

МБДОУ ДС «Золотой ключик»г.Певек»

Консультация для педагогов

Тема: «Использование игрушек в работе по развитию
грамматического строя речи»

Учитель-логопед:
Вертийко И.А.

Декабрь, 2022г.

Успешное развивающее обучение детей зависит от участия в нем всех участников педагогического процесса. Основная нагрузка лежит на плечах воспитателя, он проводит целый день с детьми, занимается, играет, общается, следит за речью детей. Хочу поделиться с Вами приемами, которые стоит использовать для развития грамматического строя речи, внимания, памяти и мышления, расширения словаря.

Игровые приемы с обычными игрушками, которые найдутся в любой группе (звучащие резиновые, пластмассовые или мягкие игрушки животных, птиц и различные предметы), они используются на занятиях по математике, развитию речи и в других режимных моментах.

Классификация игр по развитию различных сторон грамматического строя речи.

Грамматические конструкции	Игры
Падежи: <i>именительный</i> <i>родительный</i> <i>дательный</i> <i>винительный</i> <i>творительный</i> <i>предложный</i>	«Живое – неживое», «Кто голос (звуки) подает». «Один – много» «Кого не стало? (прятки)». «Один – много» «Кто к кому в гости пришел?». «Угощение» «Кого я люблю?», «Кого любит мама?» «Кто кем любит?», «Кто чем работает?» «Кто о ком заботится?», «Кто, о чем мечтает?», «О чем мечтают животные?»
Предлоги	«Спрячь игрушку», «Кто где стоит?», «Что изменилось?», «Путешествия»
Словообразование	«Скажи ласково», «Какие глаза?», «Какой предмет?», «Построй по росту», «Раздели на команды»
Родовые понятия	«Мальчики и девочки», «Кто что делает?», «Узнай по описанию», «Чья игрушка?», «Мой. Моя, мое» (соревнование)
Лексика	«Классификации», «Четвертый лишний»

Именительный падеж

«Живое – неживое». Взрослый называет слова и бросает мяч, задавая вопрос «кто?», ребенок ловит мяч и отвечает (например: кошка, слон...). Затем взрослый бросает мяч и задает вопрос «что?», ребенок ловит мяч и отвечает (например: тарелка, машина...). Можно поменяться ролями. Ребенок спрашивает, а взрослый отвечает. Усложнение: взрослый отвечает неверно и просит ребенка помочь ему ответить. Эту речевую игру можно превратить в подвижную игру «быстрого реагирования». Водящий называет разные предметы – живые и неживые. А участники должны сообразить, что сделать. Если предмет живой – подпрыгнуть, если неживой – присесть, при ошибке – выйти из игры.

«Кто голос (звуки) подает». Для этого понадобятся звучащие игрушки. Взрослый просит детей запомнить их и закрыть глаза. Затем он издает звуки, а дети называют, что звучало (погремушка, бубен, дудка, барабан...). Также можно использовать игрушки животных и птиц. Взрослый произносит: «му-му», «мяу»..., а дети отвечают, кто из животных голос подает.

«Один – много». Эту игру можно проводить с мячом. Взрослый называет один предмет, а дети, когда предметов много, отвечают на вопрос: «кто?» или «что?». Например: кот – коты, машина – машины...

Родительный падеж

«Кого не стало? (прятки)». Эта всем известная игра хороша, тем что не только закрепляет в речи ребенка родительный падеж существительных, но и тем, что развивает внимание и память. Для лучшей тренировки этих психических процессов можно увеличивать количество предметов. Взрослый ставит в ряд несколько игрушек, просит

детей внимательно посмотреть и запомнить их. После этого взрослый убирает одну-две игрушки и просит назвать, кого не стало (например, козы, слона...).

«Один – много». Эту игру можно проводить с мячом. Взрослый называет один предмет, а дети, когда много, отвечают на вопрос: «много кого?» или «много чего?». Например: кот – много котов, машина – много машин...

Дательный падеж

«Кто к кому в гости пришел?». Эта игра направлена на закрепление дательного падежа существительных и употребление предлогов *к, от, у*. Поставив игрушки животных в ряд, взрослый выбирает одну игрушку, которая ходит в гости к другим. Затем выполняются действия и проговариваются следующие фразы: «Зайчик в гости к лисе пришел. Зайчик от лисы ушел. зайчик в гости к медведю пришел. Зайчик от медведя ушел...». Спрашивая у детей: «У кого в гостях был зайчик?» (*у лисы, у медведя...*), взрослый тем самым закрепляет еще и родительный падеж.

«Угощение». Выставляются игрушки животных. В отдельную кучку кладется угощение: грибы. Орехи, морковка, колбаска... Взрослый просит ребенка угостить животных, называя кому что нужно. Например: зайчику дадим морковку, коту дадим колбаску. Белке дадим орешки...

Винительный падеж

«Кто я люблю?». Для этой игры понадобятся игрушки животных женского и мужского рода, разложенные на две кучки: в одной мальчики, в другой девочки. Взрослый дает образец: я люблю кошку, козу, лису; слона, волка, зайца. Важно обратить внимание ребенка на окончания слов, при назывании, кого он любит. Для лучшего усвоения материала сначала перечисляются животные мужского рода, затем женского. После дифференцируются окончания мужского и женского рода при назывании по очереди то мальчика, то девочки. Например: Я люблю кошку и слона. А ты кого любишь? А я люблю козу и зайца.

«Кого любит мама?». Эта игра расширяет словарь по темам «Животные» и «Птицы», а также способствуют закреплению винительного падежа существительных в единственном и множественном числе. Взрослый дает образец: «Мама-кошка любит котенка, котят; мама-курица любит цыпленка, цыплят». Затем спрашивает: «Кого любит мама-коза, мама-медведица?».

Творительный падеж

«Кто, кем любит?» Игра хорошо способствует закреплению словаря по темам «Животные» и «Птицы». Сначала можно вспомнить детенышей животных или птиц. Затем спросить: «Кем любит мама-кошка?» (*Котенком, котятами*). «Кем любит мама-курица?» (*Цыпленком, цыплятами*).

«Кто, чем работает?» Эта игра помогает закреплять словарь по теме «Профессии». Например: «Чем подстригает парикмахер?» (*ножницами, машинкой*.) «Чем подметает дворник?» (*метлой*.) «Чем работает портниха?» (*Иголкой, нитками, швейной машинкой*.)

Предложный падеж

«Кто о ком заботится?» Эта игра направлена на закрепление предложного падежа существительных в единственном и множественном числе, а также на расширение словаря по темам «Животные» и «Птицы». Для начала полезно вспомнить детенышей животных и птиц. А затем спросить: «О ком заботится мама-кошка?» (*О котенке, о котятах*.) «О ком заботится коза?» (*О козленке, козлятах*.) и т.д.

«Кто о ком мечтает?» Эту игру хорошо проводить в канун Нового года или дня рождения. Ребенку предлагается помечтать и сказать, о каком подарке он думает.

Например, Девочка мечтает о кукле. Мальчик мечтает о машине. Кто-то мечтает о новом конструкторе...

«О чем мечтают животные?» Для начала важно вспомнить. Чем питаются животные, а потом уже о какой еде они мечтают. Например, волк мечтает о зайце. Лиса о курочке, кот о рыбе...

Предлоги

«Спрячь игрушку». Взрослый дает инструкцию ребенку: спрячь зайца под стол, посади его на стул, Положи в шкаф. За занавеску...Затем спрашивает ребенка, куда он спрятал игрушку (под стол), где находится игрушка (под столом).

«Кто где стоит?» Эта игра направлена на закрепление предлогов *за, перед, между*. Вначале можно вспомнить сказку «Репка», показав иллюстрации и назвав, кто *за* кем, кто *перед* кем и кто *между* кем стоит. Аналогично проводится работа с игрушками, поставленными в ряд. Сначала отрабатывается предлог *за*, затем *перед* и только потом *между*. Следует обратить внимание на то, что когда начинаем говорить с конца, это предлог *за*, если сначала, то *перед*, а когда называем соседей, стоящих перед животными и после него, то *между*. Педагог задает вопросы, используя эти предлоги. Например: «За кем стоит кошка? Перед кем стоит волк? Между кем стоит коза?». Когда ребенок начнет правильно отвечать, взрослый задает вопрос: «Где стоит кошка (коза, волк...)?» Ребенок должен ответить на вопрос, употребив разные предлоги. Например: «Кошка стоит *за* волком. Кошка стоит *перед* козой. Кошка стоит *между* волком и козой».

«Что изменилось?» Эта игра направлена на закрепление правильного употребления предлогов *за, перед, между*, а также тренирует память и внимание. Поставив игрушки животных в ряд, взрослый предлагает детям внимательно посмотреть, кто где стоит, а затем закрыть глаза. Педагог меняет местами некоторых животных. Дети открывают глаза и говорят, что изменилось, используя нужные предлоги. Например: «Заяц стоял *за* волком, а теперь стоит *за* лисой. Лиса стояла *между* козой и слоном, теперь *между* лисой и слоном».

«Путешествия». Выбрав игрушку животного, педагог сочиняет историю его путешествия (можно использовать сказку «Колобок»). Например, медведь *из* берлоги вышел, *по* дороге пошел, *в* речку вошел и искупался. Вышел *из* реки, обратно *по* дороге пошел, *в* берлогу вошел и пообедал пойманной рыбой.

В этой игре закрепляются не только предлоги, но и приставочные глаголы.

Словообразование

«Скажи ласково». Эта игра направлена на закрепление уменьшительно-ласкательной формы существительных. Педагог просит детей ласково назвать животных и птиц. Например: курица – курочка, лиса – лисичка, кошка – кошечка и т.д.

«Какие глаза?» Взрослый говорит: у кошки зеленые глаза. Значит, она какая? (*Зеленоглазая*). У волка черные глаза? Значит, он какой? (*Черноглазый*).

«Какой предмет?» Взрослый спрашивает, если кошка из резины, значит она какая? (*Резиновая*.) Коза из пластмассы, какая? (*Пластмассовая*.) Заяц из меха, какой? (*Меховой*.) Курица из глины, какая? (*Глиняная*.) Белка из дерева, какая? (*Деревянная*.)

«Построй по росту». Для этого понадобятся от трех до девяти игрушек, в зависимости от возраста и возможностей детей. Ребенку предлагается построить игрушки животных по росту. После этого педагог спрашивает: «Кто самый высокий? Кто ниже? Кто выше? Кто самый низкий?» Важно, чтобы дети отвечали не односложно, а фразами. Для этого можно спросить: «Какая по росту кошка? Какой по росту мишка?» и т.д.

Ребенок отвечает полным ответом: «Мишка самый высокий. Козленок ниже. Кошка самая низкая».

«Раздели на команды». В этой игре закрепляются порядковые числительные (От одного до трех). Педагог предлагает посчитать игрушки животных: первый, второй, третий и разделить их на три команды. Животные, которые стоят на первом месте, делают шаг вперед, животные, которые стоят на втором месте – два шага вперед, а животные, которые стоят на третьем месте, - три шага вперед. Также в этой игре можно отработать ориентировку в пространстве: взрослый дает команду повернуться направо, налево, сделать шаг вперед, назад, а ребенок выполняет это с животными. Можно поменяться ролями: ребенок дает команду, взрослый выполняет ее. При этом взрослый может нарочно ошибиться и попросить ребенка исправить ошибку.

Родовые понятия

«Мальчики и девочки». Эта игра может использоваться для закрепления женского и мужского рода существительных. Педагог уточняет, что есть животные мальчики и девочки. Про мальчиков можно сказать он, про девочек она. Например, волк – он, белка – она, слон – он, лиса – она. При этом важно выделять голом окончания слов. Сначала взрослый сам группирует животных на мальчиков и девочек, а затем предлагает выполнить задание ребенку.

Усложнением этой игры может быть закрепление порядковых числительных женского и мужского рода. Для этого нужно построить мальчиков и девочек в два ряда, а затем посчитать сначала мальчиков, затем девочек. Педагог дает образец: мальчиков считаем так: первый, второй, третий, четвертый, пятый, а девочек так: первая, вторая, третья, четвертая, пятая. Когда ребенок хорошо усвоит это правило, можно играть в «путаницу», перемешав игрушки и поставив их в одну колонну. Взрослый путает ребенка, считая неправильно. Например: волк первая, лиса второй, еж третья, слон четвертая... ребенок должен исправить ошибки и посчитать правильно.

«Кто, что делает?» Эта игра направлена на закрепление глаголов мужского и женского рода прошедшего времени. Кстати, глаголы мужского рода детьми усваиваются быстрее, поэтому работу надо начинать именно с них. Педагог выполняет действия с игрушками и называет: заяц упал, волк упал, слон упал...; заяц встал, волк встал, слон встал. Затем по показу взрослого, ребенок должен ответить, что делают животные. После этого ведется работа над усвоением глаголов женского рода прошедшего времени. Педагог выполняет действия с игрушками и называет: кошка упала, лиса упала, собака упала; кошка встала, лиса встала, собака встала. Затем просит ребенка ответить, что делают животные. Когда ребенок перестанет путаться в окончаниях, он сумеет дифференцировать глаголы мужского и женского рода. Например: слон упал, кошка упала, заяц упал, лиса упала; слон встал, кошка встала, заяц встал, лиса встала. Действия выполняет взрослый вместе с ребенком. Важно, чтобы среди животных в паре были мальчик и девочка. Также постепенно можно расширять глагольный словарь словами: сел-села, прыгнул-прыгнула, лёг-легла, уснул-уснула, побежал-побежала.

«Узнай по описанию». Эта игра направлена на закрепление прилагательных женского и мужского рода, а также на развитие слухового внимания. Взрослый задаёт вопросы: «Про кого можно сказать: Она серая? (*Мышка.*) Он серый? (*Слон, волк.*) Она пушистая? (*Кошка.*) Она рыжая? (*Белка, лиса.*) Он злой? (*Волк.*) Он шустрый? (*Заяц.*) Она шустрая? (*Белка.*) Дети сами могут задавать друг другу похожие вопросы.

«Чья игрушка?». Педагог раздаёт детям игрушки и спрашивает: «Чей заяц? Чья кукла? Чей мишка?» Дети отвечают: «Мой заяц, моя кукла, мой мишка».

«Мой, моя, моё» (соревнование). Педагог ставит на стол большой поднос с овощами и фруктами и три пустые тарелки. Троице детям даётся задание: первому положить в тарелку овощ или фрукт, про который можно сказать «он мой»; второму положить в тарелку овощ или фрукт, про который можно сказать «она моя»; третьему положить овощ или фрукт, про который можно сказать «оно моё». На счёт «раз, два, три» начинается соревнование. Важно не только быстро, но и правильно наполнить свои тарелки. Например, в первой тарелке должны лежать: огурец, помидор, лимон; во второй - морковь, капуста, свекла, в третьей - яблоко, авокадо.

Лексика

«Классификации». Педагог предлагает разложить игрушки на несколько групп как по обобщающим понятиям, так и по цвету, материалу, из которого они сделаны.

«Четвёртый лишний». В этой игре можно дифференцировать игрушки по разным признакам: обобщающим понятиям, живое - неживое, размеру, росту, цвету, материалу (резиновые, пластмассовые), действиям (три игрушки животных стоят, а одна сидит), внешнему виду (с рогами – без рогов, с копытами - без копыт). Главное в этой игре – наблюдательность. Задания могут быть самые разные, например – найти четвёртый лишний предмет. Важно чтобы игрушки обладали общими и отличительными признаками.