

Речевые игры с ЛЕГО-конструктором по развитию грамматического строя речи у детей дошкольного возраста

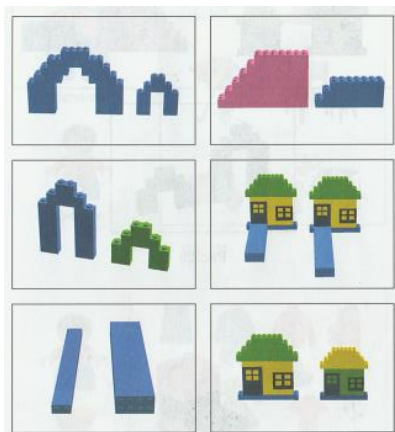
Развивать грамматический строй речи - это значит развивать умение изменять и образовывать слова, т.е. умение правильно произносить окончания слов, согласовывать слова в предложениях, пользоваться в речи предлогами.

Своевременное формирование грамматического строя ребенка дошкольного возраста является важнейшим условием его полноценного речевого и общего психического развития. Овладение грамматическим строем языка осуществляется на основе познавательного развития, в связи с освоением предметных действий, игры, труда и других видов детской деятельности.

Грамматический строй в процессе становления речи усваивается детьми самостоятельно, благодаря подражанию речи окружающих. При этом важную роль играют благоприятные условия воспитания, достаточный уровень развития словаря, наличие активной речевой практики, состояние нервной системы ребенка. Понимать речь окружающих, выражать собственные мысли ребенок не сможет, не овладев грамматическим строем речи. Дошкольник шестого года жизни владеет навыками согласования и словоизменения.

При работе с конструктором хорошо отрабатывать согласование числительных с существительными (Сколько в твоём домике окошек? Сколько ягодок на кустике? В твоём зоопарке много кого? и т.д.).

Конструирование фигур животных помогает детям научиться отработке падежных окончаний (котенок (без чего?) - без хвоста, стол (без чего?) - без ножки и т.д.)



Игра «Какой, какая, какое»

Цель: закрепление навыка согласования прилагательных с существительными.

Оборудование: лего-наборы для построек двух башен, двух мостиков, двух дорожек, двух горок.

Ход игры: ведущий предлагает игрокам разбиться на пары. Каждой паре необходимо сделать диаметрально противоположные постройки, сравнить их между собой и назвать: высокая башня- низкая башня, высокий мостик- низкий мостик, длинная дорожка- короткая

дорожка, узкая дорожка-широкая дорожка, высокая горка- низкая горка.

1 вариант: ведущий предлагает назвать еще предметы, которые могут быть высокими и низкими, длинными и короткими, широкими и узкими.

2 вариант: ведущий предлагает отобрать карточки, изображающие предметы, которые можно назвать так же, как о выполненной постройке.

Пример: высокая башня - высокий дом, высокая ваза, высокое дерево, высокий человек, высокая гора и т.д.

Низкая башня - низкий дом, низкая ваза, низкое дерево, низкая гора и т.д.

Игра «Он-она-оно»

Цель: закрепление навыка согласования местоимений с существительными.

Оборудование: 2 лего-фигурки – девочка и мальчик и квадрат (платформа).

Девочка – обозначает слова женского рода, мальчик – мужского, платформа – слова, обозначающие предметы среднего рода, набор карточек с изображением предметов.

Примерный перечень карточек: лимон, окно, дерево, слива, яблоко, груша, вишня, кресло, клубника, шкаф, стул и т.д.

Ход игры:

1 вариант: ведущий предлагает игроку/игрокам назвать предметы, которые подошли бы к первой схеме: ОНА МОЯ, затем ко второй – ОН МОЙ, потом к третьей – ОНО МОЁ.

2 вариант: ведущий предлагает игроку/игрокам отобрать среди карточек предметы, о которых можно сказать ОНА МОЯ, затем ОН МОЙ, потом ОНО МОЁ.

Игра «Посчитай и назови»

Цель: развитие умения согласования количественных числительных с существительными.

Оборудование: наборы лего-деталей для сборки цифр 1,2,5 и карточки с предметами.

Ход игры: ведущий предлагает назвать предметы на карточках, если их бы было 1 (один, одна),

2 (два, две), 5 (пять). Можно использовать предметы произвольно и по лексическим темам.

А также сосчитать предметы по порядку до пяти (одна собака, две собаки, пять собак).

Например: один петух, две собаки, пять цыплят.

Игра «Один - одна»

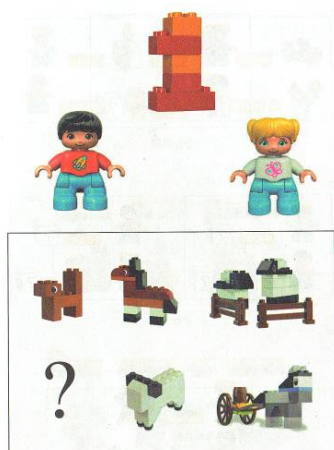
Цель: развитие умения согласования количественных числительных «один», «одна» в роде с существительными на примере «Домашние животные».

Оборудование: лего - наборы для конструирования домашних животных. 2 лего-фигурки – девочка Легоша и мальчик Легик.

Ход игры: ведущий предлагает игроку/игрокам собрать из конструктора домашних животных. Посчитать их количество (Сколько всего животных?). Затем расставить постройки к Легоше (если о животном можно сказать «одна») и Легику

(если о животном можно сказать «один»). Далее ведущий предлагает припомнить еще домашних животных и назвать их.

Примерные ответы: одна лошадь, одна собака, один конь, один баран.



Игра «Кто без чего?»



Цель: развитие предположно-падежных конструкций (Родительный падеж, единственное число и

множественное число).

Оборудование: лего - наборы для конструирования домашних животных и птиц (в наборе у каждого предмета не хватает по одной детали, например, петух без гребешка, собака без хвоста, баран без рогов, индюк без клюва и т.д.)

Ход игры: ведущий предлагает игроку/игрокам собрать из конструктора домашних животных и птиц по схеме и назвать, кто без чего.



Игра «Кто с кем?»

Цель: развитие предположно-падежных конструкций (Творительный падеж, единственное число).

Оборудование: наборы лего -деталей для конструирования домашних животных и птиц.

Ход игры: ведущий предлагает игроку/игрокам собрать из конструктора домашних животных и птиц и

припомнить их детёнышей/птенцов.

Примерные ответы: баран с ягненком, собака со щенком, петух с цыпленком, утка с утенком, индюк с индюшонком, овца с ягненком и т.д.

Игра «Кто без кого?»

Цель: развитие предположно-падежных конструкций (Родительный падеж, единственное число).

Оборудование: лего - наборы для постройки домашних животных и птиц.

Ход игры: ведущий предлагает игроку/игрокам построить домашних животных и птиц. Затем необходимо припомнить, как зовут детёнышей/птенцов, определить, кто без кого.

Примерные ответы: баран без ягненка, собака без щенка, петух без цыпленка, утка без утенка, индюк без индюшонка, овца без ягненка и т.д.



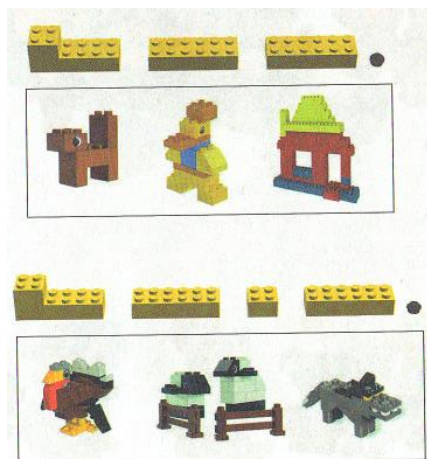
Игра «Что где, кто где?»

Цель: развитие предположно-падежных конструкций, понимание употребления предлогов.

Оборудование: набор для постройки деревенского двора из лего-конструктора, машины и т.д. Фигурки забора и деревьев из разных лего-наборов. Фигурки домашних птиц

и животных: козленок, петух, теленок, ягненок и другие.

Ход игры: ведущий предлагает игроку/игрокам построить или собрать из конструктора «Деревенский двор», назвать предметы на макете и определить, что/кто, где находится.



Игра «Сочиняем предложения»

Цель: развитие навыка составления схемы предложения.

Оборудование: карточки со схемами предложений, построенные при помощи лего-деталей, и постройки из лего-конструктора.

Ход игры: ведущий предлагает игроку/игрокам рассмотреть карточки со схемами предложений. Каждому игроку необходимо составить свою версию предложения по схеме.

1. Примерные варианты предложений:

Маша гладит собаку.

Маша кормит индюка.

Маша увидела волка.

Маша видит дом.

Маша выпустила петуха.

Маша загоняет овечек.

2. Примерные варианты предложений:

Маша вошла в дом.

Маша вышла из дома.

Индюк идёт к Маше.

Дата 27.01.2020 год

Материал подготовил:

I учитель-логопед квалификационной категории,

учитель-дефектолог

Варачек Марина Николаевна

(источник материала: Мазанова Е.В. «Речевые игры с лего» - Самара, 2019.)