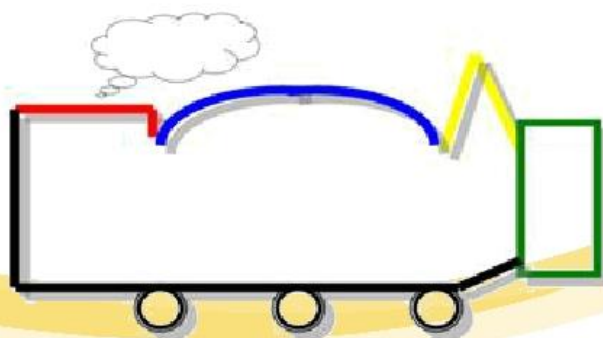


КАРТОТЕКА ИГР И ИГРОВЫХ УПРАЖНЕНИЙ НА РАЗВИТИЕ СЛОВООБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ФУНКЦИИ

Словообразование –

ЭТО ...

раздел науки о языке, который изучает строение слов (из каких частей они состоят) и способы их образования.



Задания и игровые упражнения по закреплению словообразования существительных.

1. Игра «Назови ласково» - Кукла маленькая, ее можно назвать куколка. Все предметы у куколки тоже маленькие и поэтому их надо называть ласково.
2. Игра «Что для чего?» - На столе — хлеб, сахар, конфеты и т. д. - Где хранятся эти предметы? (Хлеб — в хлебнице, сахар — в сахарнице, конфеты — в конфетнице и т.д.)
3. Игра «Кто у кого?» - Логопед показывает картинку и задает вопрос типа: «Кто у лисы?» Дети отвечают: — У лисы — лисенок
4. Игра «Назвать животных парами»
5. Игра «Как зовут маму, папу, детеныша?» (по картинкам)

6. Игра « Два брата ИК и ИЩ» Жили два брата. ИК — маленький и худенький, ИЩ — высокий и толстый. У каждого брата было свое жилье. ИК имел домик, ИЩ -большой домище. У ИКА — носик, а у ИЩА....?

7. Измени слово по аналогии: а) виноград — виноградинка горох-... лед-.... б) бусы — бусинка пыль —

8. Назвать профессии (по картинкам) Кто носит багаж? Носильщик Кто вставляет стекло? Стекольщик.

9. Игра «Как назвать того, кто...?» Кто на паровозе ездит? Машинист Кто песни сочиняет? Композитор. Кто водит самолет? Летчик, пилот.

Задания и игровые упражнения по закреплению словообразования глаголов.

1. Дифференциация глаголов совершенного и несовершенного вида. Логопед предлагает детям показать на картинках, где действие уже совершенно, а где оно совершается: Мыла — вымыла Умывается — умывалась

2. Игра «Чем отличаются слова?» Логопед просит детей показать на картинках, кто... Умывает — умывается Причесывает — причесывается и т. д.

3. Дифференциация глаголов с приставками (по картинкам):

а) в импрессивной речи: Логопед называет слова, обозначающие действия, дети показывают соответствующую картинку. Входит — выходит, подходит — отходит. Подлетает — отлетает

б) в экспрессивной речи: Логопед предлагает детям назвать действия по картинкам, а затем придумывать предложения с этими словами. - Добавить слово, обозначающее действие, по картинкам: В клетку(влетает), из клетки....(вылетает) и т. д. - Найти общую часть слова (по картинкам) Переходит — перебегает Наливает — переливает и т. д.

Задания и игровые упражнения по закреплению словообразования прилагательных.

1. Игра «Чьи хвосты?» Серенький, пушистый хвост белки (Чей это хвост?) — беличий и т. д. Игра «Ералаш» Картинки с изображением животных разрезаны на три части. Детям раздаются части разрезанных картинок. Дети должны составить животных.

2. «Диковинный зверь» (на фланелеграфе) Составляется животное из различных частей разных животных. Дети рассказывают: чья голова, лапы, хвост, туловище и т.д.

3. Игра в лото «Что из чего сделано?» У детей карточки лото с изображением разных предметов (мяч, стакан, стол,...). Логопед говорит: — Стакан из стекла. Дети находят этот предмет на карточках. Тот, у кого на карточке есть этот предмет говорит: — Стакан стеклянный и закрывает фишкой картинку.

4. Сравнить предметы и закончить предложения. Апельсин большой, а арбуз еще больше. Клубника маленькая, а смородина еще.... Дыня сладкая, а арбуз еще....

5. Ответить на вопрос «Как?» Утром светло, а днем (как?) еще светлее. Вечером темно, а ночью (как?) еще.... В пальто тепло, а в шубе (как?) еще....

6. «Правильно назови вещи». Лист дуба — дубовый лист. Лист березы... Лист липы... Лист рябины

Формирование у дошкольников словообразовательных умений, необходимо уделять большое внимание, так как это способствует расширению и обогащению словарного запаса, формированию умения строить связные высказывания, а также служит подготовкой к обучению грамоте.

Для этого были подобраны разнообразные дидактические игры, которые помогут целенаправленно скорректировать словообразовательные умения у дошкольников.

«Веселые кубики»

Задача: учить образовывать существительные с уменьшительно-ласкательными суффиксами: -ик, -к

Оборудование: большие и маленькие кубики с изображениями предметов.

Ребенок должен назвать предмет, изображенный на гранях большого кубика, найти такой же предмет на маленьком кубике и назвать его ласково.

Например: дом — домик, стул — стульчик, мышь — мышка и т.д.

«Кто что делает?»

Задача: учить понимать и использовать в самостоятельной речи некоторые наиболее часто употребляемые приставочные глаголы (поел, попил, ушел, убрал и т.п.).

Оборудование: картинки с изображением действий.

Ребенок называет, что делает мальчик (девочка), что сделал мальчик (девочка).

Например: мальчик ест — мальчик поел, девочка мыла посуду — девочка помыла посуду и т.д.

Продолжение формирования словообразовательных навыков. Работа над словообразованием менее продуктивных моделей.

«Винни-Пух»

Задача: учить образовывать существительные с уменьшительно-ласкательными суффиксами: *-очк, -ечк, -ичк, -оньк, -еньк.*

Оборудование: картинка с изображением Винни-Пуха, летящего на воздушном шаре, и набор предметных картинок.

Ребенок называет предмет изображенный на картинке, потом называет его так, как про него сказал бы Винни-Пух, увидев этот предмет сверху.

Например: лента — ленточка, коса — косичка, Даша — Дашенька, тетя — тетенька.

«Поле чудес»

(«Детеныши животных»)

Задача: образовывать названия детенышей животных.

Оборудование: вертушка, игровое поле с изображением животных (свинья, собака, кошка, лошадь, овца, коза).

Ребенку предлагается назвать детеныша животного, на которого показала стрелка.

Например: кошка — котенок; лиса — лисенок и т.д.

«Гараж»

Задача: учить образовывать глаголы с приставками *на-*, *по-*, *вы-*.

Оборудование: игрушки (гараж, машинка, дорожки, светофор и т.п.).

Ребенок выполняет игровые действия с машинкой и комментирует их.

Например: машинка выехала из гаража, поехала по дорожке и т.д.

«Поле чудес»

(«Листья»)

Задача: образовывать относительные прилагательные со значением соотнесенности к растениям.

Оборудование: вертушка, игровое поле с изображением листьев деревьев (дуб, береза, клен, липа, рябина, сосна, каштан).

Ребенку предлагается назвать листок дерева, на который указала стрелка.

Например: лист дуба — дубовый лист, лист березы — березовый и т.д.

«Ателье»

Задача: образовывать относительные прилагательные со значением соотнесенности к различным материалам.

Оборудование: вырезанные силуэты одежды, образцы различной ткани (ситец, сатин, шерсть, шелк и т.п.).

Ребенок называет образец ткани, прикладывает к ней силуэт одежды и отвечает на вопрос.

Например: костюм из шелка (какой?) — шелковый костюм; юбка из шерсти (какая?) — шерстяная юбка и т.д.

«Головы и хвосты»

Задача: образовывать притяжательные прилагательные от существительных.

Оборудование: карта с изображением персонажей мультфильма «Вовка в Тридевятом царстве» (двое из ларца, Вовка), слева внизу — небольшое наборное полотно, сборные картинки (голова одного животного, а хвост другого).

Ребенок должен назвать, чья голова и чей хвост нарисованы на картинке.

Например: голова чья? Лисья голова. А чей хвост? Тигра. Хвост тигра — какой? Тигриный хвост.

«Спасение Принцессы»

Задача: формировать и развивать навык употребления предлогов с глаголами, образованных приставочным способом.

Оборудование: ширма с изображением поля, домика, деревьев, реки, дворца; набор изображений сказочных героев и персонажей известных мультфильмов, совершающих определенные действия: Чиполлино (идет), Бу-ратино (бежит), Карлсон (летит), Черепаха (ползет), Колобок (катится), Принцесса (спрятана во дворце).

Ребенок должен взять героя и рассказать, каким образом он передвигался, отправляясь на помощь Принцессе, передвигая героя по ширме.

Например: Буратино по полю (побежал); к дому (подбежал); за дом (забежал); из-за дома (выбежал); вокруг дерева (обежал); от дерева (отбежал); в лес (вбежал); через речку (перебежал) и т.д.

«Фокусник»

Задача: употреблять наименования, образованные за счет словосложения.

Оборудование: пара карточек с изображением предмета и словом (глагол, прилагательное) для образования слова.

Ребенок должен назвать картинку и соединить ее со словом (читает логопед).

Например: картинка — книга, слово — любит, получилось — книголюб; картинка пчела, слово — водит, получилось — пчеловод и т.д.

«Поле чудес»

(«Большой — огромный»)

Задача: образовывать существительные с увеличительным суффиксом *-ищ-*.

Оборудование: вертушка, игровое поле с предметными картинками (нож, нос, кот, ключ, хвост, дом, шкаф, мяч, коса, комар).

Ребенку предлагается вертеть стрелку. После ее остановки назвать предмет, на который она показывает. Затем назвать слова с увеличительным суффиксами.

Например: ключ — ключище, дом — домище и т.д.

«Поле чудес»

(«Посуда»)

Задача: образовывать существительные с помощью суффикса *-ищ-* со значением вместилища.

Оборудование: вертушка игровое поле с изображением продуктов питания (хлеб, чай, сахар, конфеты, селедка, сухари, суп).

Ребенку предлагается посуду, в которую помещается продукт, на который указала стрелка.

Например: суп — супница; сухари — сухарница и т.д.

Активизация словообразовательных процессов. Уточнение значения и звучания непродуктивных словообразовательных моделей.



Описание работы: Предлагаю вашему вниманию дидактические игры и упражнения по лексическим темам «Одежда», «Обувь», «Головные уборы». Игры предназначены для детей старшего дошкольного возраста. В ходе игр дети в занимательной форме упражняются в словообразовании и словоизменении. Игры могут быть использованы для индивидуальной и подгрупповой работы. Данный материал будет полезен учителям-логопедам дошкольных учреждений, воспитателям, а также родителям при проведении игры в домашних условиях.

Цель: закрепление полученных знаний на занятиях в занимательной игровой форме.

Задачи:

- проверить знания, умения и навыки детей по теме;
- учить применять их в практической деятельности – игре;
- воспитывать интерес к речевым играм.

Игра «Чья одежда – мамина или Танина?»

Цель: упражнять в образовании притяжательных прилагательных.

Игровой материал.

- картинки с предметами взрослой и детской одежды и обуви



- картинки двух шкафов:

Шкаф для маминой одежды и шкаф для Таниной одежды.



Ход игры:

Взрослый выставляет на доску картинки с изображением шкафов, картинки предметов одежды и обуви. Дети подходят к доске выбирают

картинку, рассказывают, чей это предмет одежды и раскладывают по шкафам.



- Это длинное платье мамино.
- Это синее платье Танино.
- Эта розовая блузка Танина.
- Эта белая блузка мамина.
- Эти чёрные брюки мамыны.
- Эти сиреневые брюки Танины.
- Эта пышная юбка Танина.
- Эта узкая юбка мамина и т.д.

Игра «Подбери признак»

Цель: упражнять в подборе прилагательных к существительным.

Ход игры: Ребёнок называет предмет одежды, а затем подбирает признаки к данному предмету одежды, *например, платье – красивое, длинное, вечернее, нарядное.*

Ребенку необходимо подобрать не менее 3 признаков.

Игра «Назови ласково»

Цель: упражнять детей в образовании существительных с уменьшительно-ласкательными суффиксами –чик-, -ечк-, - очк-, -еньк-, - оньк-.

Ход игры: Взрослый называет предмет маминой одежды или обуви, а ребенок - Таниной, причём называет его ласково, *например,*

- У мамы платье, а у Тани ... *платьице.*
- У мамы туфли, а у Тани ... *туфельки.*

- У мамы брюки, а у Тани ... *брючки*.
- У мамы куртка, а у Тани ... *курточка*.

Игра «Что из чего?»

Цель: упражнять в образовании относительных прилагательных.

Ход игры: Взрослый сообщает:

- У мамы и у Тани много одежды. Она сшита из разных тканей. Давайте расскажем, из чего и какие бывают предметы одежды.
- Платье из шёлка (*какое?*) – шёлковое.
- Кофта из шерсти (*какая?*) – шерстяная.
- Сапоги из кожи (*какие?*) – кожаные.
- Сапоги из резины (*какие?*) – резиновые.
- Пальто из драпа (*какое?*) – драповое.
- Брюки из вельвета (*какие?*) – вельветовые.

Игра «Один - много»

Цель: формирование навыка образования форм существительного в родительном падеже множественного числа.

Ход игры: Ребенку предлагается назвать предмет одежды со словом много, например,

- У мамы одно платье, а у Тани *много платьев*.
- У мамы одна юбка, а у Тани *много юбок*...

Игра «Два – две»

Цель: упражнять в умении согласовывать числительные два, две с существительными.

Ход игры: Взрослый предлагает ребёнку ответить на вопросы:

- О чём можно сказать два?
- *Два платья, два пальто, два плаща...*
- О чём можно сказать две?
- *Две футболки, две шубы, две куртки, две юбки, две кофты...*

Игра «Считай и называй»

Цель: упражнять в согласовании числительных с существительными.

Ход игры: Взрослый показывает карту с изображением предметов одежды, обуви, головных уборов и предлагает ребёнку помочь Тане сосчитать вещи.



Игра «Скажи наоборот»

Цель: упражнять детей в подборе слов, противоположных по значению (антонимов).

Ход игры. Взрослый предлагает ребёнку ответить наоборот:

Чистые ботинки – ... *грязные ботинки;*

Новые сапоги – ... *старые сапоги;*

Широкая юбка – ... *узкая юбка;*

Длинное пальто – ... *короткое пальто;*

Белый пиджак – ... *черный пиджак.*

Игра «Разложи по полочкам»

Цель: упражнять в классификации предметов одежды, обуви и головных уборов.

Ход игры. Взрослый показывает картинку шкафа с полками и сообщает:

- Посмотрите – это шкаф. Каждый предмет в нём имеет своё место: головные уборы хранятся на верхней полочке, обувь – на нижней, а одежда – на средней. Давайте разложим картинки с изображением различных предметов одежды, обуви и головных уборов по своим местам.



Дети раскладывают картинки и объясняют:

- шапку я положу на верхнюю полку, потому что это – головной убор;
- кофту положу на среднюю полку, потому что это – одежда;
- тапки положу на нижнюю полку, потому что это – обувь

Игра «Мой, моя, моё»

Цель: упражнять в согласовании существительных с притяжательными местоимениями мой, моя, мои, моё.

Ход игры: Взрослый раскладывает на столе предметы одежды и обуви. Предлагает ребёнку внимательно посмотреть на них и сказать, к какому предмету подходит слово «мой», «моя», «мои», «моё».

Мой (что?) – свитер, сарафан, шарф, костюм...

Моя (что?) – куртка, кофта, шуба, юбка ...

Мои (что?) – сапоги, туфли, шорты, брюки...

Моё (что?) – платье, пальто...

Игра «Четвёртый лишний»

Цель: активизировать словарь детей по теме, развивать мыслительную деятельность, внимание.

Ход игры. Взрослый показывает ребёнку картинки, просит назвать их,

указать в каждом ряду лишнюю картинку и объяснить, почему она лишняя.

