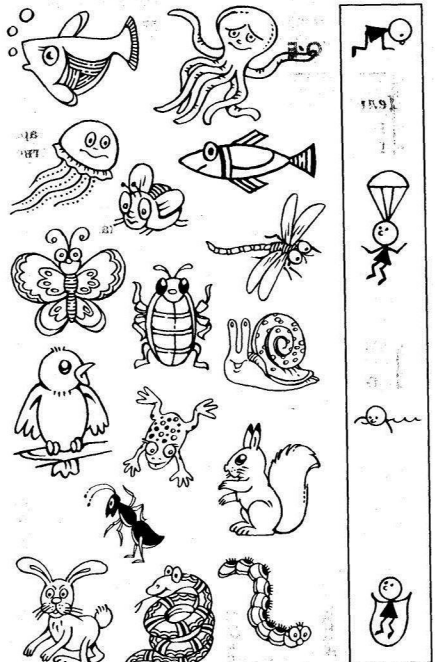
Описание игры

Картинки с изображениями животных, птиц, насекомых и обитателей водоема располагаются на одном игровом поле.

На втором — четыре полосы с картинками-символами действий: ползет, летит, плывет, скачет.

Детям предлагается выбрать картинки с изображениями животных, передвигающихся одинаково и не опасных друг другу, а затем объяснить свои действия.

Примечание: Среди картинок есть изображения животных, не вписывающихся ни в одну из предлагаемых групп, и изображения животных, которые опасны для своих «соседей», — это усложняет задачу правильного выбора (см. иллюстрацию на С. 41).



ИГРА 15 «КТО В ДОМИКЕ ЖИВЕТ?»

Цели

- Расширять и закреплять предикативный словарь.
- Развивать умение узнавать птицу или животное по характерным действиям.
- Совершенствовать навыки работы с символами действий.
- Развивать зрительное внимание, память, активизировать мышление.

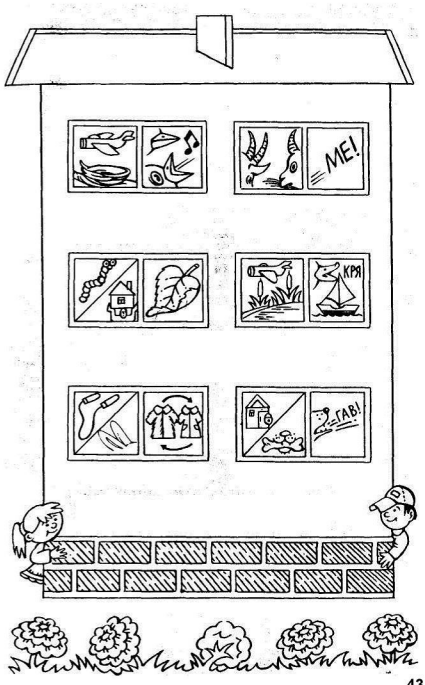
I *Оборудование*

Игровое поле (настольная игра) в виде дома с окнами, закрытыми ставнями.

Описание игры

Дети вместе с логопедом рассматривают дом и определяют, какой он (одноэтажный или многоэтажный, деревянный или каменный). Педагог предлагает малышам угадать, кто живет в этом красивом доме. Дети рассматривают символы действий, изображенные на ставнях, и угадывают по ним «жильца» (см. иллюстрацию). Например: Летает, вьет (гнездо), клюет, поет. — Это птица.

Правильность ответа ребенок проверяет, открывая ставни, за которыми прячется «жилец».



ИГРА 16 «ЕДЕМ, ПЛАВАЕМ, ЛЕТАЕМ»

Цели

- Развивать предикативный словарь.
- Закреплять дифференциацию предметов по способу передвижения.
- Закреплять структуру простого предложения по модели «предмет — действие»
- Закреплять понятие об одушевленных и неодушевленных предметах.
- Развивать зрительное внимание.

Оборудование

1. Два игровых поля, отличающихся по цвету.
2. Картинки с изображениями: самолета (символа полета), машины (символа передвижения с помощью колеса), кораблика (символа плавания).
3. Картинки с изображениями одушевленных и неодушевленных предметов: ласточки, бабочки, утки, лягушки, жука, рыбы, самоката, лодки, велосипеда, коляски, тачки.

Описание игры

Логопед напоминает детям, что предметы могут передвигаться различными способами. (Педагог комментирует картинки-символы движения.) Затем малышам предлагаются картинки с изображениями одушевленных и неодушевленных предметов, которые они должны распределить по рядам соответственно: все летающие — в первый, все плавающие — второй; а все передвигающиеся с помощью колес — в третий. Одновременно дети составляют предложения: Ласточка летает. Коляска едет и т. д.

В конце игры логопед просит назвать все одушевленные предметы, способные летать, и все неодушевленные предметы, способные плавать (см. иллюстрацию).



ИГРА 17
«НЕОБЫЧНЫЕ ЦВЕТЫ»

Цели

- Развивать предикативный словарь.
- Закреплять дифференциацию предметов по способу действия.
- Закреплять структуру простого предложения по модели «предмет — действие»
- Развивать зрительное внимание.

Оборудование

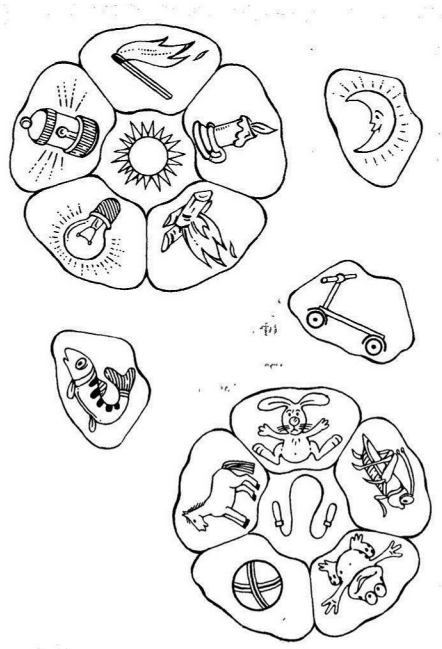
1. Игровое поле (настольная игра), на котором представлены цветы с крупными лепестками, в центре цветов изображены символы действий: светит, скачет, катится, хлопает, ныряет.

2. Цветные лепестки, на которых нарисованы одушевленные и неодушевленные предметы.

Описание игры

Дети садятся вокруг игрового поля, выбирают картинку с символом действия, а затем прикрепляют лепестки с изображениями предметов, способных производить данное действие.

Задача участника: быстро «собрать цветок» и объяснить подбор картинок, грамотно составляя предложения (см. иллюстрацию).



ИГРА 18 «НАЙДИ ОШИБКИ»

Цели

- Уточнять и пополнять предикативный словарь.
- Закреплять у детей навыки согласования глагола с существительным.
- Формировать умение находить лишнее звено в цепочке предметов, объединенных одним символом действия
- Развивать зрительное и слуховое внимание, память

Оборудование

1. Игровое поле (фланелеграф или магнитная доска).
2. Контурные картинки с изображениями одушевленных и неодушевленных предметов: бабочки, самолета, неба, вороны; рыбы, моря, плота, лебедя; поезда, дороги, велосипеда, автобуса; человека, дождя, земли, слона.
3. Картинки-символы действий: летит, плывет, едет, идет.

Описание игры

Логопед составляет на игровом поле цепочку из картинок, т. е. подбирает нужные предметы к картинке-символу действия, но при этом умышленно ошибается. Дети хором произносят получающиеся предложения, проверяют педагога, находят ошибку, убирают лишнее изображение и объясняют почему.

ИГРА 19 «УГАДАЙ ЗАДУМАННОЕ СЛОВО»

Цели

- Развивать предикативный словарь.
- Закреплять умения узнавать птицу или животное по характерным действиям.
- Развивать зрительное и слуховое внимание, память.

Оборудование

1. Игровое поле (фланелеграф или магнитная доска).
2. Картинки с изображениями одушевленных и неодушевленных предметов.

Описание игры

Картинки с изображениями различных предметов располагаются на игровом поле. Логопед предлагает детям угадать птицу или животное по названиям действий. Например: прыгает, летает, клюет, чирикает... Ребенок, правильно определивший птицу (воробья), берет картинку с его изображением себе. Выигрывает тот, кто получит большее количество картинок.

Возможно усложнение речевой задачи. Логопед предлагает детям самостоятельно загадывать друг другу такие загадки.

ИГРА 20
«НАЗОВИ ПРАВИЛЬНО»

Цели

- Развивать предикативный словарь.
- Закреплять умение узнавать слова — названия действий по вопросу.
- Развивать зрительное и слуховое внимание, память.
- Совершенствовать умения детей опираться на полученные ранее знания.

Оборудование

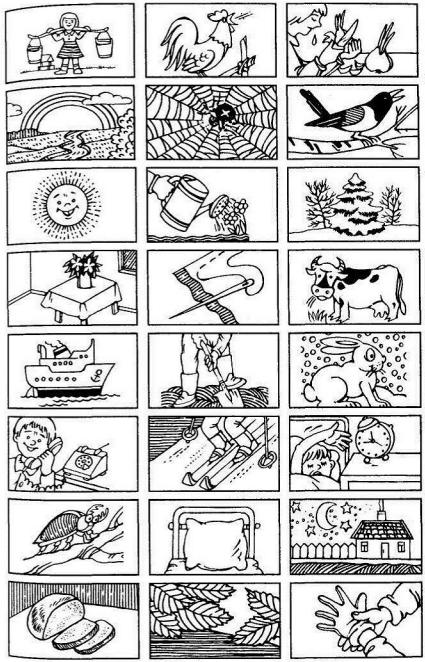
Игровое поле (настольная игра), составленное из 20 небольших сюжетных картинок.

Описание игры

В игре могут участвовать от двух до пяти детей. Каждый ребенок выбирает себе столбик картинок, обозначенный меткой — звездочкой, флажком, солнышком, елочкой, цветком.

Затем дети по очереди называют действие, изображенное на картинке, двигаясь сверху вниз. Если действие названо правильно, ребенок закрывает картинку фишкой, соответствующей метке своего ряда. Если малыш затрудняется назвать действие, он пропускает ход, оставляя клетку незакрытой. Побеждает тот, кто первым дойдет до нижней клетки и закроет все клетки фишками.

Примечание: Эта игра может использоваться в индивидуальной работе.



ИГРА 21
«ХИТРЫЙ БУРАТИНО»

Цели

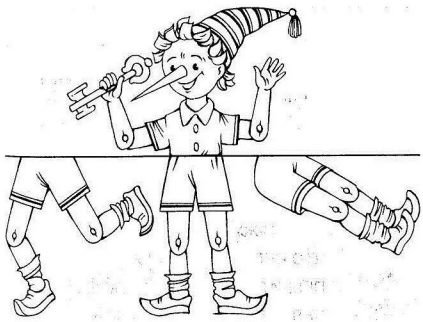
- Развивать предикативный словарь.
- Закреплять структуру простого распространенно го предложения по модели «предмет — действие — предмет»
- Совершенствовать умение детей употреблять в речи глаголы настоящего, прошедшего и будущего времени.
- Развивать зрительное и слуховое внимание, мять.

Оборудование

1. Игровое поле (фланелеграф или магнитная доска).
2. Контурная картинка с изображением Буратино, разрезанная пополам (нижняя часть туловища изображена в различных позициях: сидит, стоит, бежит, танцует).
3. Ширма-полоска.

Описание игры

Логопед загадывает детям загадку о сказочном герое. Затем на игровое поле наклеивается верхняя часть контурной картинки с изображением Буратино, нижняя часть картинки прячется за ширмой. Педагог говорит малышам, что Буратино специально прячется за ширмой и хочет, чтобы дети угадали, что он делает. Герой может стоять, сидеть, бежать, танцевать. Сейчас он не стоит, не бежит и не танцует... Дети угадывают, что Буратино сидит. Логопед убирает ширму, чтобы малыши убедились, что это так (приставляется соответствующая часть картинки). Предлагается несколько вариантов загадок. Затем педагог усложняет задание и спрашивает, что делал Буратино раньше. Дети отвечают: Буратино сидел. —А сейчас он будет стоять, — говорит логопед и меняет часть картинки. Далее малыши самостоятельно отвечают на вопросы педагога, следуя предложенному образцу ответа. В конце игры дети трансформируют фигурку героя уже без ширмы и повторяют названия действий, употребляя глаголы в настоящем, прошедшем и будущем времени (см. иллюстрацию).



ИГРА 22 «РАССКАЖУ ВАМ О ДЕЛАХ...»

Цели:

- Уточнять и расширять предикативный словарь.
- Знакомить с глаголами совершенного и несовершенного вида.
- Закреплять навык построения простого распространенного предложения по модели «предмет — действие — предмет»:
- Развивать зрительное и слуховое внимание.

Оборудование

1. Игровое поле (магнитная доска или фланелеграф).
2. Картинки, изображающие включенную и выключенную лампу, полное и наполняемое ведро, за крытое и открытое окно, надуваемый и надутый шар, лежащие кубики и построенный из них дом, политый и поливаемый цветок.

Описание игры

Логопед рассказывает детям шуточное стихотворение о делах, которые сделал сегодня ребенок:

РАССКАЖУ Я ВАМ, ДРУЗЬЯ,

ЧТО СЕГОДНЯ ДЕЛАЛ Я:

ПРЫГАЛ, БЕГАЛ И СМЕЯЛСЯ, ПЕЛ, КРИЧАЛ

И БАЛОВАЛСЯ. 54

ОЧЕНЬ ДОЛГО Я ШАЛИЛ: СТУЛ

СЛОМАЛ И СУП ПРОЛИЛ.

ИСПУГАЛСЯ Я, УСТАЛ И СОВСЕМ

ПОСЛУШНЫМ СТАЛ...

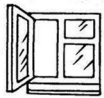
Детям предлагается назвать слова — названия действий, которые они запомнили, прослушав стихотворение.

Далее на игровом поле в два столбика размещаются картинки. Логопед, показывая на картинку с изображением лампы, говорит: Я включаю... лампу, — добавляют дети. Логопед продолжает: Я включил... .

Затем малыши по аналогии подбирают к картинкам глаголы совершенного и несовершенного вида и составляют с ними предложения. Наконец, дошкольникам предлагается вспомнить и рассказать о себе: какие дела сделали сегодня они.



Я закрываю





Я закрыл



Я строю



Я надул

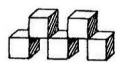


Я надуваю

Я сложил

я" складываю





Я построил

Я поливаю





Я полил

ИГРА 23 «УГАДАЙ, ЧТО,,,»

Цели

- Развивать предикативный словарь.
- Закреплять структуру простого распространенного предложения по модели «предмет — действие — предмет»
- Определять взаимосвязи слов в предложении («главные» и «неглавные» слова).
- Развивать зрительное и слуховое внимание.

Оборудование

1. Два игровых поля, отличающихся по цвету.
2. Контурные картинки с изображениями одушевленных и неодушевленных предметов, картинки-символы действий.
3. Условные изображения одушевленного и неодушевленного предметов и действия.

Описание игры

На одном игровом поле располагаются в два столбика картинки с изображениями одушевленных и неодушевленных предметов. На другом — картинки-символы действий. Логопед составляет схему «одушевленный предмет — действие». Детям предлагается подобрать картинки, соответствующие схеме, составить по ним предложения: Заяц грызет. Девочка моет. Бабушка шьет и т. д.

Затем логопед спрашивает у малышей: Что может грызть заяц? и предлагает подставить к уже выбран-

ным картинкам (одушевленный предмет + символ действия) подходящие картинки из второго столбика (неодушевленные предметы). Заяц грызет морковь (капусту, ветку и т. д.).

Далее педагог обучает детей задавать вопросы к каждому слову в предложении: Кто? Заяц. Заяц что делает? Заяц грызет. Грызет что? Грызет морковь. Аналогично задаются вопросы к каждому слову во всех составленных предложениях. Малышам объясняется, что есть «главные» и «неглавные» слова, что «главные» обычно стоят в начале предложения. Закрепляется схема «одушевленный предмет — действие — неодушевленный предмет».

ИГРА 24 «ЕХАЛИ, ЛЕТЕЛИ, ПЛЫЛИ»

Цели

- Расширять предикативный словарь за счет приставочных глаголов движения.
- Совершенствовать навык образования слов-названий действий с помощью приставок.
- Закреплять конструкцию простого распространенного предложения.
- Развивать зрительное и слуховое внимание.

Оборудование

1. Два игровых поля, отличающихся по цвету.
2. Контурные картинки с изображениями самолета, корабля, машины, дерева, моста, реки, дома, горки, тучи, воздушного шара, радуги, острова, кита.

Описание игры

Картинки располагаются на одном игровом поле, другое свободно для работы. Логопед предлагает детям отправиться в «путешествие». Дети выбирают вид транспорта, и путешествие начинается: Ехали мы, ехали, — говорит логопед, — и к реке ... подъехали, — добавляют дети и наклеивают соответствующую картинку перед автомобилем. К реке подъехали, по мосту реку ... переехали, — продолжают дети. Речку переехали, дальше поехали... Дальше поехали, к горке... подъехали. На горку въехали, с горки ... съехали и т. д. Аналогично они «путешествуют» на самолете и корабле, о

ИГРА 25
«СОБЛЮДАЙ ПОРЯДОК»

Цели

- Закреплять структуру простого распространенного предложения по модели «предмет — действие — предмет»
- Закреплять навык составления предложений по заданной схеме.
- Учить детей правильно задавать вопросы от слова к слову.
- Развивать внимание и память.

Оборудование

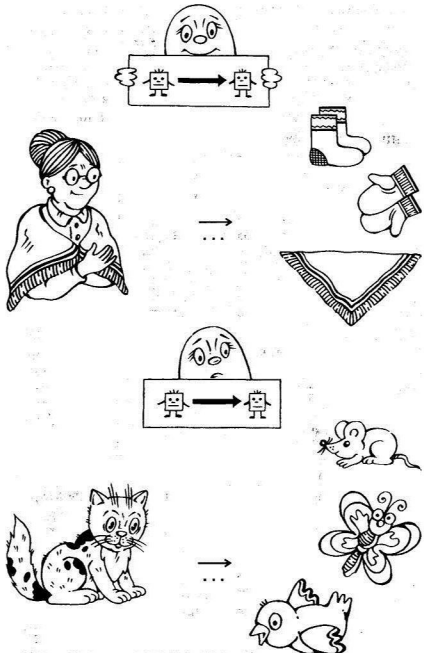
1. Два игровых поля, отличающихся по цвету.
2. Контурные картинки с изображениями одушевленных и неодушевленных предметов, картинки-символы действий.
3. Схема распространенного предложения.

Описание игры

На одном игровом поле беспорядочно наклеены картинки с изображениями одушевленных и неодушевленных предметов и символы действий. На другом игровом поле прикреплена схема структуры распространенного предложения

Детям предлагается самостоятельно составлять предложения, соответствующие данной схеме, подбирая нужные картинки и задавая вопросы от слова к слову.

Примечание: Используется набор картинок, отличный от тех, которые были задействованы в предыдущей игре.



ИГРА 26
«КТО КОГО?»

Цели

- Закреплять конструкцию простого распространенного предложения.
- Закреплять навык определения главного слова (подлежащего) в простом распространенном предложении.
- Совершенствовать навыки анализа предложения.
- Закреплять правильное употребление существительных в винительном падеже.

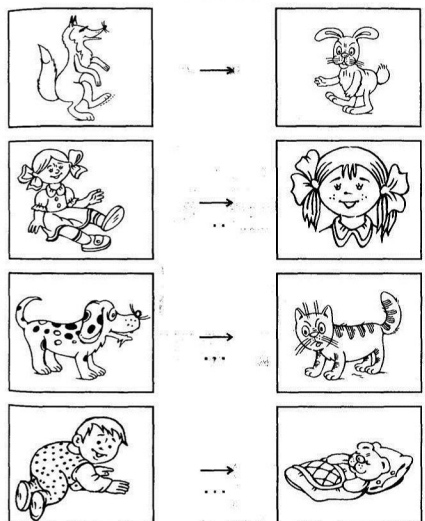
Оборудование

1. Два игровых поля, отличающиеся по цвету.
2. Контурные картинки с изображениями лисы, зайца, девочки, куклы, собаки, кошки, малыша, мишки.
3. Изображение условного знака — символа действия (стрелки).

Описание игры

На одном игровом поле картинки, расположенные парами: лиса — заяц, кукла—девочка, мальчик—конь, малыш — мишка и условные знаки — символы действий (стрелки). Логопед предлагает детям выбрать любую пару картинок, расположить их на свободном игровом поле, слово-действие заменить символом действия. Малышам необходимо определить, какое слово в предложении «главное» и правильно расположить стрелку (острие стрелки указывает на «неглавное» слово). Например: Лиса — заяц. Лиса ловит зайца. Лиса -> зайца. Кукла—девочка. Девочка одевает куклу. Кукла -> девочка. Ошибки, допущенные отдельными детьми, анализируются и исправляются коллективно.

Примечание: Если группа детей достаточно развита в речевом отношении, можно использовать конструкции, предполагающие два варианта предложений. Например: Девочка — мама, девочка дарит маме (цветы). Мама дарит девочке (цветы).



ИГРА 27
«НАЙДИ НУЖНЫЙ ИНСТРУМЕНТ»

Цели

- Уточнять и расширять предикативный словарь.
- Закреплять конструкцию простого распространенного предложения по модели «предмет — действие — предмет»
- Закреплять навыки согласования глагола с существительным .
- Закреплять правильное употребление существительных в форме творительного падежа.
- Закреплять знания об инструментах, их функциях.

Оборудование

1. Два игровых поля, отличающихся по цвету.
2. Контурные картинки с изображениями различных инструментов: пилы, топора, молотка, отвертки, клещей, кисти, рубанка.
3. Картинки с изображениями веселых человечков.

Описание игры

Логопед знакомит детей с веселыми человечками, которые собираются построить дом. Но вот беда, они не могут разобраться в большом количестве инструментов, лежащих перед ними. Малышам предлагается найти по названному действию инструмент и поместить его рядом с тем человечком, которому он необходим. Например, педагог говорит, что Карандашу нужен инструмент, который пилит. Ребенок находит инструмент и, сопровождая свое действие предложениями:

«Это пила. Пила пилит, — размещает его рядом с Карандашом. Затем дети составляют распространенные предложения, используя глаголы будущего времени. Например: Карандаш будет пилить пилой. Чиполлино будет строгать рубанком. В конце игры подводятся итоги.

ИГРА 28 «ДЕНЬ ДОКТОРА АЙБОЛИТА»

Цели

- Расширять и закреплять предикативный словарь.
- Совершенствовать навыки употребления в речи глаголов прошедшего времени.
- Закреплять умение составлять простые распространенные предложения.
- Развивать зрительное внимание и память.

Оборудование

1. Игровое поле, 6 сюжетных картинок, изображающих действия доктора Айболита.
2. Картинка с изображением доктора Айболита

Описание игры

Дети рассматривают игровое поле. Логопед предлагает им рассказать, чем занимался доктор Айболит вчера. Малыши по очереди составляют предложения по картинкам: Доктор Айболит ходил утром на работу. Он осматривал горло у попугая. Доктор измерял температуру у зайчика и т. д. Педагог следит за порядком слов в предложениях и за тем, чтобы глаголы были употреблены в прошедшем времени.



ИГРА 30 «ЕСТЬ У КАЖДОГО РАБОТА

Цели

- Уточнять и расширять предикативный словарь.
- Закреплять структуру простого распространенного предложения по модели «предмет — действие — предмет»
- Совершенствовать навыки употребления в речи глаголов настоящего и будущего времени.
- Закреплять правильное употребление существительных в форме творительного падежа.
- Закреплять знания о профессиях людей.

Оборудование

1. Три игровых поля, отличающихся по цвету.
2. Картинки с изображениями людей различных профессий: художника, повара, врача, дворника, маляра, садовника, парикмахера, портного; картинки с изображениями инструментов, необходимых людям данных профессий для работы.

Описание игры :

Игра начинается с чтения стихотворения:

КТО-ТО СТРОИТ,
КТО-ТО ВАРИТ,
КТО-ТО НАМ ОДЕЖДУ ДАРИТ,
КТО СТРОГАЕТ, КТО МЕТЕТ, 70
СЕТЬ РЫБАЦКУЮ ПЛЕТЕТ.
НЕ КОНЧАЕТСЯ ЗАБОТА —
ЕСТЬ У КАЖДОГО РАБОТА!

На одном игровом поле располагаются картинки с изображениями людей различных профессий и инструментов. Два других поля свободны.

Логопед предлагает детям выбрать картинку и перечислить действия человека данной профессии. Например: Дворник метет, чистит, поливает.

Затем малыши распределяются на две команды. Каждая команда должна собрать изображения людей разных профессий (прикрепить на свое игровое поле) и перечислить действия, совершаемые ими. Победившей считается команда, члены которой допустили меньше ошибок и назвали большее количество действий (за правильный ответ дается фишка).

В конце игры педагог предлагает дошкольникам подобрать инструменты, необходимые людям разных профессий для работы. Дети дополняют свои игровые поля изображениями инструментов, поясняя при этом: Дворник подметает улицу метлой, убирает снег лопатой. Парикмахер подстригает ножницами, сушит феном.

ИГРА 31 «СКАЖИ ИНАЧЕ»

Цели

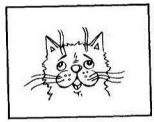
- Расширять глагольный словарь.
- Тренировать в подборе глаголов, близких по значению (синонимов).
- Развивать зрительное внимание, наблюдательность.

'Оборудование

1. Игровое поле (фланелеграф или магнитная доска).
2. Картинки с изображениями котенка, смотрящего вверх, пьющего молоко, лежащего, прыгающего, спящего.

Описание игры

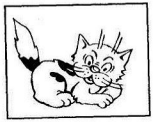
Дети приглашаются в гости к котенку. Интересно, чем он сейчас занят. (Раздаются картинки, вырезанные по контуру.) Малыши по очереди наклеивают на игровое поле свою картинку и поясняют действие котенка словами: Котенок смотрит. Логопед предлагает подумать, как можно иначе назвать это действие. Смотрит — глядит — наблюдает. (При подборе названий для первого действия понадобится помощь взрослого. К другим названиям действий дети самостоятельно подбирают глаголы-синонимы).



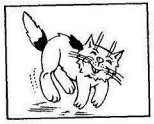
СМОТРИТ - ГЛЯДИТ



ЛАКАЕТ - ПЬЕТ



ЛЕЖИТ — ОТДЫХАЕТ



ПРЫГАЕТ - СКАЧЕТ



ДРЕМЛЕТ - СПИТ

ИГРА 32
«УНЫЛЫЙ И ВЕСЕЛЫЙ»

Цели

- Пополнять предикативный словарь.
- Закреплять способы образования глаголов.
- Закреплять узнавание эмоционального состояния человека по мимике.
- Развивать зрительное внимание, наблюдательность.
- Знакомить детей с синонимами и антонимами.

Оборудование

1. Игровое поле (фланелеграф или магнитная доска).
2. Картинки с изображениями клоунов с прорезями вместо лиц; изображения лиц клоунов, отражающие различные эмоциональные состояния.

Описание игры

Логопед знакомит детей с двумя клоунами, закрепляя картинки с их изображениями на игровом поле. У клоунов необычные имена. Одного зовут Веселый, а другого — Унылый. Педагог предлагает малышам определить, кто из клоунов Веселый, а кто Унылый. (В прорези вставляются изображения лиц с соответствующими мимическими выражениями.) Дети поясняют, что клоуна с веселым лицом зовут Веселый, а клоуна с грустным лицом — Унылый. Логопед спрашивает: Что всегда делает Веселый? Дошкольники отвечают, что Веселый веселится, смеется, радуется, хохочет, шутит, забавляется. —А что делает Унылый? — Унылый унывает, грустит, огорчается, скучает, печалится, расстраивается. Лица, изображающие данные эмоциональные состояния, помогают малышам назвать действия Унылого и Веселого клоунов. В конце игры логопед просит детей ответить, что делают они сами, когда вокруг них радость. Дети отвечают: Мы радуемся. (Веселье — веселимся; смех — смеемся; хохот — хохочем; грусть — грустим; скука — скучаем; печаль — печалимся) (см. иллюстрацию).



ИГРА 33
«ПУТЕШЕСТВИЕ КОТА»

Цели

- Расширять предикативный словарь за счет приставочных глаголов, обозначающих движение.
- Закреплять конструкцию простого распространенного предложения по модели «одушевленный предмет — действие — неодушевленный предмет»
- Совершенствовать навыки мышления (формировать умение выбирать из множества вариантов единственно верный и объяснять свой выбор).
- Развивать зрительное внимание.

Оборудование

1. Игровое поле (в виде настольной игры), состоящее из 30 клеток (в пяти левых клетках — изображения участков дороги, которые необходимо преодолеть Коту: небо, степь, гора, море, дорога; в остальных клетках изображены предметы, помогающие путешественнику преодолеть определенный отрезок пути). 2. Картинки с изображениями Кота и Слона.
3. Фишки, закрывающие выбранную клетку.

Описание игры

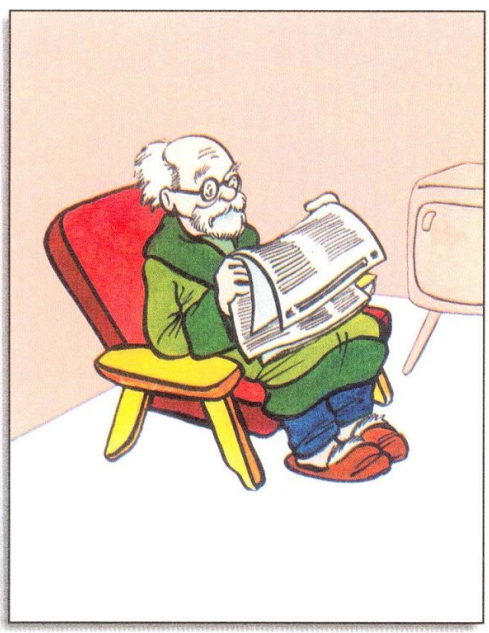
Дети знакомятся с отважным Котом, у которого есть друг Слоненок, живущий в далекой Африке. Коту придется преодолеть длинный путь, чтобы навестить друга. (Рассматриваются 5 левых клеток с участками пути.) Ребенок, желающий помочь Коту, закрывает его фигуркой клетку с изображением предмета, помогающего путешественнику преодолеть определенный отрезок пути. Действие поясняется: Кот полетит по небу на самолете. Если ход верный, ребенок получит фишку, на которой изображена цифра с указанием количества преодоленных километров. В конце игры дети считают количество километров, пройденных Котом (см. иллюстрацию).

Примечание: На иллюстрации (С. 80) 5 клеток, изображающих участки дороги (небо, степь, гора, море, дорога), представлены горизонтально наверху.

Составление предложений

Уровень сложности А







Составление предложений 1а

Уровень сложности А

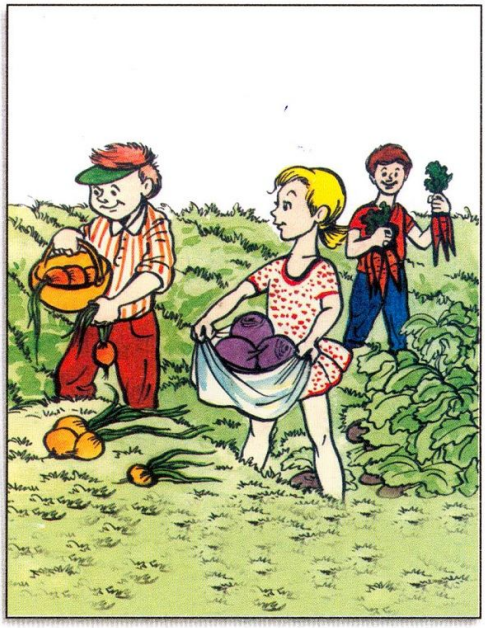
Задание 1.
Рассмотрите картинки. Расскажите, что на них нарисовано.
(Составьте предложения по картинкам).

Примерные предложения:
Дети поют.
Дедушка читает газету.
Мальчик молотком забивает гвозди в ящик.

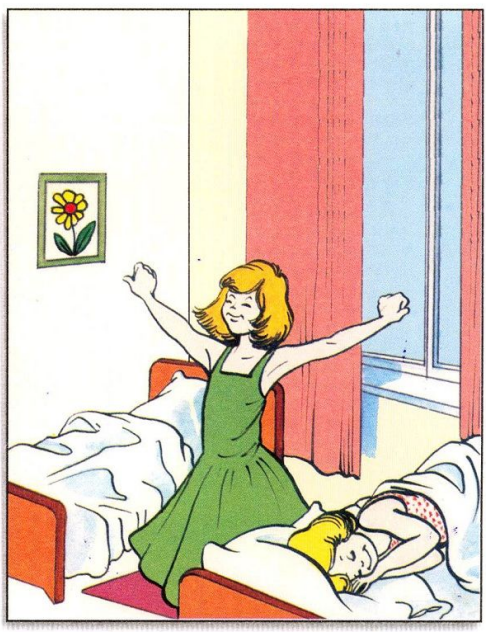
Задание 2.
а).Составьте предложения с данными словами:
утро, солнце

б). Составьте предложения из данных слов:
в, живут, лесу, звери, разные;
зима, придёт, скоро, настоящая;
Маша, пошли, Серёжа, и, на, луг.

Уровень сложности Б







Составление предложений

Уровень сложности Б

Задание 1.
Рассмотрите картинки. Расскажите, что на них нарисовано. (Составьте предложения по картинкам.)

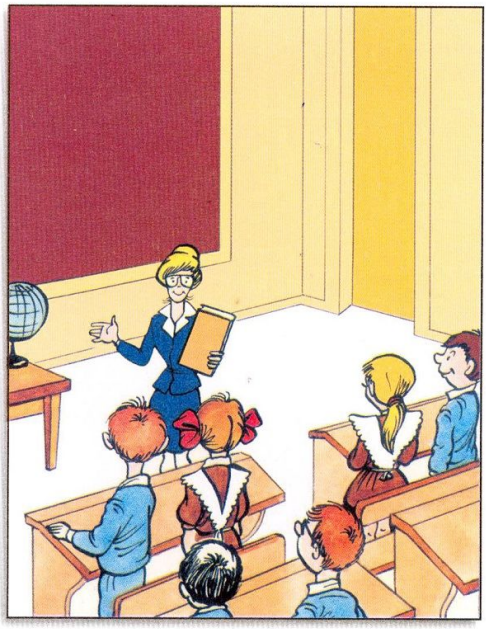
Примерные предложения:
Ребята в огороде собирают урожай моркови, свёклы и лука.
Мама половником наливает суп из кастрюли в тарелки.
Одна девочка уже встала, а другая еще спит.

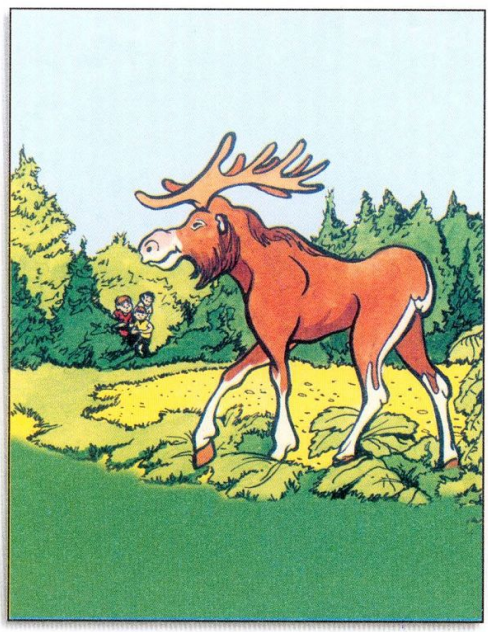
Задание 2.

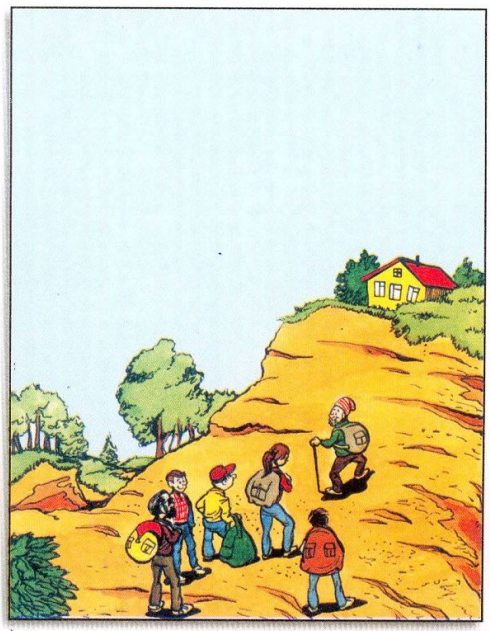
а).Составьте предложения с данными словами:
сестре, снегом

б). Составьте предложения из данных слов, изменив, где это необходимо, их грамматическую форму:
с, перелетает, на, пчела, цветка, цветок;
в, пошли, рано, ягоды, ребята, утро, за, лес.

Уровень сложности В







Составление предложений 3а

Уровень сложности В

Задание 1.
Рассмотрите картинки. Составьте предложения по картинкам.

Примерные предложения:

Учительница вошла в класс, и ученики встали.
Ребята спрятались в лесу, потому что на поляне увидели лося.
Туристы поднимались к домику, который стоял на горе.

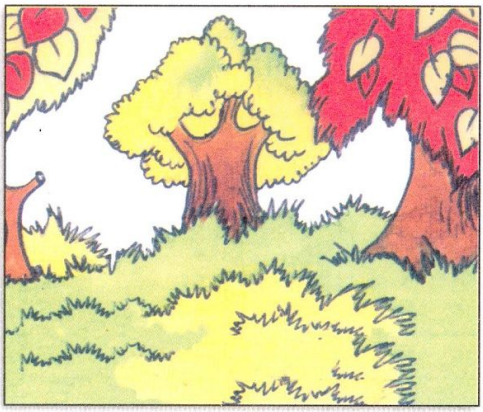
Задание 2.

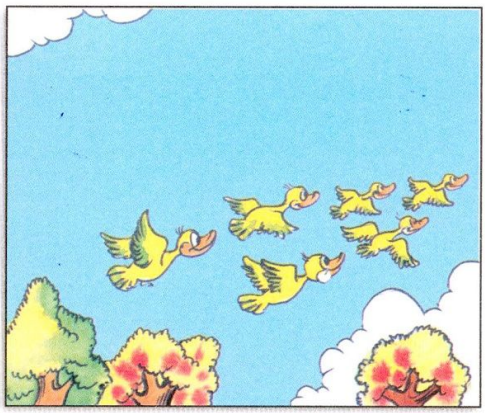
а).Составьте предложения с данными словами:
яблок, храбростью

б). Составьте предложения из данных слов, изменив, где это необходимо, их грамматическую форму:
школьники, решили, озеленить, улица, родного, села;

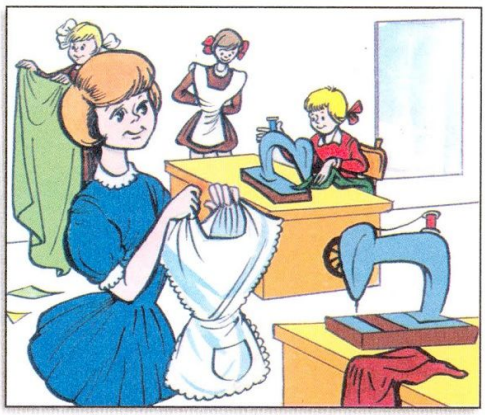
одни, копал, лопаты, яма, другие, сажал, ребята, и, молодые, дерево, вода, их, поливали.

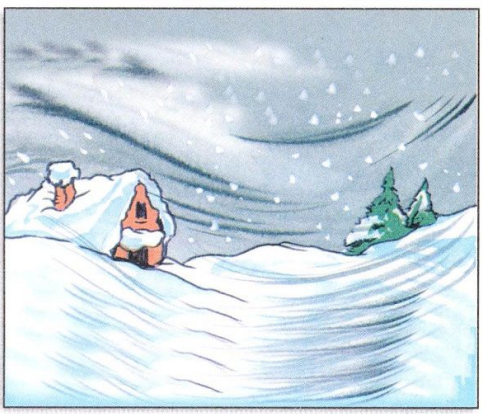
Уровни сложности Б, В













Составление сложносочиненных предложений

Уровни сложности Б, В

Задание 1.
Рассмотрите пары картинок. Составьте предложения по парам картинок, используя союзы (маленькие слова) *а, и, но.*

Примерные предложения:
Наступила осень, и птицы улетают на юг.
Мальчики чинят мебель (делают табуретку), а девочки шьют.
Началась метель, но пограничник стоит на посту.

Задание 2.
Составьте сложные предложения, используя данные на карточках пары простых предложений и слова для справок.

солнце зашло за горы	было еще светло

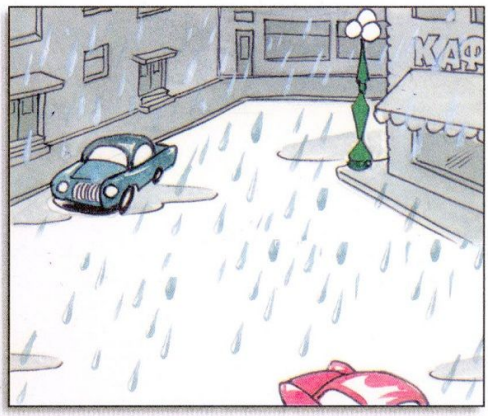
небо затянулось тучами	пошел дождь

море разбушевалось	рыбаков все не видно

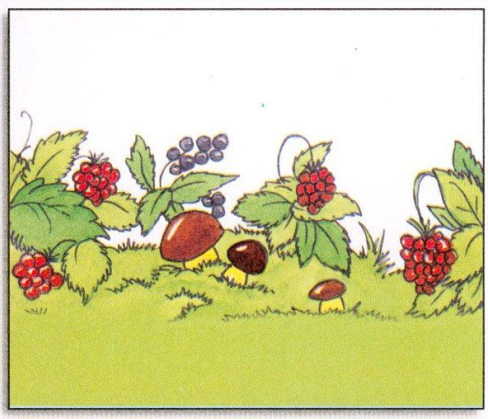
Слова для справок: *а, но, и.*

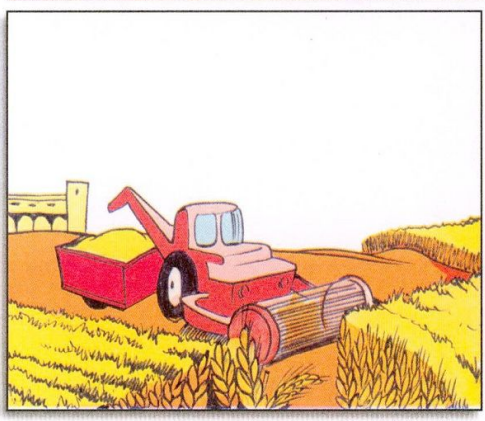
Уровни сложности Б, В













Составление сложносочиненных предложений

5а

Уровни сложности Б, В

Задание 1.
Рассмотрите пары картинок. Составьте предложения с опорой на пары картинок, используя союзы (слова) *потому что, так как, чтобы, хотя, несмотря на, если.*

Примерные предложения:
Ребята побежали домой, потому что пошел дождь.
Дети пошли в лес, так как там созрели ягоды и выросли грибы.
Крестьяне убирали хлеб, хотя уже наступила ночь.

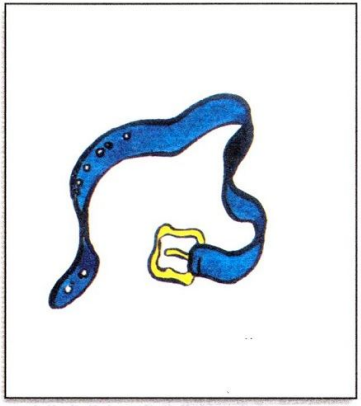
Задание 2.
Составьте сложные предложения, используя данные на карточках пары простых предложений и слова для справок.

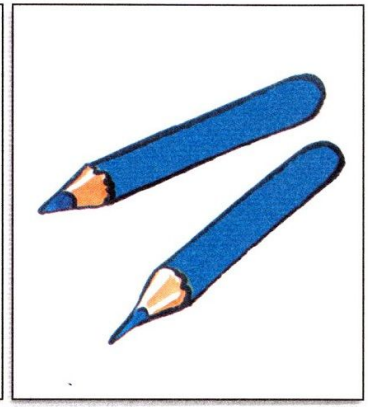
мы не пошли в музей	шел сильный дождь
мы пошли в музей	шел сильный снег
я поеду в лагерь	наступят каникулы
я поеду в лагерь	разрешит врач

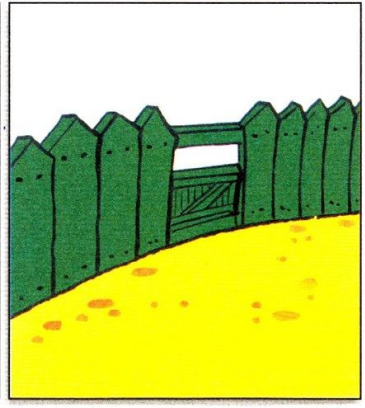
Слова для справок: *потому что, хотя, если, когда, который, поэтому.*

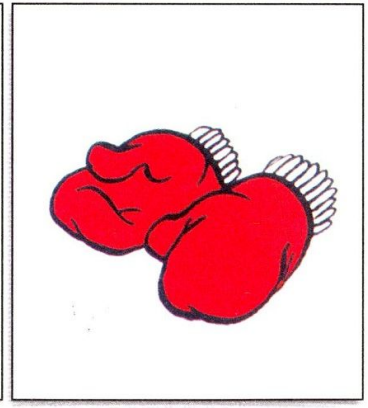
Согласование имени существительного с именем прилагательным

Уровень сложности А







Согласование имен существительных с именами прилагательными

6а

Уровень сложности А

Задание
Рассмотрите картинки. Составьте словосочетания с опорой на картинки.

Содержание картинного материала:
синий пояс (ремень), синяя сумка, синее ведро, синие карандаши;
чёрная куртка, зелёный забор, коричневое пальто, красные варежки (рукавицы).

Уровень сложности Б

Задание 1.
Прочитайте слова. Составьте словосочетания, используя данные слова:
кожаные, шерстяное, река, шапка, зеленые, воротник, ботинки, платье, меховое, шар, куртка, пальто, меховая, носки, озеро, кожаная, глубокие, меховой, листва, глубокое, шерстяные, зеленый, глубокая, тарелки.

Задание 2.
В предложениях вместо точек вставьте данные в скобках прилагательные, изменив их в соответствии с вопросом.

За *(какими?)* ... горами раскинулась деревня *(высокие)*.
Ученики прочитали рассказ о *(каких?)*... партизанах *(храбрые)*.
Аист принес рыбу *(каким?)*... птенцам *(голодные)*.
Пачка *(каких?)*... сухарей лежит на столе *(ванильные)*.

Уровень сложности В

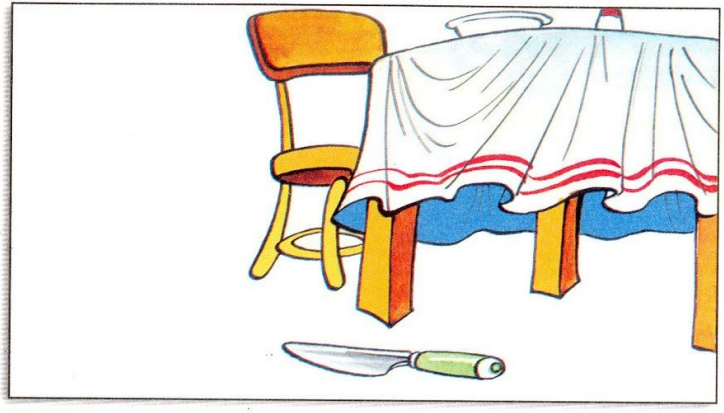
Задание 1.
Прочитайте слова. Составьте словосочетания, используя данные слова:

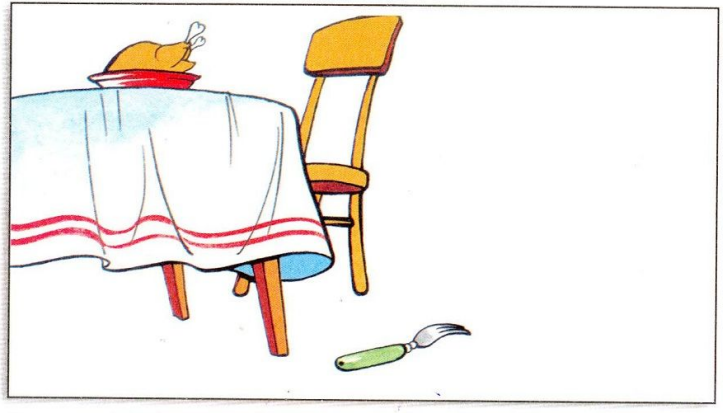
бельем, длинное, щенка, грязная, корзинку, бабушкой, брюшко, лапы, удобную, вареньем, любимой, лужа, дождь, лохматые, вкусным, путь, мутная, проливной, длинный, грязным, любимая, лохматого.

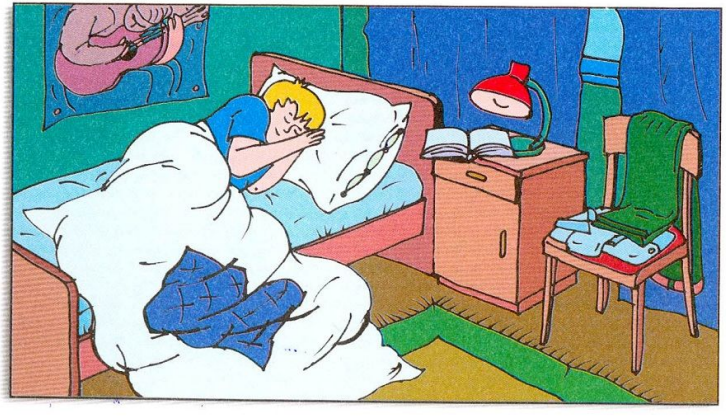
Задание 2.
Прочитайте предложения, допишите (или устно вставьте) окончания имен прилагательных.
Около завода остановилась грузов... машина.
За деревней раскинулся зелен... луг.
В саду выросло молод... дерево.
В зоопарке появились бел... медведи.
В шкафу стоит банка малинов... варенья.
У стар... яблони обломилась ветка.
Дом построили из крас... кирпичей.
Мы собирали спел... клюкву.
Девочка подошла к книжн... шкафу.
По обрывист... берегам реки раскинулась вековая тайга.
Мальчик порезал палец остр... стеклом.
Дежурный застелил стол бел... скатертью.
За заливн... лугами виднеется лес.
Дети читали сказку о хитр... лисе и зл... волке.

Согласование имени существительного и глагола в прошедшем времени

Уровень сложности А









Согласование имени существительного и глагола в прошедшем времени.

7а

Уровень сложности А

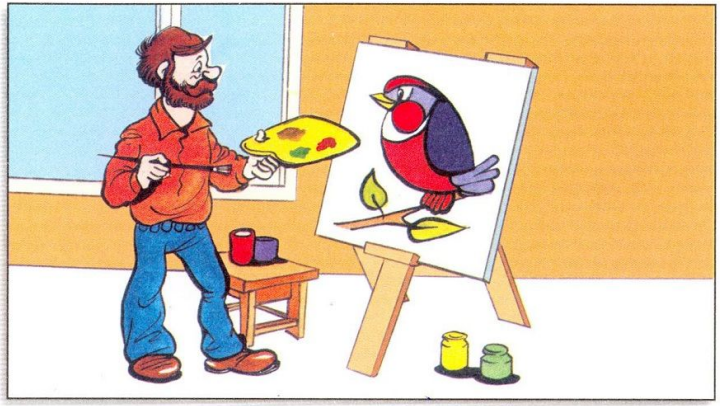
Задание.
Рассмотрите картинки. Расскажите, что на них нарисовано.

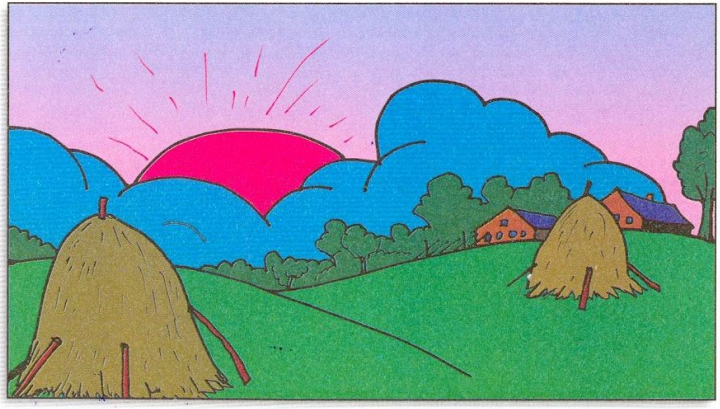
Содержание картинного материала:
нож упал;
вилка упала;
одеяло упало;
листья упали.

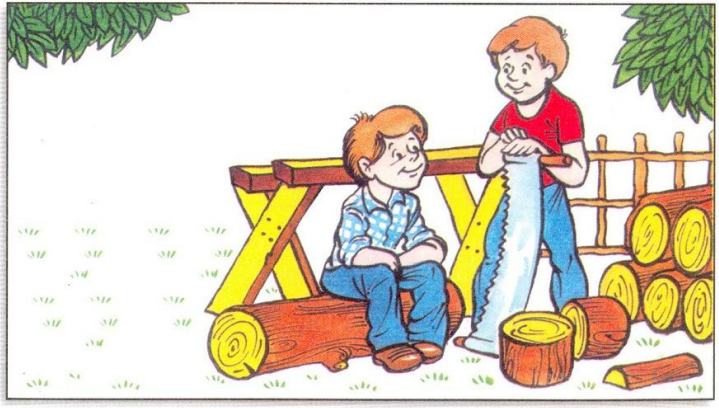
Согласование имени существительного и глагола в прошедшем времени

Уровень сложности Б









Согласование имени существительного и глагола в прошедшем времени 8а

Уровень сложности Б

Задание.
Рассмотрите картинки. Расскажите, что на них нарисовано. (Составьте предложения по картинкам.)

Примерные предложения:
Девочка вымыла посуду.
Художник нарисовал картину.
Солнце село за тучу.
Мальчики распилили бревно.

Уровень сложности В

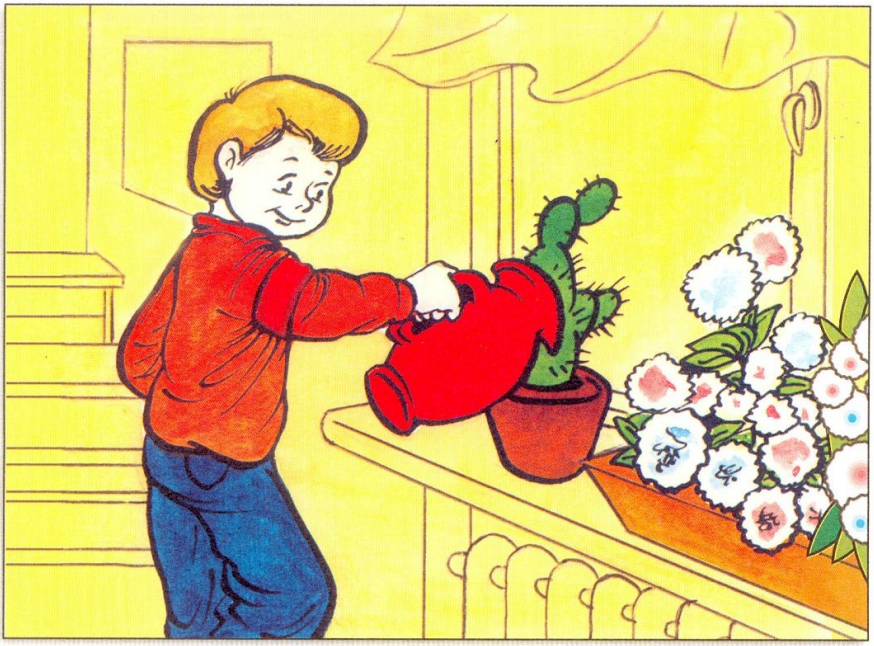
Задание.
Прочитайте предложения. Подберите подходящий по смыслу глагол из данных, поставив его в нужную форму.

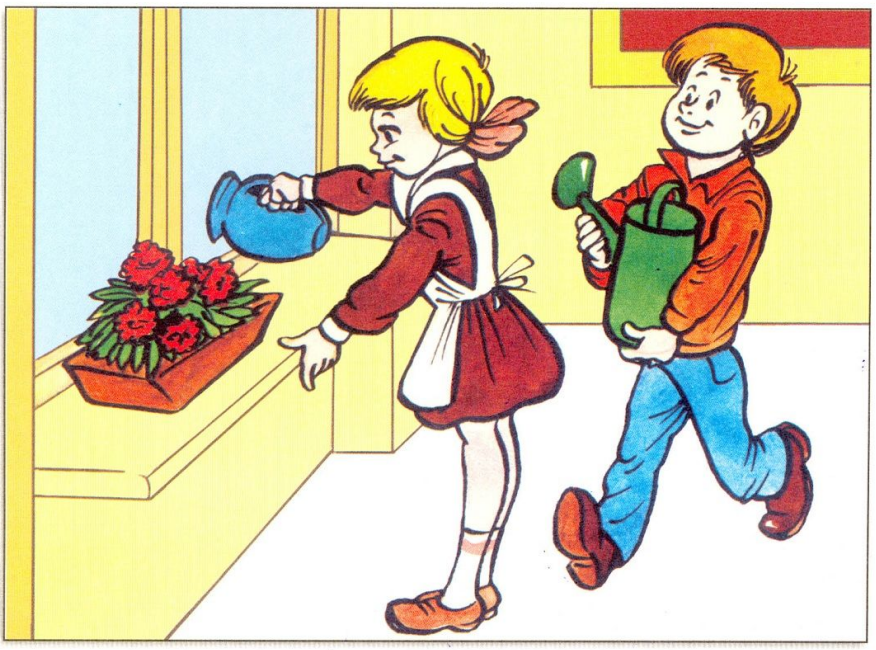
После уроков дежурный уже ... класс.
Вчера ночью ... снег.
Море ... всю ночь.
Летом дети часто ... в реке.
Всю неделю ярко ... солнце.
Осенью все цветы ... .
Из клетки ... птица.

Слова для справок: *вымыть, выпасть, бушевать, купаться, светить, завянуть, вылететь.*

Согласование имени существительного (местоимения) и глагола в настоящем времени

Уровень сложности А





Согласование имени существительного (местоимения) и глагола в настоящем времени

9[a]

Уровень сложности А

Задание.
Рассмотрите картинки. Расскажите, что на них нарисовано.

Примерные предложения:
Дежурный поливает цветы.
Дежурные поливают цветы.

Уровень сложности Б

Задание.
Прочитайте предложение, восстанавливая гласные в окончаниях глаголов.

Весной расцвета-т сирень.
Ученик пиш-т диктант.
Все чита-т газеты.
Книга и терадь леж-т на столе.

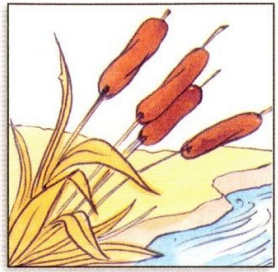
Уровень сложности В

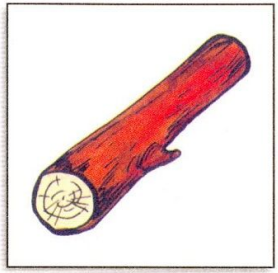
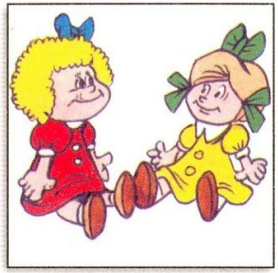
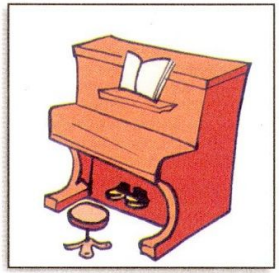
Задание.
Составьте предложения, используя слова 1-го и 2-го столбиков.

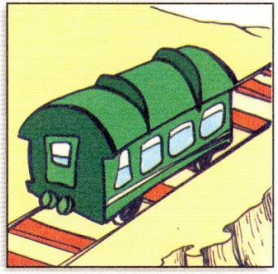
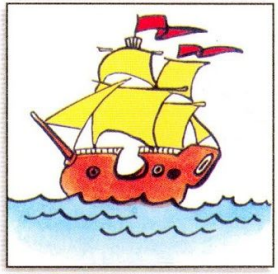
ты	пою песню
мы	поём песню
я	поёт песню
он	поёшь песню
она	поём песню
они	поют песню

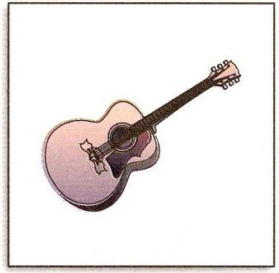
Согласование имен существительных и притяжательных местоимений

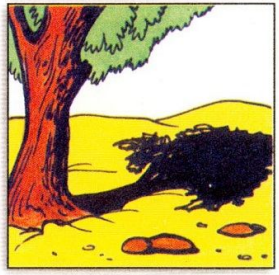
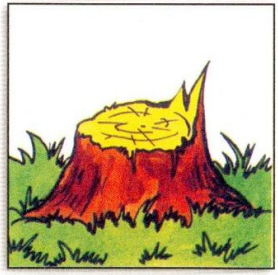
Уровень сложности А






Согласование имен существительных и притяжательных местоимений

10[а]

Уровень сложности А

Задание.
Рассмотрите картинки. О каких из нарисованных предметах можно сказать: *мой, моя, моё, мои*?

Содержание картинного материала:
камыш; дедушка; бревно; куклы; пианино; очки; вагон; корабль (кораблик); щетка; гитара; пальто; валенки; тень; пень; улитка.

Уровень сложности Б

Задание.
Составьте словосочетания с местоимениями *мой, моя, моё, мои* и данными словами:

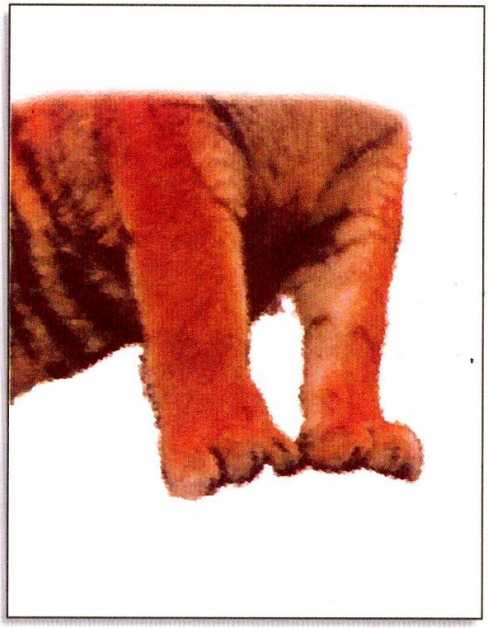
конь, честность, бульвар, бинокль, клумба, счастье, здоровье, солнышко, аэроплан, беседа, порция, чувства.

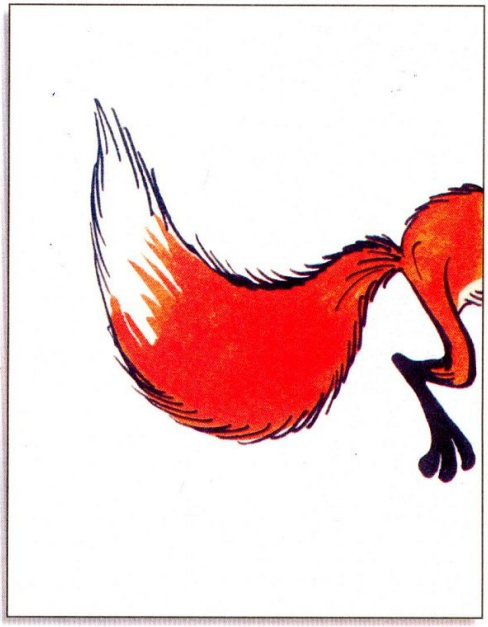
Уровень сложности В

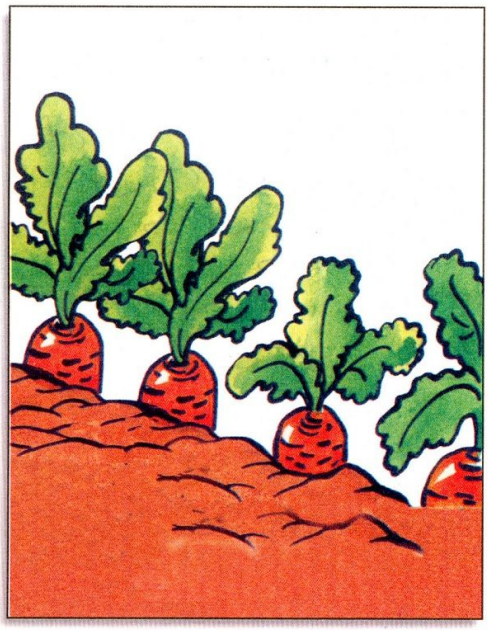
Задание.
Составьте словосочетания из слов 1-го и 2-го столбиков.

платок	мой моя моё мои
пальто	твоё твой твои твоя
одежда	своя своё свой свои
сапоги	наши наша наше наш
	ваша ваше ваши ваш

Родительный падеж без предлогов









Беспредложное и предложное управление

11[а]

Родительный падеж без предлогов

Задание.
Рассмотрите картинки. Составьте словосочетания по картинкам. Ответьте на вопросы: *Чья?.. Чей?.. Чего?..*

Примерные словосочетания:
лапы тигра,
хвост лисы,
грядка моркови,
ветка дерева.

Родительный падеж с предлогами



Беспредложное и предложное управление

12[а]

Родительный падеж с предлогами

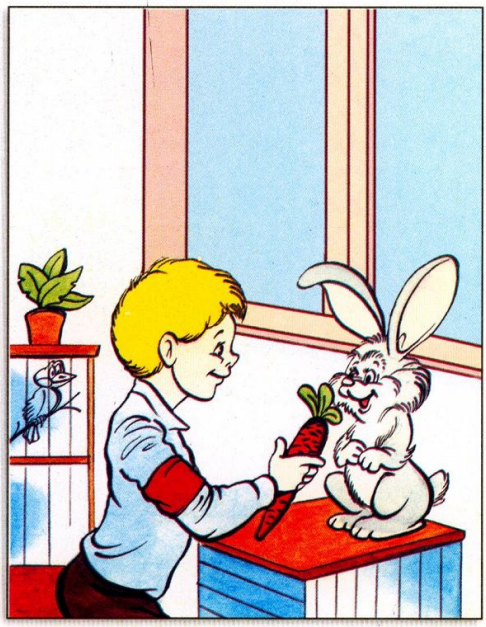
Задание.
Рассмотрите картинки. Составьте предложения по картинкам. Ответьте на вопрос: *Откуда?*..

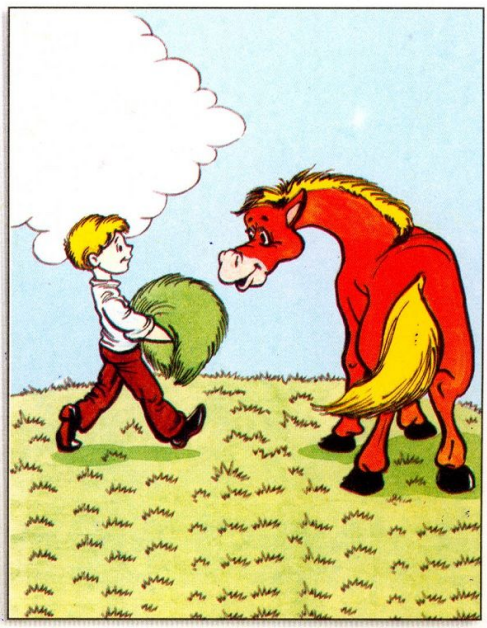
Примерные предложения:

Собака выглядывает из конуры.
Собака стоит у (около) конуры.
Собака прыгает с крыши конуры.
Собака выглядывает из-за конуры.
Собака достает кость из-под конуры.
Собака уносит кость от конуры.

Дательный падеж без предлогов







Беспредложное и предложное управление

13[а]

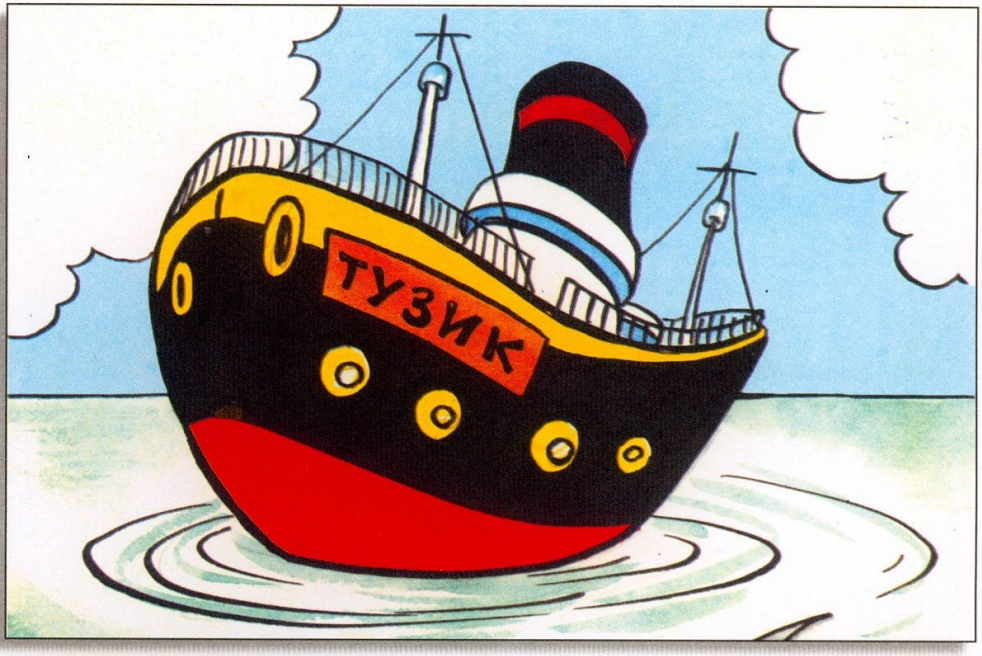
Дательный падеж без предлогов

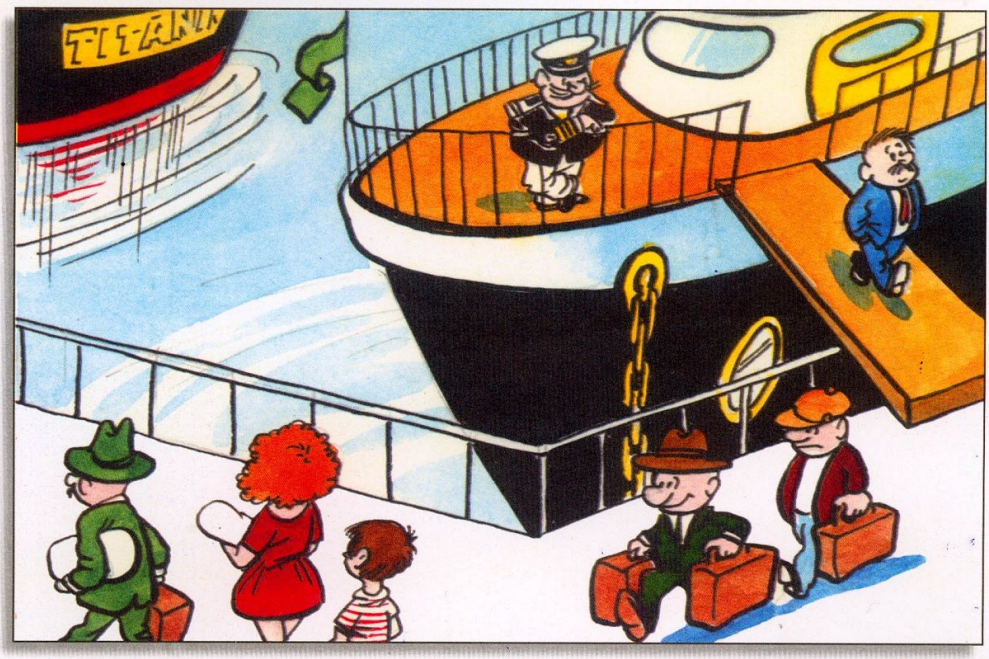
Задание.
Рассмотрите картинки. Составьте предложения по картинкам. Ответьте на вопрос: *Кому?*..

Примерные предложения:

Мальчик предлагает (принес) рыбу кошке.
Мальчик даёт морковку кролику.
Мальчик несёт сено лошади.

Дательный падеж с предлогами





Беспредложное и предложное управление

14[a]

Дательный падеж с предлогами

Задание.
Рассмотрите картинки. Составьте предложения по картинкам. Ответьте на вопросы: *Где плывет пароход? Куда (к чему) причалил (подошел) пароход?*

Примерные предложения:

Пароход плывет по морю.
Пароход причалил к пристани.

Винительный падеж без предлогов



Беспредложное и предложное управление

15[а]

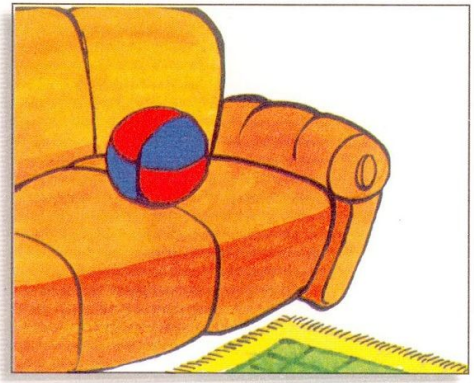
Винительный падеж без предлогов

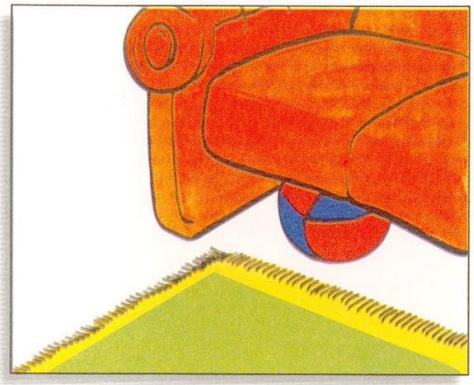
Задание.
Рассмотрите картинки. Составьте предложения по картинкам. Ответьте на вопросы: *Что делал Петя во время дежурства в классе? Что?.. Кого?..*

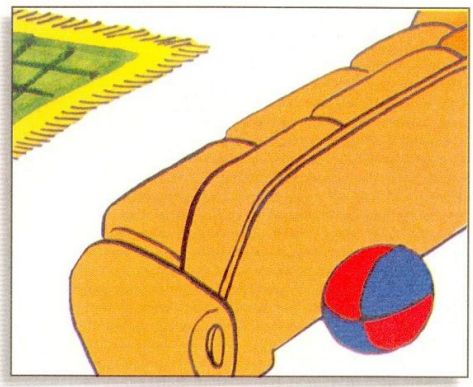
Примерные предложения (возможно составление предложения с однородными сказуемыми):

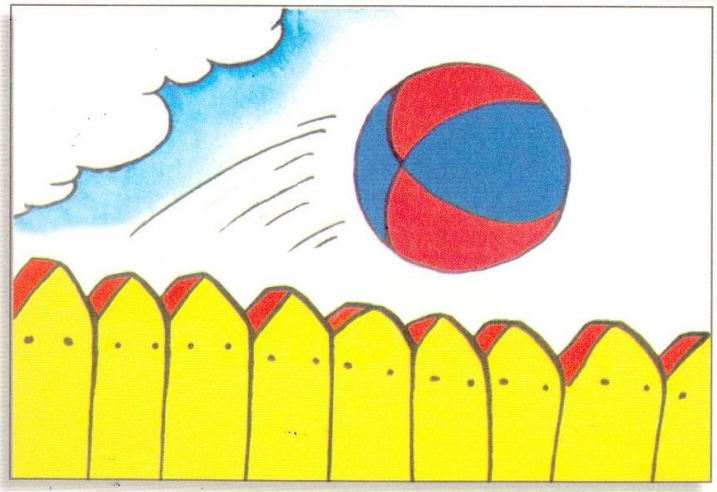
Дежурный подметает пол.
Он вытирает доску.
Мальчик моет окно.
Дежурный кормит ежа.

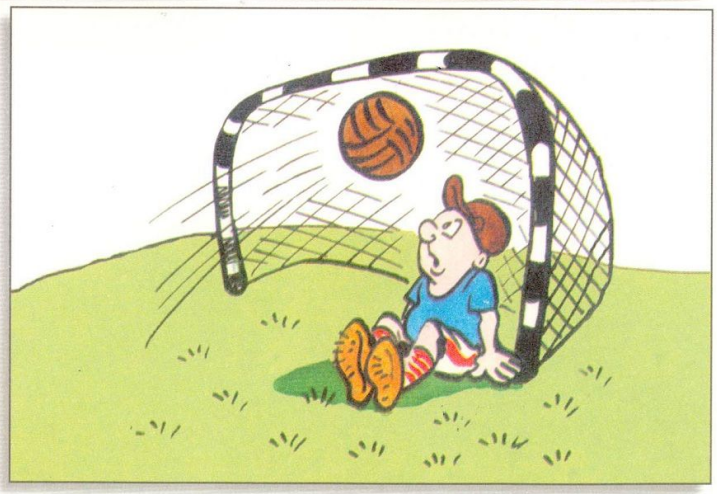
Винительный падеж с предлогами











Беспредложное и предложное управление

16[а]

Винительный падеж с предлогами

Задание.
Рассмотрите картинки. Составьте предложения по картинкам. Расскажите (ответьте на вопрос): *Куда ... мяч?*

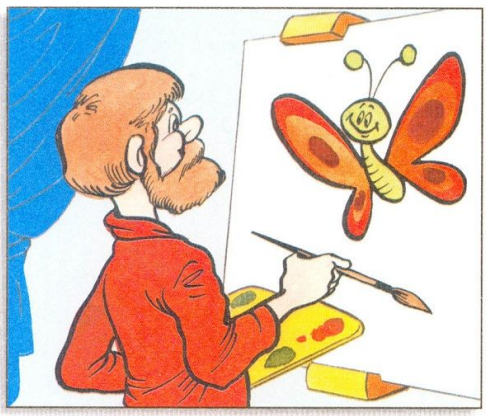
Примерные предложения (возможно составление предложения с однородными обстоятельствами):

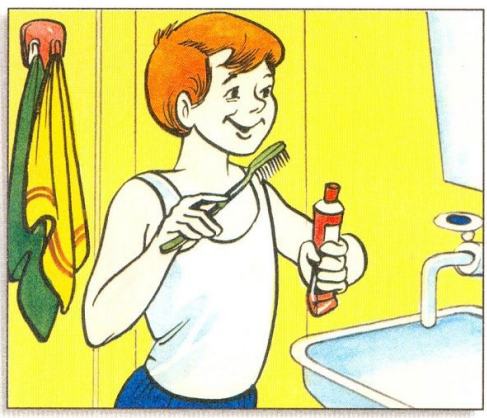
Мяч положили на диван.
Мяч укатился под диван.
Мяч закатился за диван.
Мяч перелетает через забор.
Мяч влетел в ворота.

Творительный падеж без предлогов













Беспредложное и предложное управление

17а

Творительный падеж без предлогов

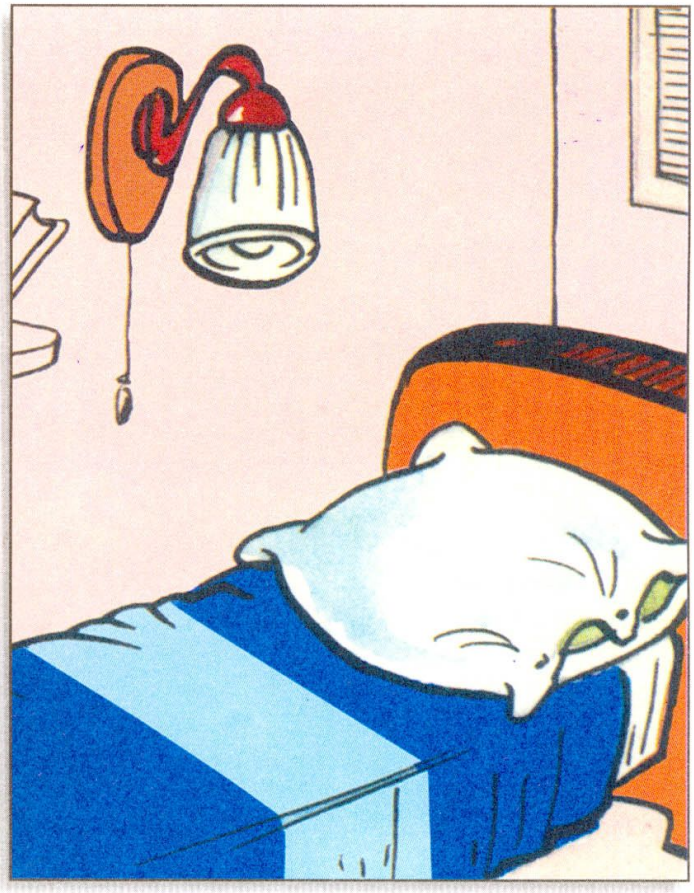
Задание.
Рассмотрите картинки. Составьте предложения по картинкам. Ответьте на вопрос: *Чем?..)*

Примерные предложения:

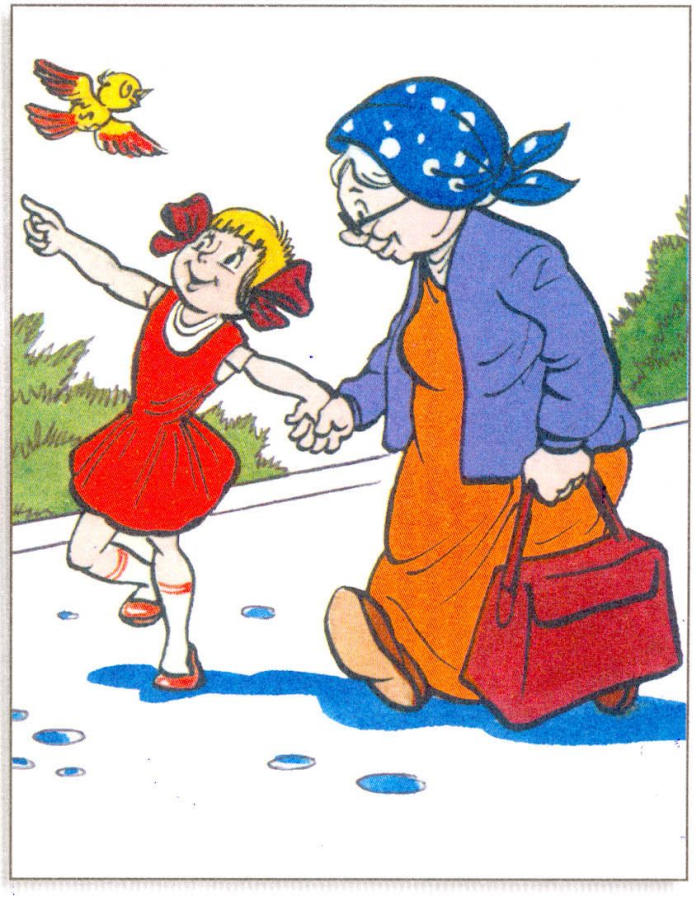
Девочка пишет ручкой.
Мальчик рисует карандашом.
Художник рисует кистью.
Мальчик чистит зубы щеткой.
Женщина гладит бельё утюгом.
Девочка накрывает стол скатертью.

Творительный падеж с предлогами









Беспредложное и предложное управление

18[a]

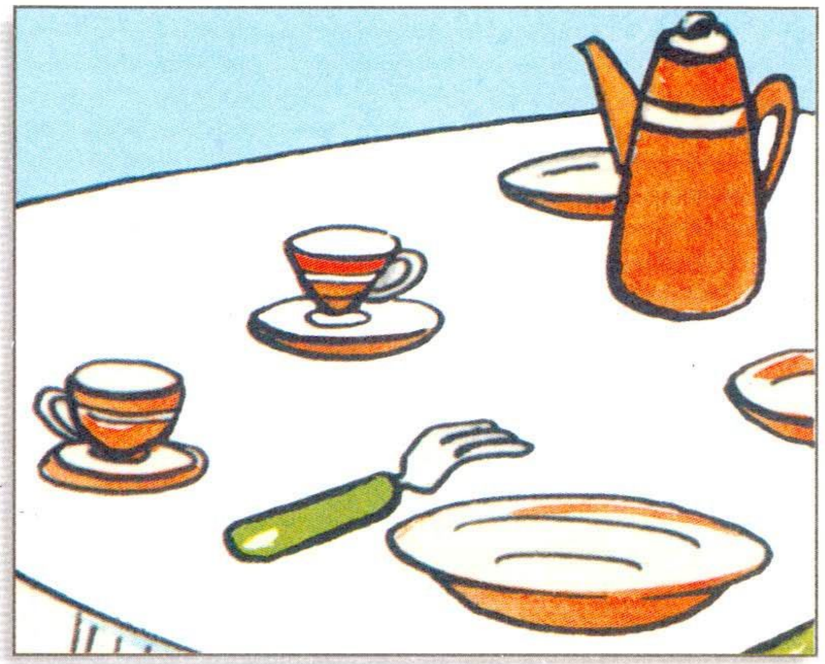
Творительный падеж с предлогами

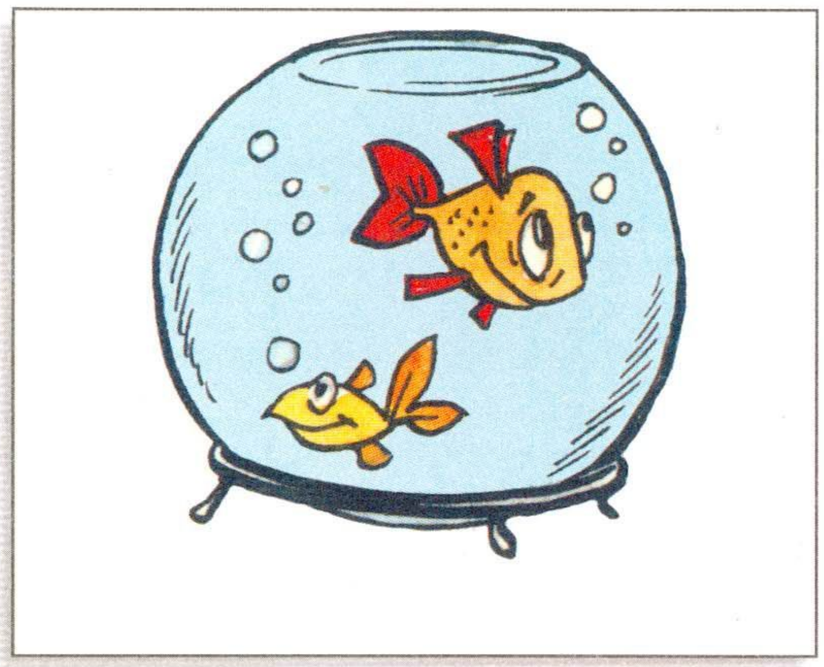
Задание.
Рассмотрите картинки. Составьте предложения по картинкам. Ответьте на вопросы: *Где?.. С кем?..*

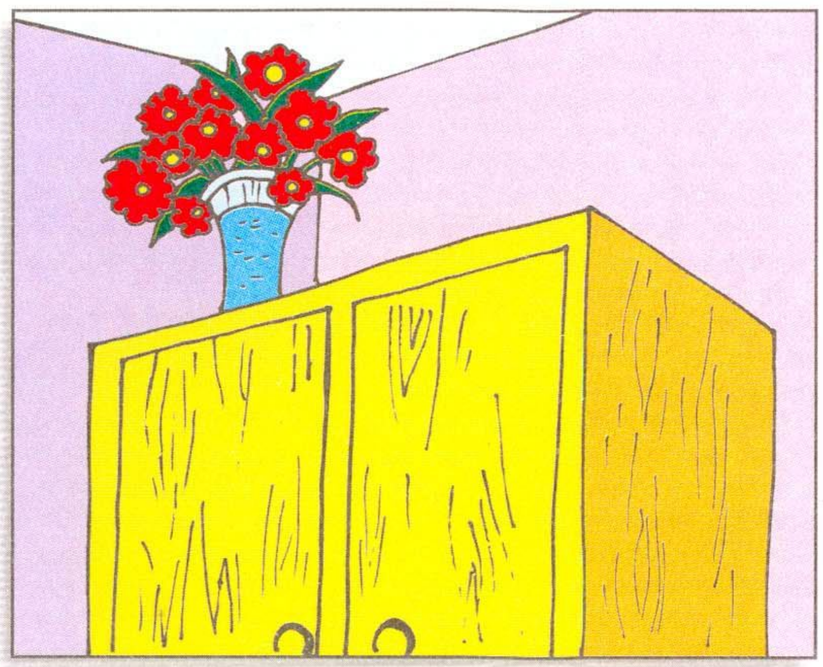
Примерные предложения:

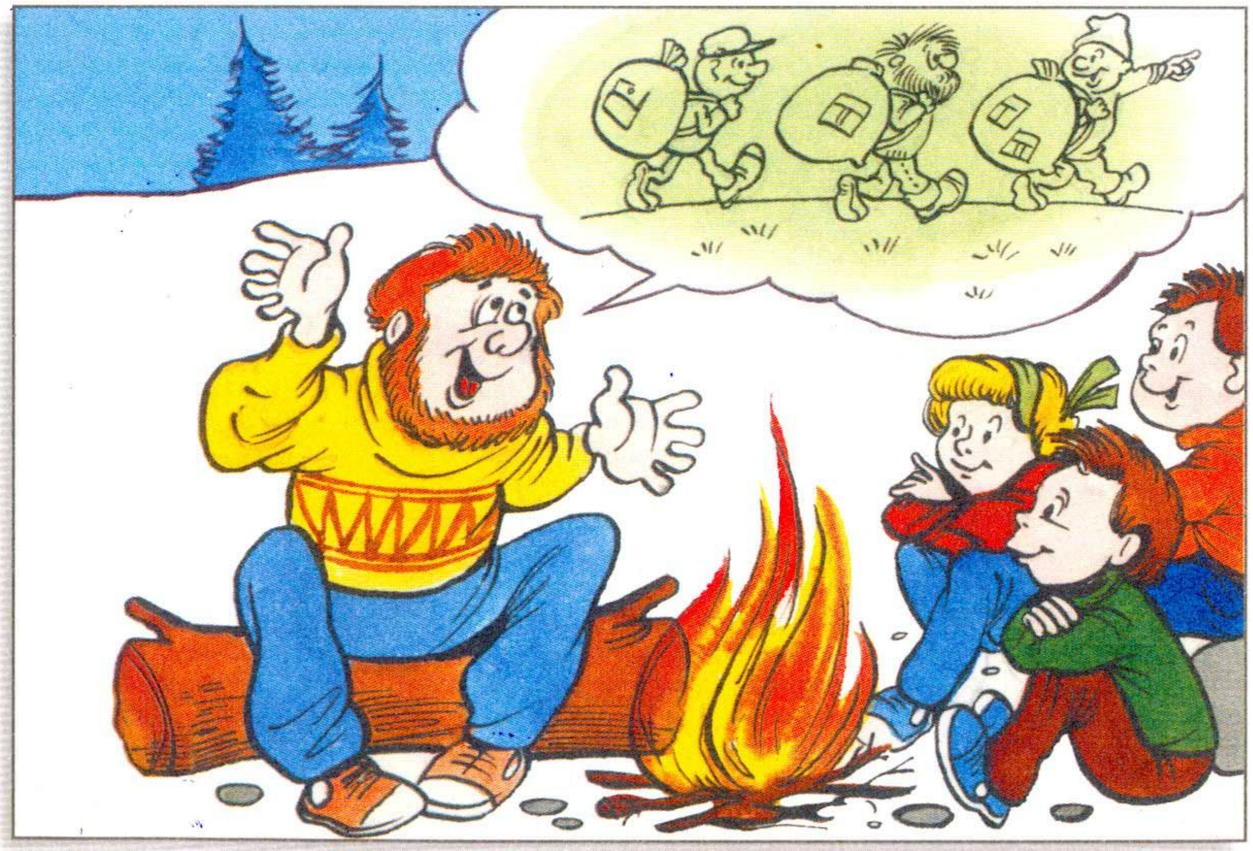
Грибы растут под деревом.
Лампа висит над кроватью.
Мальчик спрятался за деревом.
Внучка гуляет с бабушкой.

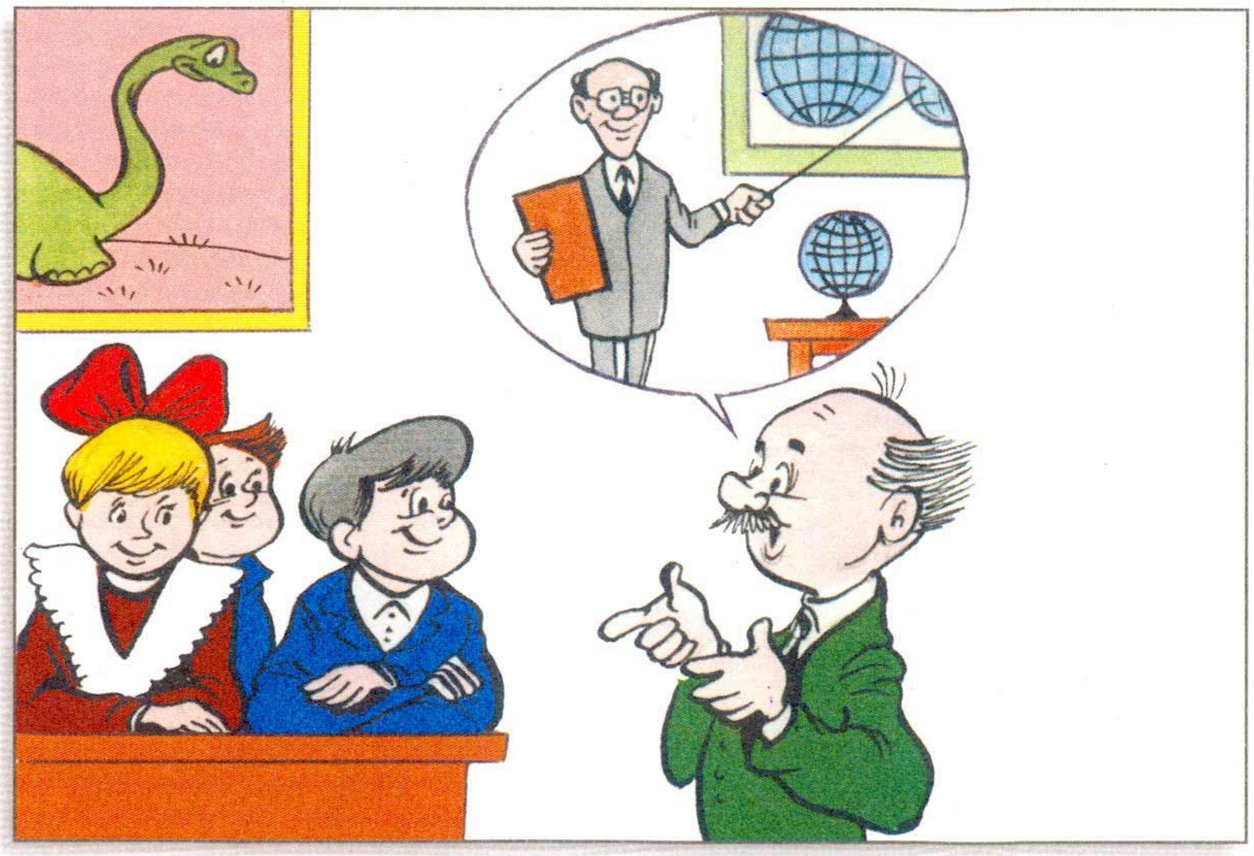
Предложный падеж











Беспредложное и предложное управление

19а

Предложный падеж

Задание.
Рассмотрите картинки. Составьте предложения по картинкам. Ответьте на вопросы: *Где?.. О ком?..*

Примерные предложения:

Посуда стоит на столе.
Рыбы живут в аквариуме.
Цветы стоят в вазе на шкафу.
Бывалый (опытный) турист говорит о походе.
Старик рассказывает об учителе.

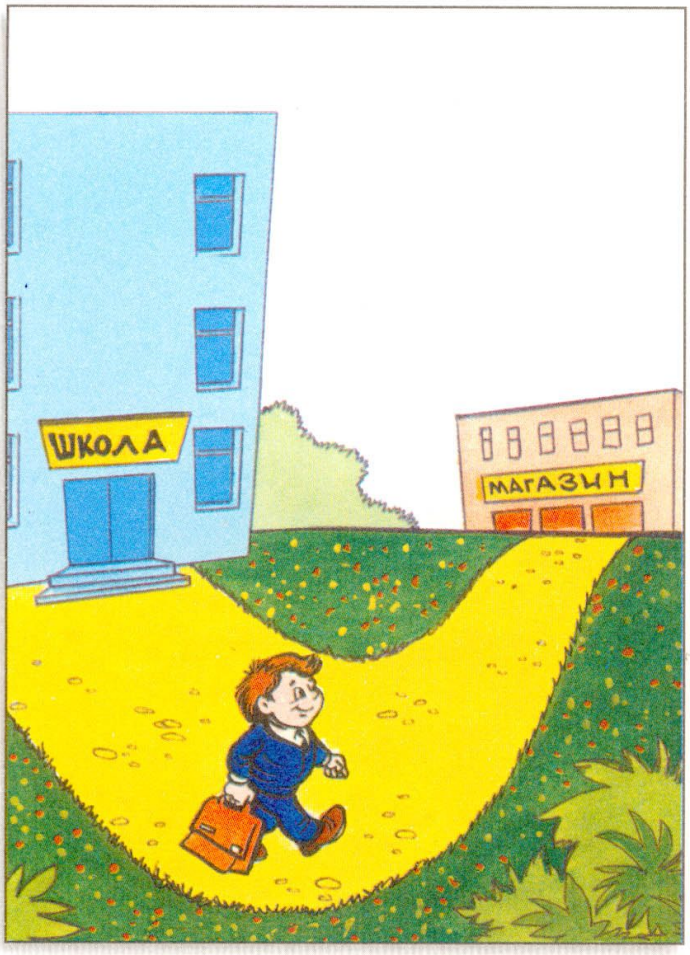
Изменение личных и возвратных местоимений по падежам

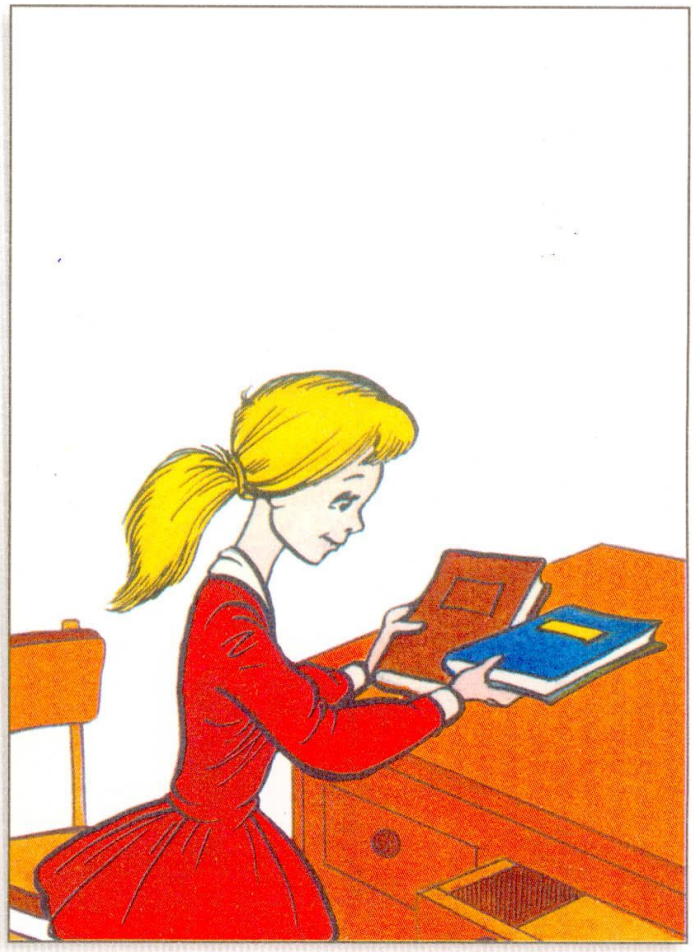
Уровни сложности Б, В

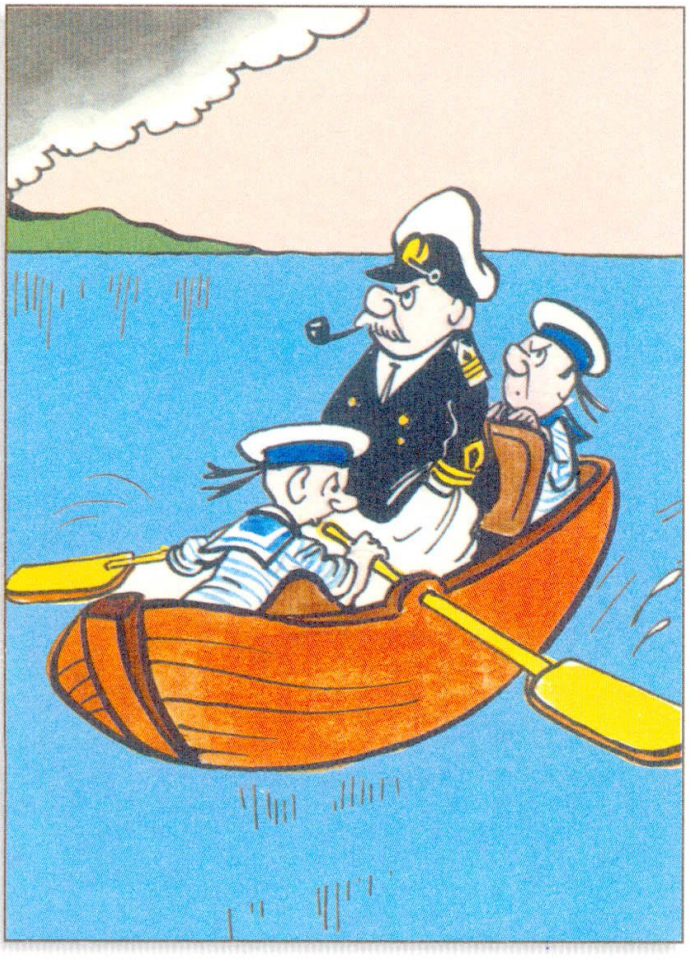
Задание.
Составьте словосочетания, изменив, где это необходимо, форму местоимений.

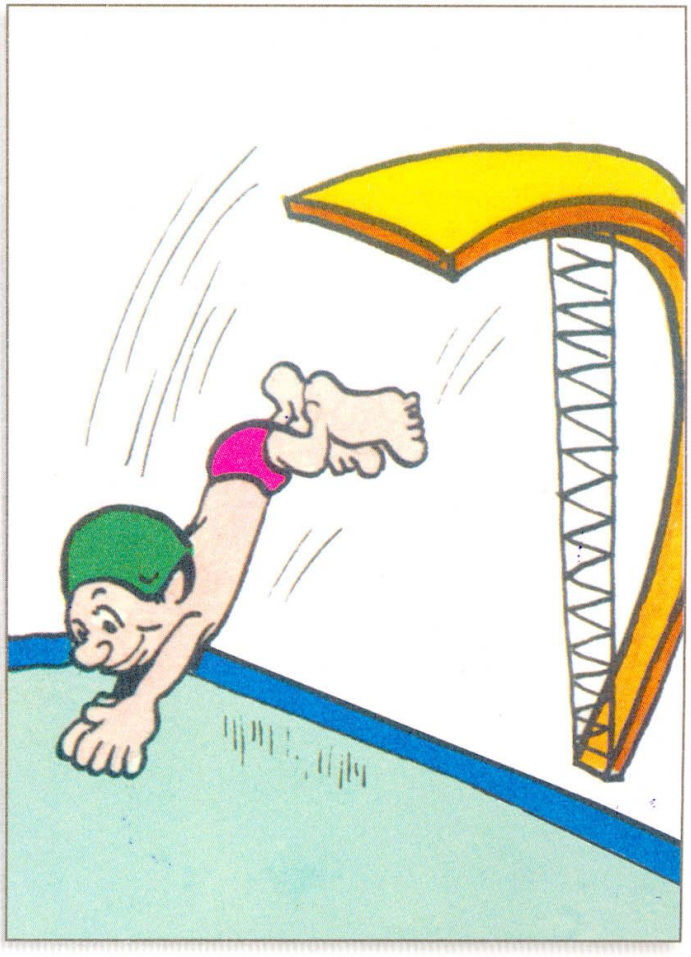
Уровень сложности	**Б**	поздравляю *(ты)*, встречаю *(он)*, дарю *(она)*, позвоню *(вы)*, горжусь *(она)*, приношу *(он)*, отдает *(мы)*, напишу *(они)*, хвалила *(мы)*, доволен *(ты)*, отвечают *(я)*
	В	играю *(она)*, думаю *(себя)*, скучаю *(ты)*, бегу *(он)*, плачу *(вы)*, шью *(мы)*

Уровни сложности Б, В









Предложное управление 20а

Задание 1.
Рассмотрите картинки. Составьте предложения по картинкам. Ответьте на вопросы: *Откуда?.. Куда?..*

Примерные предложения:
Мальчик идет из школы в магазин.
Девочка достала книги из ящика и положила их на стол.
Лодка плывет от парохода к берегу.
Спортсмен прыгает с вышки в воду.

Уровень сложности Б

Задание 2.
Вставьте (устно или письменно) вместо точек подходящий по смыслу предлог. Раскройте скобки, изменив, где это необходимо, окончания имен существительных.

Пальто висит ... *(шкаф)*.
Птенец выпал... *(гнездо)*.
Самолет летит ... *(лес)*.
Огурцы лежат ... *(корзина)*.
Туфли стоят ... *(кровать)*.
На столе стоит ваза ... *(печенье)*.
Петя не может писать диктант. Он ... *(ручка)*.
Запасная ручка ... *(Маша)*.
Дети приготовили букет ... *(учительница)*.
Автобус подъехал ... *(остановка)*.
Достань тапочки ... *(диван)*.

Уровень сложности В

Задание 2.
Прочитайте рассказ. Исправьте (устно или письменно), где это необходимо, ошибки в употреблении предлогов и окончаниях существительных.

Была зима. За окной шёл снег. Он медленно падал над землю. Снежинки сталкивались воздухе и слипались в хлопьями.

Вдруг из-под туч выглянуло солнце и через мгновенье осветило зимний пейзаж. Однако уже около минуту стало снова серо и уныло.

В доме было тепло и уютно. Приятно наблюдать от метелью, когда в печку трещат дрова, а на коленями мурлычет кошка.

Образование множественного числа имен существительных в именительном падеже

Задание.
Измените данные слова по образцу.

Уровень сложности	**А**	*коза — козы* гроза — чашка — пенал — карандаш —	*поезд — поезда* город — поле — ядро — зеркало —	*кол — колья* лист — ружье — крыло — перо —
	Б	*воробей — воробьи* соловей — муравей — сарай —	*сон — сны* лоб — отец — палец —	*котенок — котята* ягненок — зайчонок — медвежонок —
	В	*друг — друзья* сук — клок —	*семя — семена* знамя — племя — имя —	*небо — небеса* чудо —

Образование форм родительного падежа множественного числа имен существительных

Задание.
Измените данные слова по образцу.

Уровень сложности	**Б**	*столы — столов* ящики — ластики — петухи — стаканы — *календари — календарей* окуни — тетради — лошади — люди —	*глаза — глаз* коровы — груши — вазы — книги — *деревья — деревьев* стулья — пальцы — трамвай — сарай —	
	В	*окна — окон* стекла — банки — горки —	*овцы — овец* кольца — почки — ручки — ложки —	*армии — армий* партии — революции — иллюзии — провокации —

Суффиксальный способ образования имен существительных

Уровень сложности А

Задание.
Образуйте новые слова по образцу.

печь — печка	*мяч — мячик*	*стакан — стаканчик*
птица —	гвоздь —	вагон —
река —	сухарь —	огурец —
орех — орешек	*гнездо — гнездышко*	*изба — избушка*
платок —	ведро —	ива —
мешок —	крыло —	поле —
кофта — кофточка	*мальчик — мальчонка*	*дом — домище*
звезда —	рубаха —	нос —
кисть —	бумага —	глаз —

береза — березонька
речка —
лиса —

волк — волчица — волчата — волчонок
лев —
тигр —
лис —

часы — часовщик	*полет — летчик*	*учит — учитель*
барабан —	пулемет —	строит —
стекло —	вертолет—	водит —
горн — горнист	*лыжи — лыжник*	
футбол —	печь —	
парашют —	охота —	

Суффиксальный способ образования имен существительных

Уровень сложности Б

Задание.
Образуйте новые слова по образцу.

зима — зимушка
корова —
кровь —

шапка — шапчонка
одежда —
девочка —

прыгать — прыжок
дружить —

грел — грелка
вешал —
поил —

удить — удилище
учить —
хранить —

горох — горошина
жемчуг —

смелый — смелость
юный —
грамотный —

лось — лосиха — лосята — лосенок
кролик —
воробей —

носит — носильщик
сваривает —

камень — каменщик
гардероб —
бетон —

переплет — переплетчик
обход —
ракета —
аппарат —
учет —

писать — писатель
читать —
воспитать —
слушать —
посетить —
победить —

шахматы — шахматист
трактор —
велосипед —
пианино —
машина —
штанга —

фокус — фокусник
сапог —
лес —
защита —

молодой — молодец
мудрый —
глупый —

ружье — ружьецо
платье —
письмо —

роща — рощица
вода —
сестра —

Суффиксальный способ образования имен существительных

Уровень сложности В

Задание.
Образуйте новые слова по образцу.

экскаватор — экскаваторщик
забой —
кровля —

зимовать — зимовщик
регулировать —
танцевать —
браковать —

доклад — докладчик
водопровод —
автомат —
прокат —

наводить — наводчик
наладить —
переводить —

исследовать — исследователь
отправить —
избирать —

под свечой — подсвечник
под водой —
под окном —

печатать — печатник
сотрудничать —
путешествовать —

мотоцикл — мотоциклист
баскетбол —
баян —

фигура — фигурист
телефон —
журнал —

сестра — сестрица
сверстник —
ровесник —

бежать — беглец
жить —
петь —

вежливый — вежливость
свежий —
самостоятельный —

утомлять — утомленность
организовать —
увлекать —

сложить — сложение
восхищать —
наводнить —

сверкать — сверкание
молчать —
ворчать —

береза — березняк
сосна —

ель — ельник
осина —
орех —

темный — темнота
пестрый —
глухой —

голубой — голубизна
кривой —
крутой —

Суффиксальный способ образования имен прилагательных

Уровень сложности А

Задание.
Образуйте новые слова по образцу.

белый — беленький
милый —
тонкий —

ночь — ночной
гриб —
яблоко —

лед — ледяной
земля —
кожа —

стекло — стеклянный
олово —
дерево —

гусь — гусиный
зверь —
мышь —

поле — полевой
груз —
абрикос —

море — морской
июнь —
город —

робеть — робкий
ловить —
крепить —

глубь — глубокий
высь —
ширь —

Суффиксальный способ образования имен прилагательных

Уровень сложности Б

Задание.
Образуйте новые слова по образцу.

картофель — картофельный
огурец —
свекла —

вода — водяной
глина —

осел — ослиный
змея —
соловей —

рыжий — рыженький
толстый —
свежий —

вещь — вещевой
ситец —
слива —

красный — красноватый
горький —
тонкий —

матрос — матросский
богатырь —
село —

золото — золотистый
гора —
холм —

сгибать — гибкий
ковать —
ломать —

солома — соломенный
камень —
обед —

дождь — дождливый
привет —
совесть —

доходить — доходчивый
навязать —
обидеть —

тонкий — тоньше
громкий —
молодой —

Суффиксальный способ образования имен прилагательных

Уровень сложности В

Задание.
Образуйте новые слова по образцу.

трава — травяной
лен —
рожь —

клюква — клюквенный
торжество —
отечество —

длинный — длинноватый
пестрый —
кислый —

болото — болотистый
смола —
ворс —

сладкий — слаще
мелкий —
твердый —

тихий — тишайший
яркий —
глубокий —

отходить — отходчивый
прилипать —
разговаривать —

лебедь — лебединый
пчела —
комар —

лицо — лицевой
свинец —
ключ —

гигант — гигантский
завод —
город —

кольцо — кольчатый
зуб —
бревно —

крупный — крупнейший
мудрый —
простой —

неряха — неряшливый
смех —

Суффиксальный способ образования глаголов

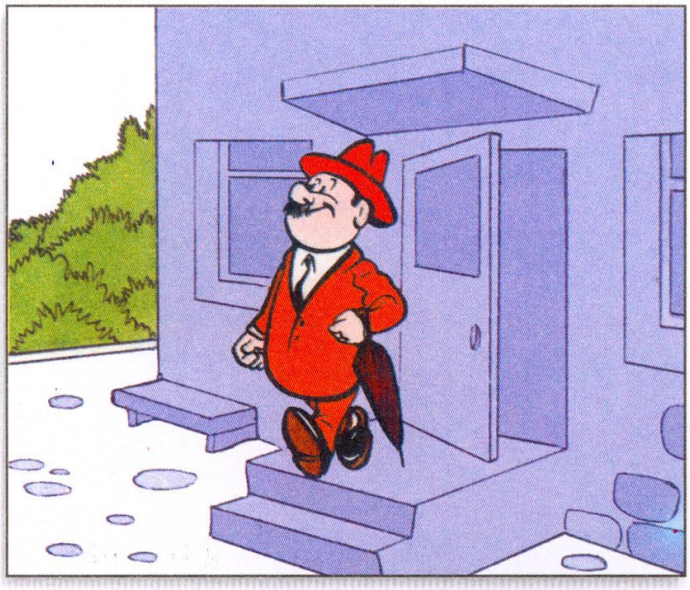
Уровни сложности Б, В

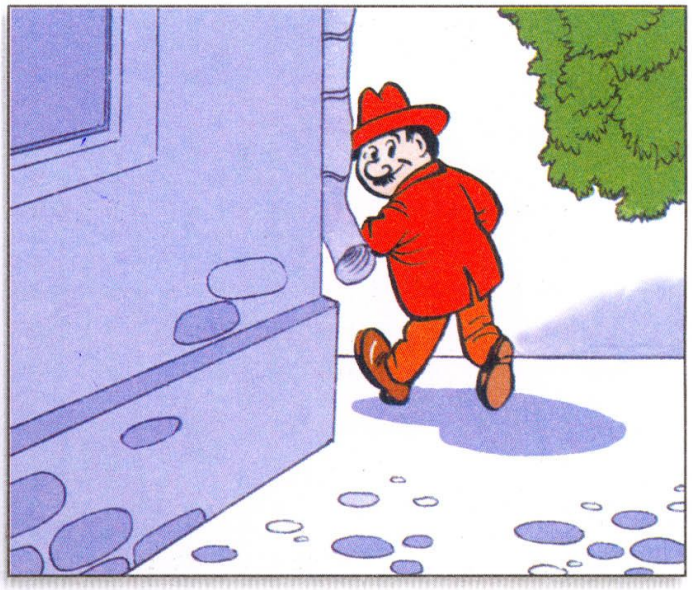
Задание.
Образуйте новые слова по образцу.

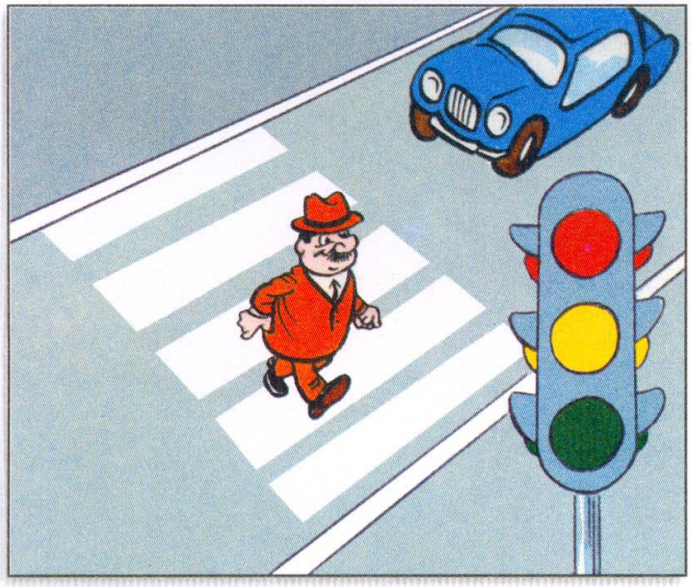
Уровни сложности	**Б**	*ночь — ночевать*	*надеть — надевать*
		горе —	ослабеть —
		беседа —	запеть —
		запись — записывать	*откопать — откапывать*
		доклад —	записать —
		разговор —	вскрикнуть —
	В	*команда — командовать*	*одолеть — одолевать*
		чувство —	перегреть —
		аренда —	завить —
		рассказ — рассказывать	*развесить — развешивать*
		повязка —	испытать —
		выкрик —	спросить —

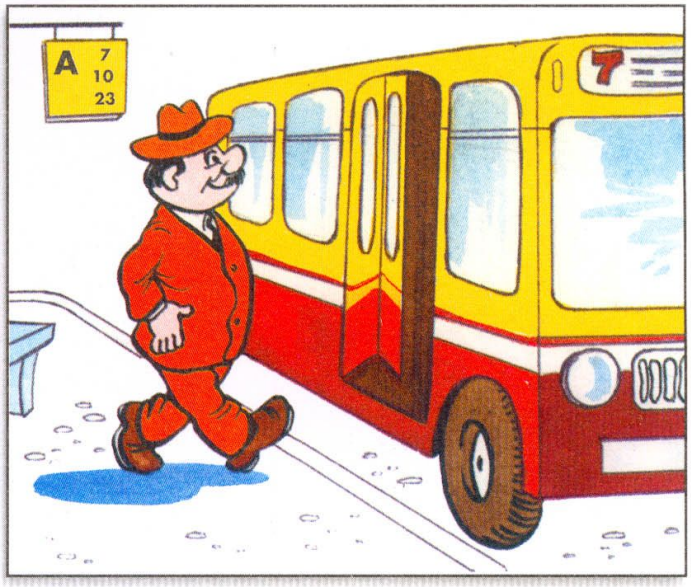
Префиксальный способ образования имен существительных и глаголов

Уровень сложности А

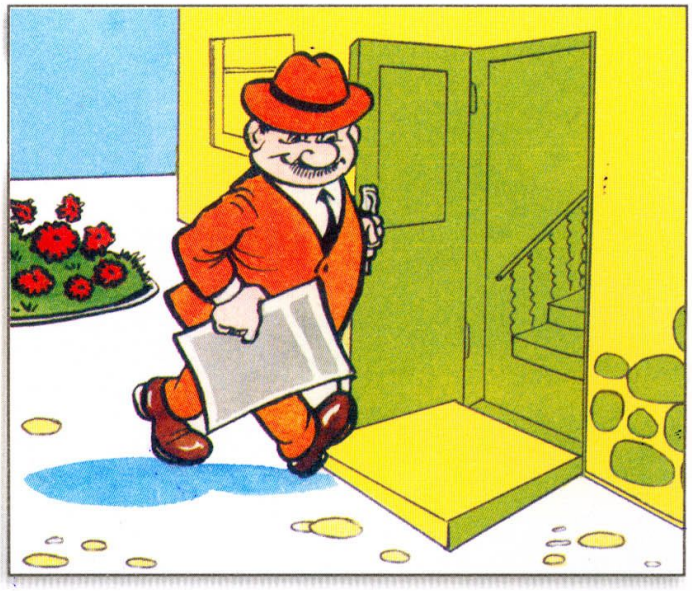












Префиксальный способ образования имен существительных и глаголов

Уровень сложности А

Задание 1.
Рассмотрите картинки. Составьте предложения по картинкам так, чтобы получился небольшой рассказ.

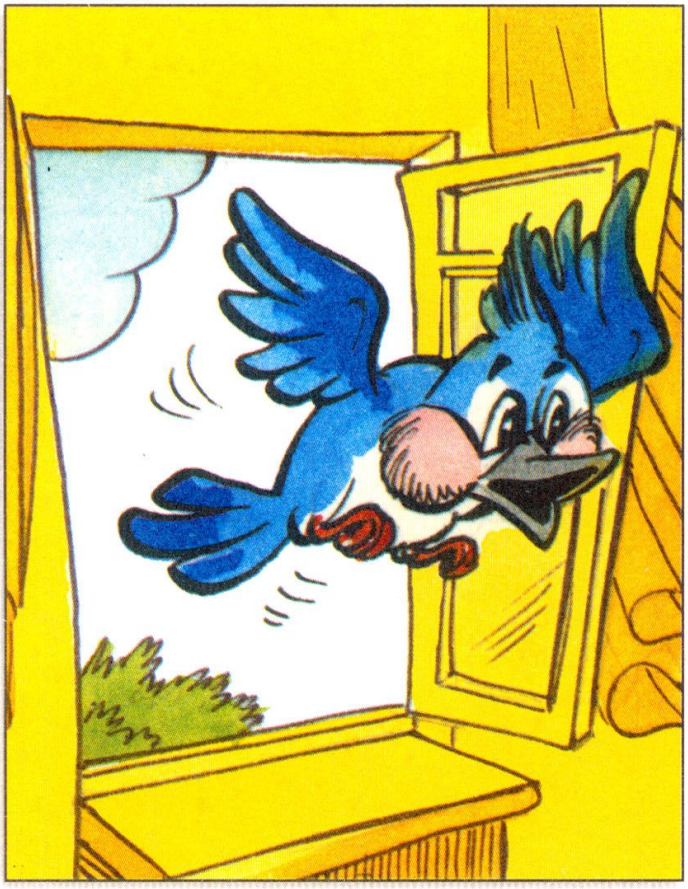
Содержание картинного материала:
выходит из дома; заходит за угол; переходит улицу; подходит к автобусу; отходит от газетного киоска; входит в дом.

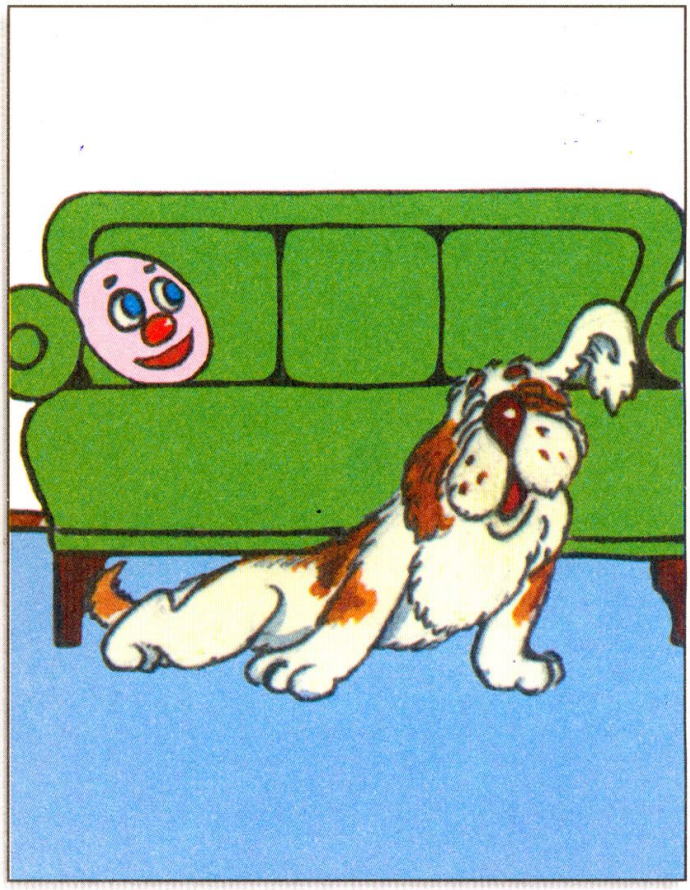
Задание 2.
Составьте наибольшее количество слов с данным словом (корнем) при помощи данных приставок (устно или письменно).

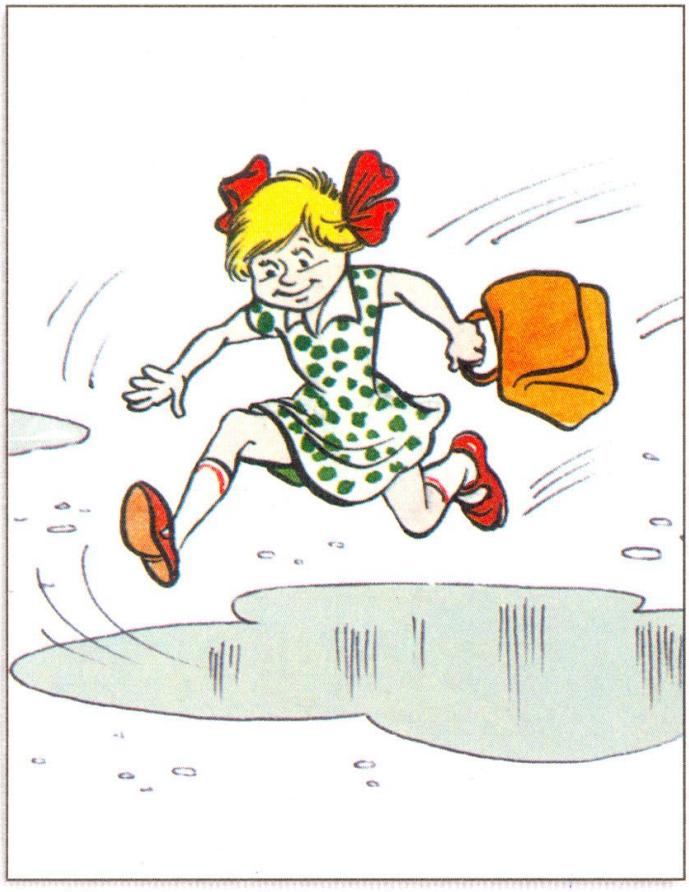
в- *про-* *с-* *от-* *перед-* *под-* *у-* *за-* *на-* *над-* *по-* *до-* *о-*	**БЕГ**	*в-* *по-* *про-* *с-* *от-* *пере-* *под-* *у-* *за-* *на-* *над-* *до-* *о-*	**ВАРИТ**

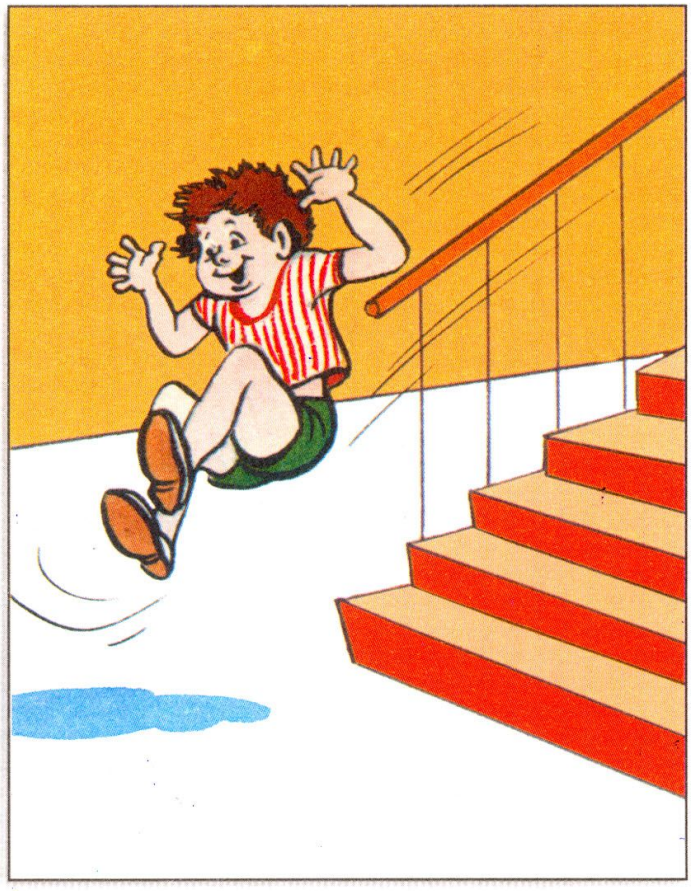
Префиксальный способ образования имен существительных и глаголов

Уровень сложности Б









Префиксальный способ образования имен существительных и глаголов

Уровень сложности Б

Задание 1.
Рассмотрите картинки. Расскажите, что на них нарисовано. (Составьте предложения по картинкам).

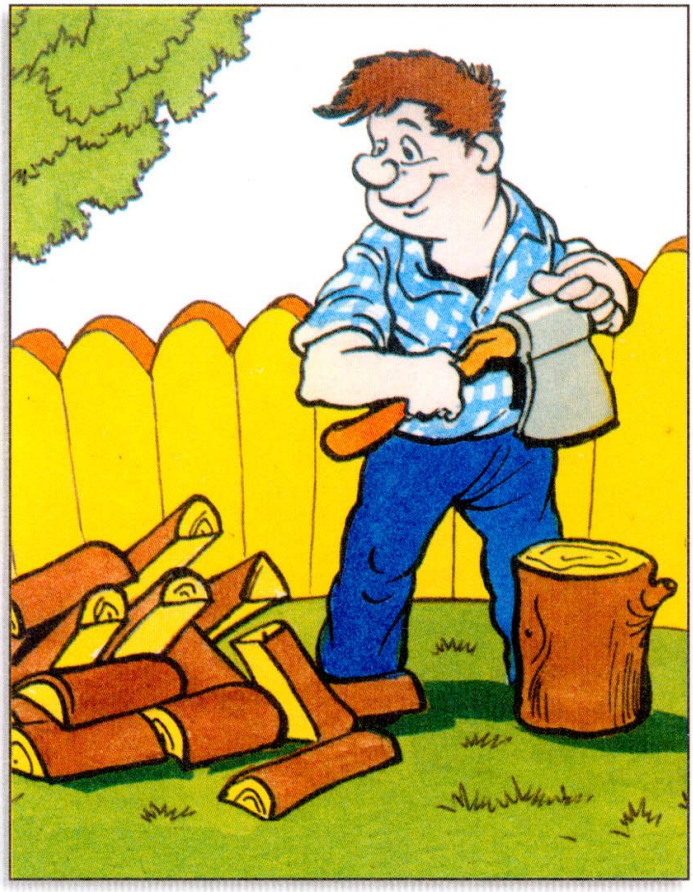
Содержание картинного материала:
влетает в окно дома; вылезает из-под дивана; перепрыгивает через лужу; скатился по перилам (спрыгнул с лестницы).

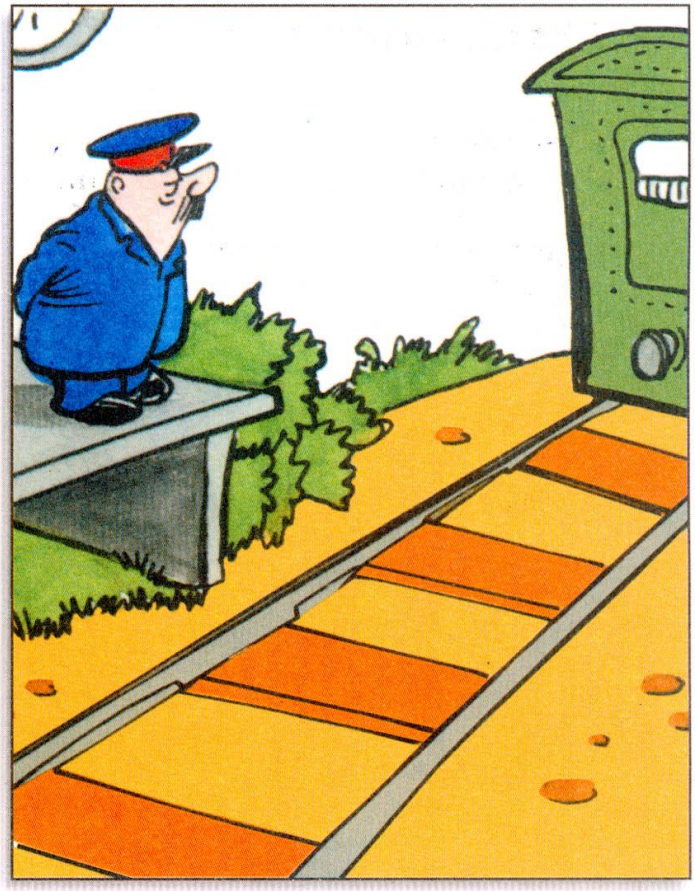
Задание 2.
Составьте наибольшее количество слов с данным словом при помощи данных приставок.

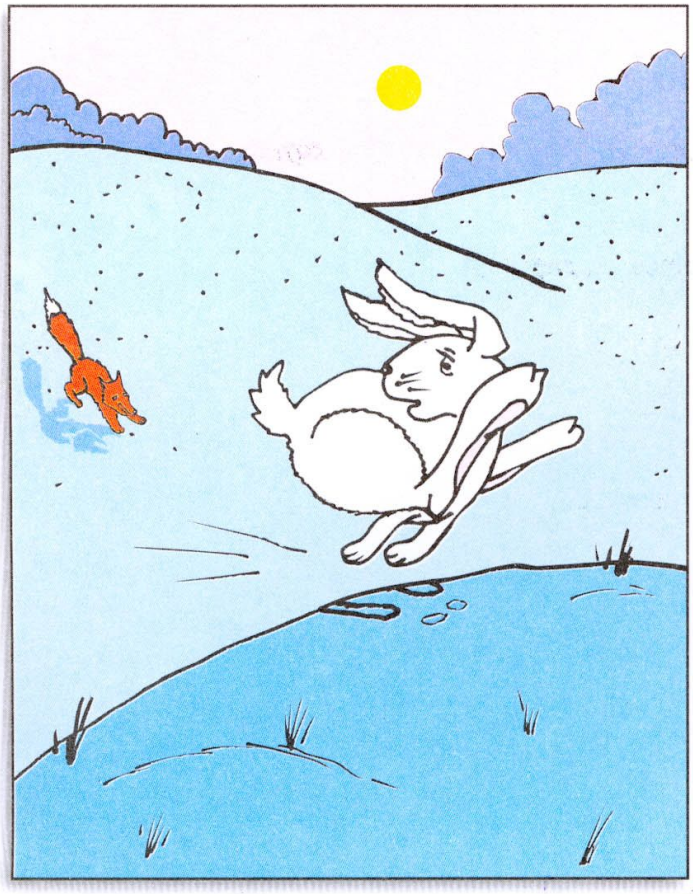
в- *до-* *про-* *с-* *пере-* *под-* *у-* *за-* *на-* *над-* *по-* *о-*	**БЕРЕЧЬ**	*в-* *до-* *про-* *от-* *пере-* *у-* *на-* *под-* *за-* *во-* *с-* *над-*	**ВЯЗКА**

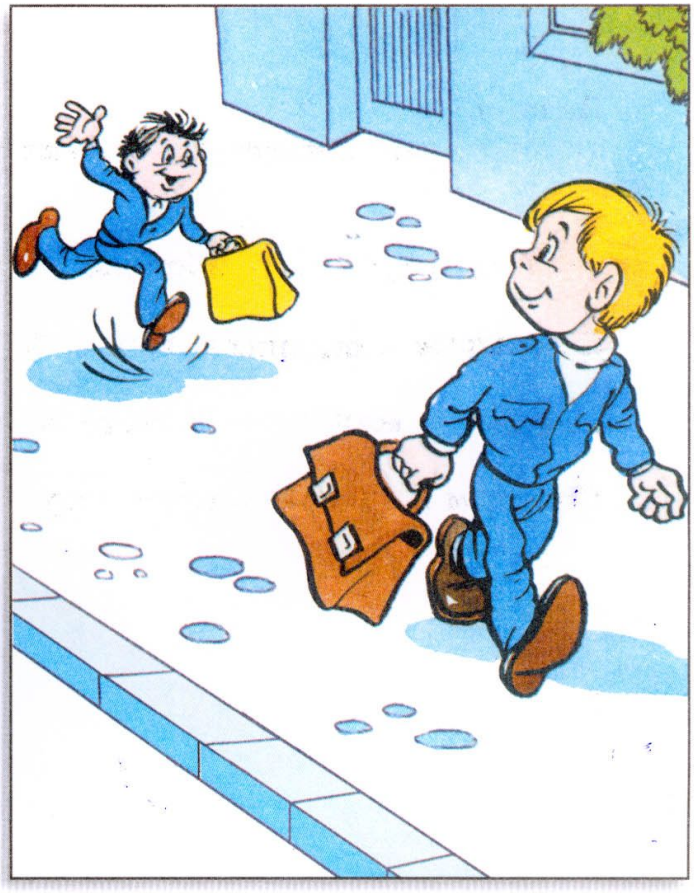
Префиксальный способ образования глаголов

Уровень сложности В









Префиксальный способ образования глаголов

Уровень сложности В

Задание 1.
Рассмотрите картинки. Составьте предложения по картинкам.

Содержание картинного материала:
наколол дров; отошёл от станции; убегает от лисы; догоняет товарища (мальчика).

Задание 2.
Образуйте новые глаголы, используя приставки из левого столбика и данные глаголы.

			-темнеть
			-свистеть
в-	*до-*	*о-*	-твердить
по-	*над-*		-гореть
на-	*за-*	*у-*	-чувствовать
под-	*пере-*		-готовить
от-	*с-*	*про-*	-веять
			-печатать
			-винтить

Задание 3.
Восстановите поговорки, вставив вместо точек нужные приставки.

Уважение трудно ...работать, но легко ...терять.

С лодырем ...ведешься, горя ...берешься.

...пустишь минуту — ...теряешь и час.

С умным ...говориться,что меду ...питься.