

Игры для формирования грамматического строя речи

Уважаемые родители!

Предлагаем вашему вниманию перечень игр по формированию грамматического строя речи, которые помогут Вашему ребёнку преодолеть трудности в реализации языковых средств, повысить уровень как общего, так и речевого развития, развить способности (сосредоточенность, навыки коммуникации), позволяющие не только подготовить ребёнка с ОНР и ТНР к школе, но и раскрыть потенциал его личности, «научить учиться». Данный перечень игр научат Вашего ребёнка рассказывать, отыскивать интересные слова, помогут подружиться со словом, а в итоге сделать речь Вашего ребёнка богаче и разнообразнее. Эти игры могут быть интересны и полезны всем членам семьи. В них можно играть в выходные дни, когда взрослые и дети собираются вместе после рабочего дня в дружной семейной обстановке.

«ГДЕ НАЧАЛО РАССКАЗА?»

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

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

«УЗНАЙ ПО ОПИСАНИЮ»

Цель: учить составлять описательные загадки о фруктах.

Ход игры: попросить ребёнка самостоятельно составить описательную загадку о фруктах: «Круглое, твёрдое, красное, сладкое, едят» (*яблоко*), «Овальное, твёрдое, желтое, кислое, кладут в чай» (*лимон*) и т.д

(можно составлять описательные рассказы о предметах)

«ЗАКОНЧИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ»

Цель: формировать умение подбирать родственные слова, образованные от слова *гриб*, в соответствии со смыслом стихотворения.

Материал: текст стихотворения.

Как-то раннею порой вдруг полился дождь... *грибной*.

И из дома в тот же миг в лес отправился ... *грибник*.

Чтобы принести улов, взял корзину для... *грибов*.

Долго шёл он в глушь лесную - поляну там искал... *грибную*.

Вдруг под ёлочкой на кочке видит маленький... *грибочек*.

И обрадовался вмиг наш удачливый... *грибник*.

Как ему не веселиться, если здесь в земле... *грибница!*

Стал заглядывать под ёлки, под берёзы и дубы,

Собирать в свою корзину все съедобные... *грибы*.

А когда собрал их много, то отправился домой,

И мечтал он всю дорогу, как он сварит суп... *грибной*.

Много он собрал грибов, и грибочков, и грибков,

А тому, кто долго ищет, попадётся и... *грибнице!*

«НАЗОВИ ЛАСКОВО»

Цель: учить образовывать слова при помощи уменьшительно-ласкательных суффиксов.

Оборудование: мяч

Ход игры: произнести фразу и бросить мяч ребенку. Предложите ребенку вернуть вам мяч и изменить фразу так, чтобы слова в ней звучали ласково.

Шуба теплая - шубка *теленькая*

Лиса хитрая - лисичка *хитренькая*

Заяц белый - зайчик *беленький*

Сапоги чистые - сапожки *чистенькие*

Ветка короткая - веточка *коротенькая*

Шишка длинная - шишечка *длиненькая*

«ПОДБЕРИ ПРИЗНАК»

Цель: учить согласовывать прилагательные с существительными.

Ход игры: предложить ребёнку назвать слово и задать вопросы (*какой? какая? какие? какое?*), ребёнок отвечает.

Куртка (какая?) - *красная, теплая, зимняя...*

Сапоги (какие?) - *коричневые, удобные, теплые...*

Шарф (какой?) - *пушистый, вязанный...*

Перчатки (какие?) - *кожаные, белые...*

Шляпа (какая?) - *черная, большая...*

Туфли (какие?) - *осенние, красивые...*

Платье (какое?) - *новое, нарядное, зеленое...*

Рубашка (какая?) - *белая, праздничная....*

Шуба (какая?) - *меховая, теплая...*

«ДОСКАЖИ СЛОВЕЧКО»

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

Ход игры: Ребёнок и взрослый играют в паре. Ребёнку читать вслух знакомые стихотворные строчки, не договаривая последнего слова (*это слово стоит в родительном падеже множественного числа*).

Каждый добавляет недостающее слово и получает за каждый правильный ответ фишку-приз. Выигрывает тот, кто больше набрал фишек.

Даю вам честное слово:

Вчера в половине шестого.

Я видел двух свинок.

Без шляп и ... (ботинок)

Он сказал: «Ты злодей,

Пожираешь людей,

Так, за это мой меч –

Твою голову с ... (плеч)

Постой, не тебе ли

На прошлой неделе.

Я выслал две пары

Отличных ... (калош)

Муравей, муравей

Не жалеет ... (лаптей)

Робин Бобин Барабек.

Скушал сорок ... (человек)

Где убийца, где злодей?

Не боюсь его ... (когтей)

«СКАЖИ НАОБОРОТ»

Цель: учить подбирать антонимы к словам.

Взлет – *посадка*

Взлетать – *приземляться*

Приезжать - ...

Приплывать - ...

«СКАЖИ –ПО ДРУГОМУ»

Цель: учить подбирать синонимы к словам.

Ехать - ... , *мчаться* - ..., *нестись* - ..., *гнать* - ..., *тащиться* - ..., *передвигаться* - ...

«СОСТАВЬ ФРАЗУ»

Цель: закрепить умение образовывать предложения из слов.

Ход игры: предложить ребёнку придумать предложения, используя следующие слова:

забавный щенок

полная корзина

спелая ягода

веселая песня

колючий куст

лесное озеро

«СКАЖИ ОДНИМ СЛОВОМ»

Цель: упражнять в образовании сложных прилагательных.

Материал: *мяч*.

У сороки белые бока, поэтому ее называют ... (*белобокая*).

У синицы желтая грудь, поэтому ее называют ... (*желтогрудая*).

У снегиря красная грудь, поэтому его называют ... (...).

У дятла красная голова, поэтому его называют ... (...).

У вороны черные крылья, поэтому ее называют ... (...).

У дятла острый клюв, поэтому его называют ... (...).

«ИСПРАВЬ ОШИБКУ»

Цель: учить понимать значение притяжательных местоимений.

Ход игры: взрослый заведомо говорит неправильно, а ребенок, если слышит ошибку, исправляет её.

На столе лежит много *карандашов*.

Карлсон съел много *конфетов*.

Произнести несколько предложений правильно, пусть ребенок поразмышляет. *В шкафу стоит много книг*.

Необходимо следить за речью ребенка, употребление существительных множественного числа в родительном падеже вызывает много трудностей.

Моя сапоги, мой шапка, мое перчатки, мои шарф ...

«ВЕСЁЛЫЕ СЛОВА»

Играть лучше в кругу. Кто-то из играющих определяет тему.

Нужно называть по очереди, допустим, только весёлые слова.

Первый игрок произносит: «*Клоун*», второй: «*Радость*», третий: «*Смех*»

и т. д. Игра движется по кругу до тех пор, пока слова не закончатся.

Можно сменить тему и называть только зелёные слова (*например: огурец, ёлка, кузнечик, лягушка...*), только круглые (*например, часы, Колобок, колесо, шар, глобус...*).

«АВТОБИОГРАФИЯ»

Вначале кто-то из взрослых берёт на себя ведущую роль и представляет себя предметом, вещью или явлением и от его имени ведёт рассказ. Остальные игроки должны его внимательно выслушать и путём наводящих вопросов выяснить, о ком или о чём идёт речь. Тот из игроков, который это угадает, попробует взять на себя роль ведущего и перевоплотиться в какой-либо предмет или явление.

Например, «Я есть в доме у каждого человека. Хрупкая, прозрачная, незыбкая. От небрежного обращения погибаю, и становится темно не только в душе» (Лампочка). Или: «Могу быть толстым и худым; красивым и не очень. Со мной можно играть, но аккуратно. Когда я однажды похудел по вине Пятачка, Ослик Иа всё равно мне обрадовался.» (Шарик).

«ЦЕПОЧКА СЛОВ»

Игра проводится в кругу. Кто-то из взрослых называет какое-либо слово, допустим, «мёд», и спрашивает у игрока, стоящего рядом, что он представляет себе, когда слышит это слово? Далее кто-то из членов семьи отвечает, например, «пчелу». Следующий игрок, услышав слово «пчела», должен назвать новое слово, которое по смыслу подходит предыдущему, например, «боль» и т. д. Что может получиться? (*Мёд - пчела - боль - красный крест - флаг - страна - Россия - Москва - красная площадь и т. д.*)

«СЛОВА НАОБОРОТ» (с мячом)

Ребёнок и взрослый играют в паре. Взрослый бросает ребёнку мяч и одновременно произносит слово, допустим, «Тихий». Ребёнок должен вернуть мяч и произнести слово с противоположным значением «Громкий». Затем игроки меняются ролями. Теперь уже ребёнок первым произносит слово, а взрослый подбирает к нему слово с противоположным значением.

«ПОДБЕРИ СЛОВО»

Ребёнку предлагается подобрать к любому предмету, объекту, явлению слова, обозначающие признаки. Например, зима какая? (*Холодная, снежная, морозная*). Снег, какой? (*Белый, пушистый, мягкий, чистый*).

«КТО ЧТО УМЕЕТ ДЕЛАТЬ?»

Ребёнку предлагается подобрать к предмету, объекту как можно больше слов-действий. Например, что умеет делать кошка? (*мурлыкать, выгибать спину, царапаться, прыгать, бегать, спать, играть, царапаться, и т. д.*).

«АНТОНИМЫ ДЛЯ ЗАГАДОК»

Вначале игры игроки договариваются о теме, которая будет служить основой для загадок. Затем взрослый загадывает ребёнку загадку, в которой всё наоборот, например, тема «Животные».

Обитает в воде (*значит, на суше*);

Шерсти нет совсем (*значит, длинная шерсть*);

Хвост очень длинный (*значит, короткий*);

Всю зиму ведёт активный образ жизни (*значит, спит*);

Очень любит солёное (*значит, сладкое*). Кто это?