

## **«Картотека интерактивных дидактических игр, направленных на развитие грамматического строя речи детей 5-7 лет»**

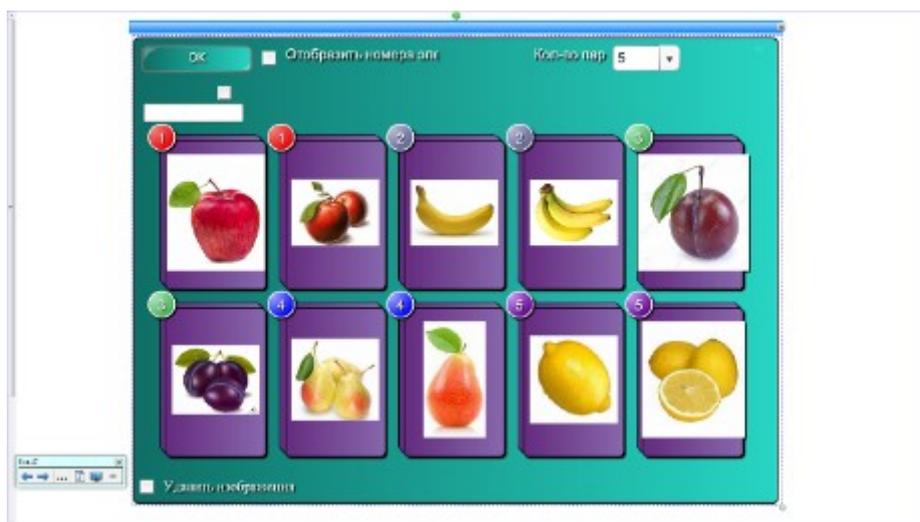
Дидактический материал, разработанный с помощью программного обеспечения SmartNotebook 11 для интерактивной доски SMART Board и коллекции LAT 2.0

### **I. Дидактические игры, направленные на формирование и закрепление навыка правильного использования операций словоизменений.**

#### **1.Игра «Один-все» по теме «Фрукты».**

**Цель:** образование существительных именительного падежа в единственном и множественном числе, развитие внимания, зрительной памяти.

**Речевой материал:** яблоко - яблоки, банан-бананы, слива-сливы, груша-груши, ЛИМОН-ЛИМОНЫ.

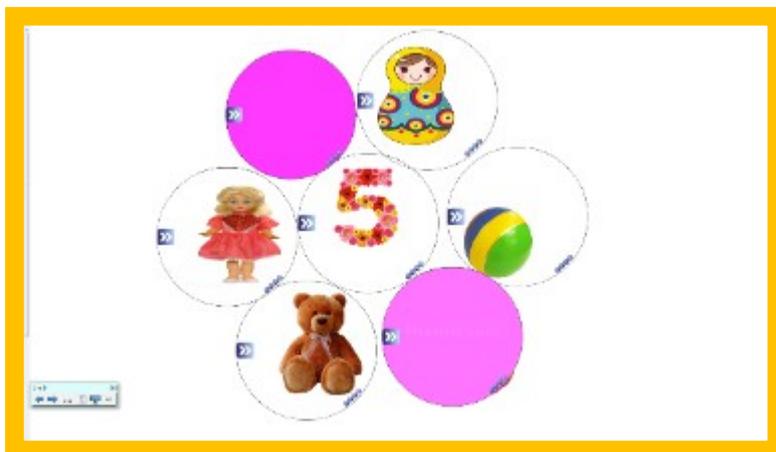


**Ход игры.** На доске пять пар карточек. На пяти карточках на «невидимой» стороне изображены пять фруктов в единственном количестве, на оставшихся пяти — те же фрукты, но только во множественном количестве. После щелчка по карточке она переворачивается, и видно, что на ней изображено. Если появился один фрукт, то, открывая другие карточки, необходимо найти его пару во множественном количестве, или наоборот. В случае, если удастся подряд открыть две карточки, которые составляют пару (единственное и множественное число), то обе карточки исчезают. При ином выборе обе карточки переворачиваются обратно.

#### **2.Игра «Цветок»» по теме «Игрушки».**

**Цель:** согласование существительных с числительным пять.

**Речевой материал:** пять машин, пять матрешек, пять мячей, пять кораблей, пять мишек, пять кукол.



**Ход игры.** На доске — цветок, при нажатии на лепестки появляются изображения. Необходимо назвать их в сочетании с числом пять.

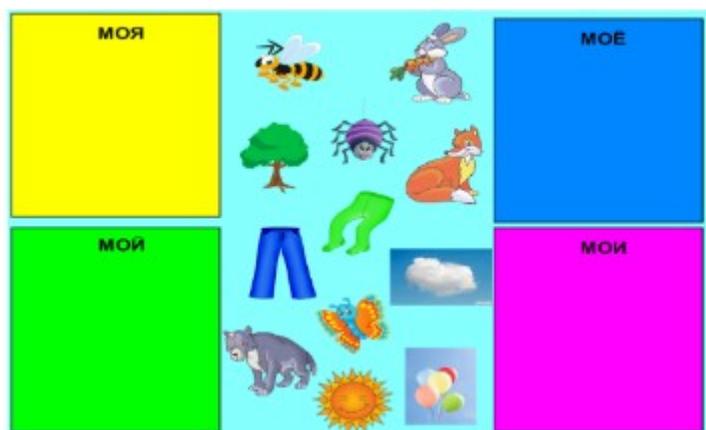
### **3.Игра «Мой, моя, моё, мои»**

**Цель:** практическое употребление и различение имён существительных мужского, женского и среднего рода;

**Ход:** Детям предлагается рассмотреть картинки и разложить их на четыре группы, в зависимости от того, какое слово можно к ним подставить: мой, моя, моё, мои.

Дети по очереди выходят к доске и распределяют картинки.

**Речевой материал:** мой заяц, мои санки, моя лиса, моё облако и т.д.



### **4.Игра «Какой? Какая? Какое? Какие?» по теме «Одежда».**

**Цель:** согласование прилагательного с существительным в роде и числе, называние основных цветов.

**Речевой материал:** красное платье, черные перчатки, зеленый шарф, розовая футболка, синие брюки, белый халат, зеленые носки, желтое платье, коричневые шорты, синяя рубашка, желтый свитер.



**Ход игры.** Ребёнок нажимает на кнопку «Выбрать». После непродолжительного (со звуковым сопровождением) перебора выделяется изображение, которое необходимо назвать, указывая цвет (например, красное платье). Действия можно повторять несколько раз подряд, при этом можно установить режим, когда повторение изображения невозможно (без повтора).

### **5. Игра «Угости Карлсона» по теме «Продукты питания».**

**Цель:** практическое употребление существительных творительного падежа в единственном и множественном числе.

**Речевой материал:** я угощу Карлсона баранками, я угощу Карлсона сушками, пряниками, вафлями, шоколадом, конфетой, зефиром, печеньями.



**Ход игры.** Ребенок называет предложение (например, я угощу Карлсона сушками), при нажатии на этот продукт питания он исчезает.

## **6. Игра «Что забыл нарисовать художник?» по теме «Домашние животные».**

**Цель:** практическое употребление существительных родительного падежа в единственном и множественном числе.

**Речевой материал:** у собаки нет хвоста, у лошади нет гривы, у овцы нет ноги, у кролика нет ушей, у кошки нет усов, у коровы нет рогов.



**Ход игры.** На доске изображены нарисованные домашние животные. Логопед просит ребенка дорисовать на доске с помощью карандаша недостающую часть тела животного и ответить на вопрос, например: «Чего нет у собаки?» - (у собаки нет хвоста).

## **7. Игра «Непослушный шарик» по теме «Мебель»**

**Цель:** упражнять детей составлять предложение с простыми и сложными предложениями при демонстрации действий.

**Речевой материал:** шарик лежит на столе, шарик улетел со стола, шарик улетел под стол, шарик вылетел из-под стола, шарик залетел за шкаф, вылетел из-за шкафа, около шкафа.



**Ход игры:** логопед передвигает шарик по экрану и предлагает детям ответить на вопросы: Например: «Шарик, где лежит? – Шарик лежит на столе. Ребенок может сам совершать действия с шариком и называть предложения.

**8.Игра «Кто, где живет?» или «Кто где спрятался?» по теме «Дикие животные» с программным обеспечением Microsoft Power Point**

**Цель:** формирование умения употреблять простые и сложные предлоги: В, НА, ЗА, ПОД, ИЗ, ИЗ-ПОД, ИЗ-ЗА.

**Ход игры.** Детям предлагаются картинки с изображением диких животных и их мест обитания. Логопед задает детям вопросы, на которые нужно ответить, правильно употребляя предлоги.

-Откуда выглядывает белка? Белка выглядывает из дупла.



-Где спрятался заяц? Заяц спрятался под кустиком. За кустиком



-Где зимой спит медведь? Медведь спит в берлоге.



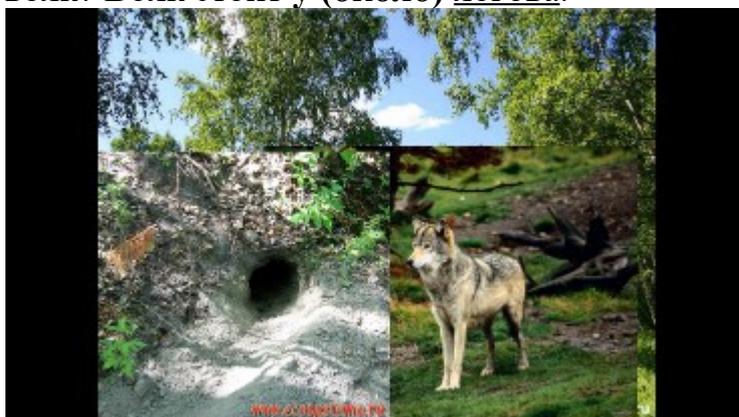
-Откуда вылезает ежик? Ежик вылезает **из-под** листьев, **из-под** коры деревьев.



-Откуда вылезают лисята? Лисята вылезают **из норки**.



-Возле чего стоит волк? Волк стоит у **(около)** **логова**.



-Откуда выглядывает лось? Лось выглядывает **из-за** дерева.

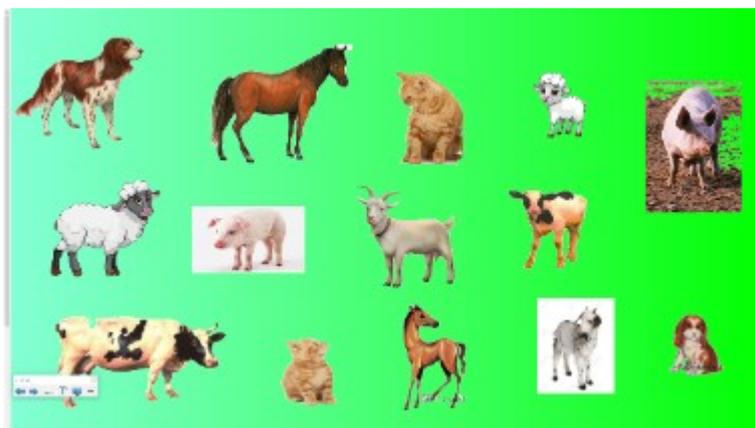


## II. Дидактические игры, направленные на формирование и закрепление навыка правильного использования операций словообразований.

### 1.Игра "Помоги детенышам найти своих мам" по теме «Домашние животные», с помощью программного обеспечения Smart Notebook 11

**Цель:** упражнять детей в образовании названий детёнышей животных в единственном числе.

**Речевой материал:** лошадь-жеребенок, собака - щенок, коза –козленок, овца-ягненок, кошка-котенок, корова-теленок, свинья-поросенок.



**Ход игры.** На доске изображены вперемешку домашние животные и их детеныши. Логопед просит соединить животного с его детенышем, и составить предложение. Например: у лошади потерялся кто? (жеребенок).

### 2.Игра «Какой суп?» по теме «Продукты питания».

**Цель:** образование относительных прилагательных. Варианты игр: «Какой сок? Какая каша?»

**Речевой материал:** суп из грибов-грибной, из рыбы-рыбный, из курицы-куриный, из свеклы-свекольный, из мяса-мясной, из гороха-гороховый, из капусты-капустный.

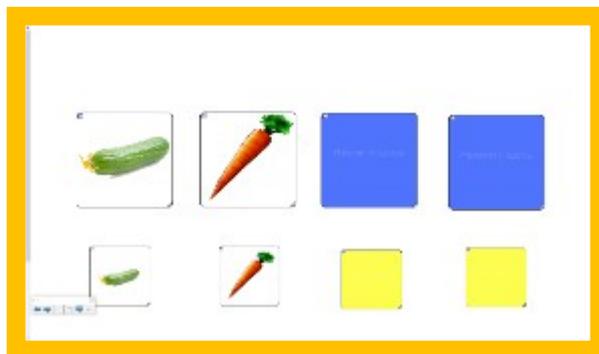


**Ход игры.** На доске изображены продукты питания сверху, а напротив внизу находятся тарелки с супом. Педагог предлагает переместить продукт питания к соответствующей тарелке супа и составить предложение. Например: суп из грибов-грибной. При перемещении продукта питания к своей тарелке данный продукт исчезает в ней.

### **3.Игра «Назови ласково» по теме «Овощи».**

**Цель:** образование существительных с уменьшительно-ласкательным суффиксом.

**Речевой материал:** огурец-огурчик, морковь-морковка, помидор-помидорчик, лук-лучок.



**Ход игры.** На доске изображены большие и маленькие квадраты, при их нажатии появляются изображения. Необходимо назвать овощи, а если открывается маленький квадратик, то ребенок называет овощ с уменьшительно-ласкательным суффиксом.

### **4.Игра "Где птичка?" с программным обеспечением Microsoft PowerPoint по теме "Зимующие птицы"**

**Цель:** образование глаголов, с помощью приставок.

**Речевой материал:** снегирь прилетел-залетел-вылетел-облетел-улетел-слетел.



**Ход игры.** На экране изображен снегирь, который сидит на кормушке. Заданные эффекты анимации запускаются по щелчку левой клавиши мышки. Логопед по щелчку нажимает на экран, при этом птичка совершает различные действия. Логопед просит ответить на вопрос, например: «Что делает снегирь?» - снегирь вылетел.

### **5.Игра "Угадай, чей хвост? Чья голова? Чьи уши?"**

**Цель:** образование притяжательных прилагательных.

**Речевой материал:** у лисы -лисий хвост, у лося-лосиные рога, у кошки-кошачьи уши, у белки - беличий хвост, у поросенка - поросячья голова, у зайца-заячьи уши.



**Ход игры.** При выполнении данного задания ребёнку необходимо правильно назвать притяжательные прилагательные. Детям предлагается ряд картинок с изображением животных и их частей тела. По щелчку левой клавиши мышки части тела соединяются с соответствующим животным. Например, у лисы чей хвост? – лисий хвост.

### **Список литературы и Интернет-ресурсы:**

1. Лалаева Р., Серебрякова Н. Формирование лексики у дошкольников с общим недоразвитием речи. – СПб., 2001.
2. [http://img-fotki.yandex.ru/get/9154/65387414.1f9/0\\_d667d\\_abe75c74\\_S](http://img-fotki.yandex.ru/get/9154/65387414.1f9/0_d667d_abe75c74_S)