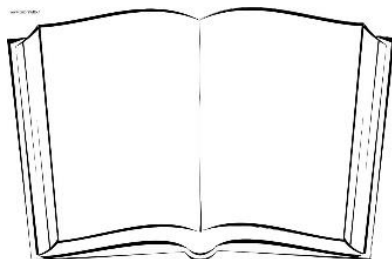


**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД № 472**

620014, Екатеринбург, пер. Северный, 4 E-mail: madou472@yandex.ru,
тел/факс: 8(343) 310-27-13

Грамматейник

*Сборник дидактических игр, направленных на
формирование грамматического строя речи
детей 6 – 7 лет*



Составитель сборника:

Петренко С.А.

Образовательная область:

«Речевое развитие»

Сборник предназначен для:

Педагогов дошкольных образовательных учреждений

Екатеринбург,

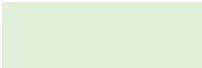
2024г.

Описание

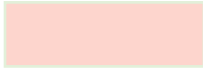
Грамматейник – сборник дидактических игр, направленных на формирование грамматического строя речи детей 6-7 лет.

Данный сборник включает в себя дидактические игры по трём разделам грамматического строя речи: морфология, синтаксис, словообразование. Игры каждого раздела расположены на страницах определённого цвета:

(игры сборника необходимо распечатывать на страницах разных цветов, в зависимости от того, к какому разделу грамматического строя речи игра относится)

 - морфология

 - синтаксис

 - словообразование

«Один - много»

Вид игры: Словесная игра

Дидактическая задача: Совершенствовать умение грамматически правильно использовать в речи: несклоняемые существительные

Игровая задача: Поймай мяч и измени словосочетание так, чтобы в нём говорилось про большое количество предметов или животных

Игровые атрибуты: Мяч

Правила: *Организационные:* 1. В игре участвует не менее 2 детей; 2. Дети и педагог стоят в кругу; 3. Перед началом игры мяч находится у педагога;

Дисциплинарные: 1. Словосочетание нужно произносить полностью; 2. После того, как произносите словосочетание, нужно прокатить мяч обратно; 3. Нельзя подсказывать другим игрокам;

Игровые: Выигрывает тот, кто правильно изменит словосочетание.

Ход игры:

Педагог произносит словосочетание, которое представляет собой несклоняемое существительное и глагол в единственном числе. После этого прокатывает по полу мяч одному из детей. Ребёнок должен изменить словосочетание так, чтобы глагол стоял во множественном числе (едет такси – едут такси). При этом, педагогу важно следить за тем, чтобы несклоняемое существительное осталось неизменным.

Примеры словосочетаний: Едет такси; Висит пальто; Открылось кафе; Звучит радио; Кенгуру прыгает; Пианино стоит; Пони пьёт и т.д.

«Одеть или надеть»

Вид игры: Словесная игра

Дидактическая задача: Совершенствовать умение грамматически правильно использовать в речи: глаголы "одеть" и "надеть"

Игровая задача: Поймай мяч и закончи предложение

Игровые атрибуты: Мяч

Правила. Организационные: 1.В игре участвует не менее 2 детей; 2.Дети и педагог стоят в кругу; 3.Перед началом игры мяч находится у педагога;

Дисциплинарные: 1.Нужно сначала закончить предложение, а потом бросить мяч обратно; 2.Нельзя подсказывать другим игрокам; 3.Заканчивать предложения нужно только при помощи слов «одеть» и «надеть» или их форм (то есть можно говорить, например, «одевал», «надела»)

Игровые: Выигрывает тот, кто правильно закончит предложение

Ход игры:

Перед началом игры педагогу стоит напомнить детям о случаях использования глаголов «одеть» и «надеть» (одевают кого-то, надевают что-то).

Педагог сначала произносит незаконченное предложение, а после этого бросает его одному из детей. Ребёнок заканчивает предложение одним словом. (В качестве усложнения можно дать детям указание произносить предложение полностью).

Примеры предложений:

Чтобы пойти гулять, надо куртку ... (надеть);

Мама утром ребёнка ... (одела);

Маша красивое платье ... (надела);

Мальчик тёплый свитер... (надел);

Девочка с куклой играла, куклу ... (одевала).

«Закончи предложение»

Вид игры: Словесная игра

Дидактическая задача: Закреплять умение образовывать по образцу сравнительную степень имён прилагательных

Игровая задача: Поймай мяч и закончи предложение

Игровые атрибуты: Мяч

Правила: *Организационные:* 1.В игре участвует не менее 2 детей; 2.Дети и педагог сидят на в кругу

Дисциплинарные: 1.Нужно внимательно послушать предложение и закончить его, если мяч прикатится к вам; 2.Чтобы закончить предложение нужно сравнить то, о чём в нём говорится (Например: Кошка ласковая, а котёнок (ласковее)); 5.Нельзя помогать и подсказывать другим игрокам

Игровые: Выигрывает тот, кто правильно закончит предложение

Ход игры:

Педагог произносит предложение, после чего прокатывает по полу мяч одному из детей. Ребёнок должен закончить предложение, используя сравнительную степень прилагательных.

Пример:

Кошка ласковая, а котенок... (ласковее).

Козленок спокойный, а коза ...(спокойнее).

Щенок игривый, а котенок...(игривее).

Корова добрая, а теленок... (добрее).

Лошадь резвая, а жеребенок ...(резвее).

Собака большая, а пес... (больше).

У овцы шерсть мягкая, а у ягненка.... (мягче).

«Детёныш - детёныши»

Вид игры: Словесная

Дидактическая задача: Закреплять умение образовывать множественное число существительных, обозначающих детёнышей животных

Игровая задача: Поймай мяч и назови одним словом нескольких детёнышей животных

Игровые атрибуты: Мяч

Правила: *Организационные:* 1.В игре участвует не менее 2 детей; 2.Дети и педагог стоят в кругу 3.Перед началом игры мяч находится у педагога

Дисциплинарные: 1.Послушав название детёныша животного, нужно поймать мяч и сказать, как будут называться несколько таких животных («телёнок» - «телята»); 2.Отвечает только тот, у кого в руках мяч; 3.Закончив отвечать, нужно бросить мяч обратно; 4.Нельзя подсказывать другим игрокам;

Игровые: Выигрывает тот, кто не допустит ошибок при образовании множественного числа существительных, обозначающих детёнышей животных

Ход игры:

Педагог произносит название детёныша животного, после чего бросает мяч одному из детей. Ребёнок должен образовать множественное число.

Для усложнения можно использовать не просто существительное, а словосочетание или предложение.

Пример: телёнок – телята,

котёнок – котята,

щенок – щенята,

поросёнок – поросята,

жеребёнок – жеребята,

верблюжонок – верблюжата,

слонёнок – слонята,

козлёнок – козлята

и т.д.

«Сравни предметы»

Вид игры: Словесная игра

Дидактическая задача: Закреплять умение образовывать сравнительную степень прилагательных

Игровая задача: Сравни и закончи предложение

Игровые атрибуты: не требуются

Правила: *Организационные:* 1. В игре участвует не менее 2 детей; 2. Дети сидят за столами

Дисциплинарные: 1. Нужно сначала послушать предложение, а после подумать, как правильно его закончить; 2. Перед тем как ответить, нужно поднять руку; 3. Отвечать нужно только тогда, когда вас спросят; 4. Нельзя подсказывать другим игрокам

Игровые: Выигрывает тот, кто правильно закончит предложение

Ход игры: Педагог произносит предложение. Дети должны закончить его прилагательным, используя сравнительную степень.

Примеры предложений:

Апельсин большой, а арбуз ещё ... (больше)

Арбуз сладкий, а дыня ещё ... (слаще)

Куст низкий, а трава ещё ... (ниже)

Дерево твердое, а железо ещё ... (твёрже)

Лед прозрачный, а стекло ещё ... (прозрачнее)

Лента узкая, а нитка ещё ... (уже)

«Сосчитай и назови»

Вид игры: Словесная игра

Дидактическая задача: Закреплять умение согласовывать существительные с числительными

Игровая задача: Сосчитай предметы на картинке и назови их количество

Игровые атрибуты: Карточки с изображениями предметов (разного количества)

Правила: *Организационные:* 1. В игре участвует не менее 2 детей; 2. Дети сидят за столами; 3. Пред началом игры карточки находятся у педагога, после объяснения правил игры педагог кладёт по одной карточке перед каждым ребёнком (картинкой вниз)

Дисциплинарные: 1. Переворачивать карточку нужно только после сигнала ; 2. Нужно сосчитать количество предметов, изображенных на карточке и поднять руку; 3. После того, как вас позовут, нужно выйти к доске, держа карточку перед собой так, чтобы остальные игроки видели и полным предложением сказать, например: «На этой

карточке два корабля» или «На этой карточке одно яблоко»

4. После того как вы назовёте количество предметов, изображённых на карточке нужно вернуться на своё место; 5. Нельзя помогать и подсказывать другим игрокам

Игровые: Выигрывает тот, кто правильно сосчитает и назовёт количество предметов на карточке

Ход игры:

Педагог раскладывает карточки перед детьми. После подаёт детям сигнал (можно использовать какой-то звук или просто дать словесное указание). Увидев то, что изображено на карточке ребёнку нужно составить по ней предложение. Педагогу нужно следить за тем чтобы дети отвечали полным предложением («На этой карточке изображено...»).

Рекомендации по составлению карточек: Составляя карточку с несколькими предметами лучше брать одну и ту же картинку и располагать её на карточке несколько раз. Лучше составлять несколько карточек с одним и тем же предметом (один мяч, три мяча, пять мячей).

«Дома для слов»

Вид игры: Словесная игра

Дидактическая задача: Закреплять умение согласовывать существительные с прилагательными

Игровая задача: Назови предмет, изображенный на карточке, и подбери ему правильный домик

Игровые атрибуты: Карточки с изображениями предметов мужского и женского рода (разных цветов), изображения домов (с красной крышей и с синей крышей)

Правила: *Организационные:* 1. В игре участвует не менее 2 детей; 2. Дети сидят за столами; 3. Пред началом игры карточки находятся у педагога, после объяснения правил игры педагог кладёт по одной карточке перед каждым ребёнком (картинкой вниз)

Дисциплинарные: 1. Переворачивать карточку нужно только после сигнала; 2. Когда вас пригласят нужно выйти к доске, держа карточку перед собой так, чтобы остальные игроки видели, назвать, что на ней изображено; 3. Нужно назвать не только предмет, но и его цвет; 4. После того, как вы назовёте предмет и его цвет вам нужно прикрепить

карточку к домику: те карточки, на которых изображены предметы женского рода, нужно прикрепить к дому с красной крышей, а те, на которых мужского рода к дому с синей крышей; 5. После того как вы назовете изображённый на карточке предмет, его цвет и прикрепите карточку к правильному дому, нужно вернуться на своё место 5. Нельзя помогать и подсказывать другим игрокам

Игровые: Выигрывает тот, кто правильно назовёт изображённый на карточке предмет и прикрепит его к нужному дому

Ход игры: Педагог раскладывает карточки перед детьми. После подаёт детям сигнал (можно использовать какой-то звук или просто дать словесное указание). Увидев то, что изображено на карточке ребёнку нужно составить словосочетание (либо предложение, по выбору педагога). Педагогу важно следить за тем, чтобы дети правильно согласовывали существительные с прилагательными.

«Придумай предложение»

Вид игры: Словесная игра

Дидактическая задача: Закреплять умение составлять предложения с данным словом

Игровая задача: Составь предложение с тем словом, которое назовёт другой игрок

Игровые атрибуты: Мяч

Правила: *Организационные:* 1.В игре участвует не менее 2 детей; 2.Дети и педагог сидят в кругу 3.Перед началом игры мяч находится у педагога

Дисциплинарные: 1.Слово, которое вам сказали, в предложении нужно использовать в той форме, в которой его сказал предыдущий игрок. 2.Сказав своё предложение, нужно назвать слово для следующего игрока и передать ему мяч; 3.Слова не должны повторяться; 4.Нельзя подсказывать другим игрокам

Игровые: Выигрывает тот, кто правильно составит своё предложение с данным словом

Ход игры:

Педагог говорит какое-либо слово и передаёт мяч ребёнку, который сидит рядом с ним. Ребёнок должен составить любое предложение с этим словом, а после этого назвать слово для следующего игрока и передать ему мяч.

Педагогу важно следить за тем, чтобы дети использовали данное им слово именно в той форме, в которой сказал другой игрок (например: убежал, мячик, волчата и т.д.), а также за тем. Чтобы данное слово было использовано правильно по смыслу (подходило в составленное предложение).

«Шесть сарафанов»

Вид игры: Словесная игра

Дидактическая задача: Закреплять умение согласовывать существительные с числительными

Игровая задача: Продолжи считать сарафаны, когда тебе передадут платок

Игровые атрибуты: платок

Правила: *Организационные:* 1.В игре участвует не менее 2 детей; 2.Дети и педагог стоят в кругу 3.Перед началом игры платок находится у педагога

Дисциплинарные: 1.Передавать платок нужно по кругу; 2.Говорит тот, у кого в руках платок; 3.Считать сарафаны нужно от 1 до шести; 4.Когда в руках платок нужно продолжить счёт, сказав, например: «четыре сарафана», а после передать платок другому игроку; 5.Нужно сосчитать количество сарафанов, важно говорить не «два сарафан», «три сарафан», а «два сарафана», «три сарафана»; 6.Когда кто-то скажет: «Шесть сарафанов» мы все вместе должны поклониться, а после выпрямиться; 8.Отвечая нужно произносить словосочетание (не

«шесть», а «шесть сарафанов») 7. Нельзя подсказывать другим игрокам

Игровые: Выигрывает тот, кто не допустит ошибок при счёте и будет играть, соблюдая правила

Ход игры: Перед началом игры педагог читает стихотворение:

К нам пришла недавно Таня

В садик в жёлтом сарафане

Сарафан с кармашками,

С белыми ромашками! (Е. Долгих)

Педагог предлагает детям представить, что они пришли в непростой магазин одежды, в этом магазин одежды, в этом магазине продаются только сарафаны. После этого педагог озвучивает название игры и её правила.

Педагогу важно следить за тем, чтобы дети при ответе произносили словосочетание, правильно согласовывая существительные с числительными (один сарафан, два сарафана, три сарафана и т.д.). После поклона можно начать счёт сначала, либо использовать обратный счёт (от шести до одного).

«Магазин одежды»

Вид игры: Словесная игра

Дидактическая задача: Закреплять умение согласовывать существительные с прилагательными

Игровая задача: Послушать предложение и, отвечая на вопрос, произнести его по-другому

Игровые атрибуты: Кукла

Правила: *Организационные:* 1. В игре участвует не менее 2 детей; 2. Дети сидят за столами; 3. Перед началом игры кукла находится у педагога

Дисциплинарные: 1. Отвечает только тот, у кого в руках кукла; 2. В ответе должно быть словосочетание (например, «шифоновое платье»; «шерстяной свитер»); 3. Нельзя подсказывать другим игрокам;

Игровые: Выигрывает тот, кто не допустит ошибок при составлении словосочетания

Ход игры: Педагог рассказывает детям о том, что кукла Даша пришла в магазин одежды, где на полках лежит:

Шуба из меха. Какая шуба? – *меховая шуба.*

Куртка из кожи. Какая куртка? – *кожаная куртка.*

Свитер из шерсти. Какой свитер? – *шерстяной свитер.*

Пиджак из бархата. Какой пиджак? – *бархатный пиджак.*

Жакет из вельвета. Какой жакет? – *вельветовый жакет.*

Платье из шифона. Какое платье? – *шифоновое платье.*

Сарафан из льна. Какой сарафан? – *льняной сарафан.*

Юбка из шёлка. Какая юбка? – *шёлковая юбка.*

Футболка из ситца. Какая футболка? – *ситцевая футболка.*

Брюки из джинсы. Какие брюки? – *джинсовые брюки.*

Шорты из трикотажа. Какие шорты? – *трикотажные шорты.*

Пижама из атласа. Какая пижама? – *атласная пижама.*

Педагогу следует использовать названия тех материалов и предметов одежды, с которыми знакома, по крайней мере, большая часть детей.

«Художник»

Вид игры: Словесная игра

Дидактическая задача: Закреплять умение согласовывать существительные с прилагательными

Игровая задача: Раскрась свою раскраску и назови то, что на ней изображено

Игровые атрибуты: цветные карандаши; раскраски (с изображениями разных предметов; овощей, фруктов)

Правила: *Организационные:* 1. В игре участвует не менее 2 детей; 2. Дети сидят за столами;

Дисциплинарные: 1. Говоря о том, что изображено на раскраске, нужно назвать сам предмет и его цвет, т.е. должно получиться словосочетание («синяя книга», «жёлтое яблоко» и т.д.); 2. Закончив раскрашивать раскраску, нужно поднять руку; 3. Когда вас позовут, нужно выйти к доске и, держа раскраску перед собой так, чтобы её все видели, произнести получившееся словосочетание; 4. Нельзя помогать и подсказывать другим игрокам;

Игровые: Выигрывает тот, кто не допустит ошибок при составлении словосочетания

Ход игры:

Перед началом игры педагог рассказывает детям о том, что художник Рассейкин очень рассеянный, он всё время забывает, каких цветов тот или иной предмет может быть, поэтому у него есть карточки-подсказки, которые помогают ему писать картины. Но Рассейкин забыл, куда положил свои карточки-подсказки, поэтому он просит ребят помочь ему сделать новые.

Во время игры педагогу нужно следить за тем, чтобы дети произносили словосочетание, правильно согласовывая существительные с прилагательными.

Рекомендации для подбора раскрасок: Лучше всего выбирать простые схематичные раскраски, чтобы их раскрашивание не занимало большое количество времени. Можно использовать как изображения предметов, которые могут быть разных цветов для развития воображения детей (карандаш, сумка, книга, кружка, футболка и т.д.)

«Большие и маленькие»

Вид игры: Словесная игра

Дидактическая задача: Закреплять умение согласовывать существительные с прилагательными

Игровая задача: Поймав мяч измени предложение так, чтобы в нём говорилось о детёныше животного

Игровые атрибуты: Мяч

Правила: *Организационные:* 1.В игре участвует не менее 2 детей; 2.Дети и педагог стоят в кругу 3.Перед началом игры мяч находится у педагога ;

Дисциплинарные: 1.Изменить нужно и прилагательное, и существительное: вместо животного нужно назвать его детёныша, а прилагательное и часть тела должны звучать ласково; 2.Отвечает только тот, у кого в руках мяч; 3.Закончив отвечать, нужно бросить мяч обратно; 4.Нельзя подсказывать другим игрокам;

Игровые: Выигрывает тот, кто не допустит ошибок при изменении словосочетания

Ход игры:

Педагог произносит предложение про часть тела какого-то животного и бросает мяч одному из детей. Ребёнок должен составить предложение про эту же часть тела детёныша этого животного, при этом, ласково произнося прилагательное.

Педагогу важно следить за тем, чтобы дети добавляли приставку и к прилагательному, и к существительным.

Пример: У лисы рыжая голова -. У лисенка рыженькая головка; У волка острые зубы. - У волчонка остренькие зубки.; У зайца короткий хвост. - У зайчонка коротенький хвостик.; У белки черные глаза. - У бельчонка черненькие глазки и т.д.

«Лесенка предложений»

Вид игры: Словесная игра

Дидактическая задача: Закреплять умение составлять предложения по картинке с заданным количеством слов

Игровая задача: Посмотри на картинку и составь по ней предложение с определённым количеством слов

Игровые атрибуты: Сюжетные картинки

Правила: *Организационные:* 1. В игре участвует не менее 2 детей; 2. Дети сидят за столами

Дисциплинарные: 1. Нужно посмотреть на картинку и составить предложение с тем количеством слов, которое соответствует ступеньке (от 2 до 5); 2. Перед тем как ответить, нужно поднять руку; 3. Отвечать нужно только тогда, когда вас спросят; 4. Нельзя подсказывать другим игрокам

Игровые: Выигрывает тот, кто правильно закончит предложение

Ход игры:

Педагог располагает на доске изображение лестницы составленной из прямоугольников, которые лежат друг на друге, каждая ступень (кроме первой сверху) должна содержать деления, показывая количество слов (от 2 до 5). Также на доске должна быть расположена сюжетная картинка.

Для удобства по ступенькам следует перемещать какого-то персонажа или простую фишку. Предложения нужно составлять от меньшего количества слов до большего. Если дети при увеличении количества слов в предложении начнут испытывать трудности, педагогу следует навести их на подходящее слово. Педагогу важно следить за тем, чтобы предложения не теряли смысла.

Пример:

Девочка сидит.

Девочка сидит на диване.

Девочка Даша сидит на диване.

Девочка Даша сидит на мягком диване.

Девочка Даша сидит на большом мягком диване.

«Какие животные, какие детёныши»

Вид игры: Словесная игра

Дидактическая задача: Закреплять умение образовывать существительные и прилагательные с суффиксами

Игровая задача: Поймав мяч измени словосочетание так, чтобы в нём говорилось о детёныше животного

Игровые атрибуты: Мяч

Правила: *Организационные:* 1.В игре участвует не менее 2 детей; 2.Дети и педагог стоят в кругу 3.Перед началом игры мяч находится у педагога ;

Дисциплинарные: 1.Изменить нужно и прилагательное, и существительное: вместо животного нужно назвать его детёныша, а прилагательное должно звучать ласково; 2.Отвечает только тот, у кого в руках мяч; 3.Закончив отвечать, нужно бросить мяч обратно; 4.Нельзя подсказывать другим игрокам;

Игровые: Выигрывает тот, кто не допустит ошибок при изменении словосочетания

Ход игры:

Педагог произносит предложение про часть тела какого-то животного и бросает мяч одному из детей. Ребёнок должен составить предложение про эту же часть тела детёныша этого животного, при этом, ласково произнося прилагательное.

Педагогу важно следить за тем, чтобы дети добавляли приставку и к прилагательному, и к существительным.

Пример: У лисы рыжая голова -. У лисенка рыженькая головка; У волка острые зубы. - У волчонка остренькие зубки.; У зайца короткий хвост. - У зайчонка коротенький хвостик.; У белки черные глаза. - У бельчонка черненькие глазки и т.д.

«Добавь слово»

Вид игры: Словесная игра

Дидактическая задача: Закреплять умение образовывать глаголы с приставками

Игровая задача: Посмотри на карточку и закончи предложение

Игровые атрибуты: карточки с изображениями действий (глаголов с приставками)

Правила: *Организационные:* 1. В игре участвует не менее 2 детей; 2. Дети сидят за столами; 3. Пред началом игры карточки находятся у педагога, после объяснения правил игры педагог кладёт по одной карточке перед каждым ребёнком (картинкой вниз)

Дисциплинарные: 1. Переворачивать карточку нужно только после сигнала; 2. Когда вас пригласят нужно выйти к доске, держа карточку перед собой так, чтобы остальные игроки видели, нужно закончить предложение; 3. Чтобы закончить предложение нужно добавить только глагол с приставкой; 4. После того как вы закончите предложение,

нужно вернуться на своё место 5.Нельзя помогать и подсказывать другим игрокам

Игровые: Выигрывает тот, кто правильно закончит предложение

Ход игры: Педагог раскладывает карточки перед детьми. После подаёт детям сигнал (можно использовать какой-то звук или просто дать словесное указание).

Дети должны посмотреть на карточку, прочитать предложение и, при помощи изображения закончить предложение, добавив глагол с приставкой. Если ребёнок не умеет читать и испытывает трудности при составлении предложения только по изображению, педагог может попросить помочь ему прочитать предложение другого ребёнка, либо помогает ему сам.

Примеры предложений: Папа стул ... (принёс);

Мальчик цветы... (полил),

Девочка воду... (выпила);

Птица в клетку... (влетает)

Кот от собаки ...(убегает)

«Назови ласково»

Вид игры: Словесная игра

Дидактическая задача: Закреплять умение образовывать существительные и прилагательные с суффиксами

Игровая задача: Поймав мяч измени словосочетание так, чтобы оно звучало ласково

Игровые атрибуты: Мяч

Правила: *Организационные:* 1.В игре участвует не менее 2 детей; 2.Дети и педагог стоят в кругу 3.Перед началом игры мяч находится у педагога ;

Дисциплинарные: 1.Изменить нужно и прилагательное, и существительное; 2.Отвечает только тот, у кого в руках мяч; 3.Закончив отвечать, нужно бросить мяч обратно; 4.Нельзя подсказывать другим игрокам;

Игровые: Выигрывает тот, кто не допустит ошибок при образовании существительных и прилагательных

Ход игры:

Педагог произносит словосочетание и бросает мяч одному из детей. Ребёнок должен изменить словосочетание, добавив к обоим словам уменьшительно-ласкательные суффиксы.

Педагогу важно следить за тем, чтобы дети изменили и существительное, и прилагательное.

Пример:

Красная кружка – красненькая кружечка,

Синий стол – синенький столик,

Зелёный лист – зелёненький листик

Жёлтая сумка – жёлтенькая сумочка

Пушистый шарф – пушистенький шарфик

Тёплая кофта – тёпленькая кофточка

и т.д.

«Дерево родственных слов»

Вид игры: Словесная игра

Дидактическая задача: Закреплять умение образовывать однокоренные слова

Игровая задача: Подбери слово-родственник к данному слову

Игровые атрибуты: изображение дерева; листочки (для дерева); фишки

Правила: *Организационные:* 1. В игре участвует не менее 2 детей; 2. Дети сидят за столами

Дисциплинарные: 1. Перед тем как ответить, нужно поднять руку; 2. Отвечать нужно только тогда, когда вас спросят; 3. Слова-родственники не должны повторяться; 4. Тот, кто правильно подбирает слово-родственник, выходит к доске, прикрепляет к дереву листок и получает фишку; 5. Нельзя подсказывать другим игрокам

Игровые: Выигрывает тот, кто заработает больше фишек

Ход игры:

Перед началом игры педагог рассказывает детям о том, что в таинственном лесу растёт волшебное дерево. Листья на нём появляются только тогда, когда к слову находятся слова-родственники.

После этого педагог озвучивает название игры и её правила. Прежде чем начинать игру, педагог озвучивает слово, к которому дети будут подбирать однокоренные слова. Если дети станут затрудняться с ответом, педагогу следует подсказать им, задавая наводящие вопросы.

Пример: подобрать однокоренные слова к слову «рыба».

Наводящие вопросы: «Если рыба маленькая, как можно её назвать? А если большая? Как называется суп с рыбой? Как называется человек, который ловит рыбу? и т.д.»

После того, как дети подобрали слова к заданному слову, игру можно продолжить с другим слово. Педагог говорит детям о том, что дует ветер и все слова-листки падают на землю, после чего предлагает вернуть их обратно на дерево, придумав родственные слова к другому слову.

«Доскажи словечко»

Вид игры: Словесная игра

Дидактическая задача: Совершенствовать умение образовывать однокоренные слова

Игровая задача: Закончи строчку стихотворения, подобрав подходящее слово-родственник к слову «дом»

Игровые атрибуты: Карточки с изображениями предметов мужского и женского рода (разных цветов)

Правила: *Организационные:* 1. В игре участвует не менее 2 детей; 2. Дети сидят за столами

Дисциплинарные: 1. Нужно внимательно слушать стихотворение и не перебивать; 2. Если на вас укажут, то вам нужно закончить строчку; 3. Слово-родственник должно по смыслу подходить в строчке; 4. Тот, кто правильно закончит строчку будет получать фишку;

Игровые: Выигрывает тот, кто заработает фишку

Ход игры:

Педагог читает предложения в стихотворной форме, необходимо делать явные паузы для пропущенных слов..

В момент пропуска педагог указывает на одного из детей,
ребёнок должен закончить предложение.

Жил да был весёлый гном

Он в лесу построил... (дом)

Рядом жил поменьше гномик

Пол кустом он сделал... (домик)

Самый маленький гномишко

Под грибом сложил... (домишко)

Старый, мудрый гном-гномище

Выстроил большой... (домище)

Был он стар и был он сед

И большой был... (домосед)

А за печкой за трубой

Жил у гнома... (домовой)

Очень строгий, деловитый

Аккуратный... (домовитый)

Мох, калину, зверобой –

Всё из леса нёс... (домой)

Есть любил он суп вчерашний,

Пил он только квас... (домашний)

«Придумай сам»

Вид игры: Словесная игра

Дидактическая задача: Закреплять умение образовывать по образцу глаголы с приставками

Игровая задача: Посмотри на действие, изображенное на карточке и измени его приставку так, чтобы получился другой глагол

Игровые атрибуты: Карточки с изображёнными на них глаголами, фишки

Правила: *Организационные:* 1. В игре участвует не менее 2 детей; 2. Дети сидят за столами; 3. Карточки лежат на столе недалеко от доски (изображениями вниз);

Дисциплинарные: 1. Выходить вытягивать карточку только если тебя пригласили; 2. Втянув карточку нужно прикрепить её на доску и назвать глагол (действие), который изображён на ней; 3. Нужно поднять руку, если хочешь сказать какое-то слово; 4. Нельзя помогать и подсказывать другим игрокам; 5. Когда поднимаешь руку, и тебя просят ответить, нужно назвать только один глагол; 6. Нельзя называть те глаголы, которые кто-то уже назвал

Игровые: Выигрывает тот, кто заработает больше всего фишек

Ход игры:

Педагог зовёт к доске ребёнка, который вытягивает карточку, прикрепляет её на доску и называет совершаемое действие. Педагог на своё усмотрение решает, должны ли дети называть существительное в неопределённой форме (пить) или можно говорить, например, «пьёт». После того как ребёнок, вытянувший карточку возвращается на своё место, дети, подняв руку, называют глаголы, получившиеся при добавлении приставки к данному. Вначале игры педагогу следует спрашивать детей, которые, предположительно, лучше справятся с игрой, чтобы показать пример другим детям.

Примеры: налить, полить, вылить, слить, залить; лететь, полететь, улететь, вылететь, слететь, залететь, налететь, долететь; бежать, сбежать, убежать, забежать, сбежать, выбежать, добежать; ехать, заехать, съехать, уехать, выехать, доехать и т.д.

«Снежный ком»

Вид игры: Словесная игра

Дидактическая задача: Закреплять умение образовывать однокоренные слова

Игровая задача: Подбери слово-родственник к данному слову

Игровые атрибуты: Мяч

Правила: *Организационные:* 1.В игре участвует не менее 2 детей; 2.Дети и педагог стоят в кругу 3.Перед началом игры мяч находится у педагога ;

*Дисциплинарные:*1.Получив мяч нужно назвать слово-родственник к тому, которое было выбрано; 2.Говорит только тот, у кого в руках мяч;3.Сказав своё слово нужно передать мяч следующему игроку; 4.Слова-родственники не могут повторяться; 5.Нельзя подсказывать другим игрокам

Игровые: Выигрывает тот, кто правильно подберёт слово-родственник

Ход игры: Педагог говорит детям о том, что в руках у него не просто мяч, а снежный ком, чтобы катать его, нужно подбирать слова-родственники к какому-то слову.

После этого педагог озвучивает название игры, её правила и слово, к которому будут подбираться однокоренные.

Во время игры педагог следит за тем, чтобы дети образовывали слова, являющиеся однокоренными к заданному слову, а также за тем, чтобы слова не повторялись.

Словарь

- Грамматика – это наука о строе языка, о его законах;
- Морфология – раздел грамматики, который изучает грамматические свойства слова и его формы, грамматические значения в пределах слова;
- Синтаксис – раздел грамматики который изучает словосочетания и предложения, сочетаемость и порядок следования слов;
- Словообразование – раздел грамматики, который изучает образование слова на базе другого однокоренного слова (или других слов), которым оно мотивировано, т.е. выводится из него по смыслу и по форме с помощью специальных средств, присущих языку.

Содержание:

Описание.....	3
Игры на морфологию.....	4-13
Игры на синтаксис.....	14-29
Игры на словообразование.....	30-43
Словарь.....	44

Петренко С.А.,
МАДОУ детский сад №472
Екатеринбург,
2024г.